

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI SUMBER ENERGI
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :

SITI MUINA ARFADA RIFDA
NIM : 204101040005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI SUMBER ENERGI
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Siti Muina Arfada Rifda

NIM : 204101040005

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI SUMBER ENERGI
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Siti Muina Arfada Rifda

NIM : 204101040005

Disetujui Pembimbing

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

NIP. 198610022015031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI SUMBER ENERGI
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

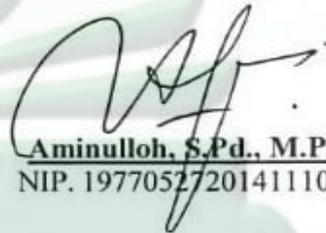
Hari : Senin
Tanggal : 10 Juni 2024

Ketua



Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP. 198607062019031004

Sekretaris



Aminulloh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197705272014111001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota:

1. Dr. Hartono, M.Pd. ()

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

أَذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾ قَالَتْ
يَتَأْتِيهَا الْمَلَأُؤُا إِنِّي أَلْقَيْتُ إِلَيْكَ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾

Artinya : [28] Pergilah dengan membawa suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan! [29] Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesa, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting”. (Q.S. An-Naml ayat 28-29)*



* M. Quraish Shihab, *Al-Qur'an dan Maknanya* (Jakarta : Lentera Hati,2020).

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dalam mengakhiri masa studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah berjuang selama ini, yaitu :

1. Ibu dan ayah tercinta, Ainun Farikhah dan Romadlon yang telah memanjatkan do'a disetiap hembusan nafasnya untuk masa depan putrinya, kasih sayang yang tak pernah usai serta dorongan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi.
2. Adik laki-laki saya yaitu asna dan afan, serta saudara-saudara yang selalu memberi semangat dan selalu mendo'akan hal baik untuk saya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Siti Muina Arfada Rifda, 2024 : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 3 Jember.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Website *Genially*, Sumber Energi.

Keberhasilan suatu pembelajaran, ditunjukkan dengan tercapainya tujuan pembelajaran, dimana kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menjadi kunci utamanya. Kualitas pembelajaran tidak hanya diukur dari seberapa banyak materi yang disampaikan oleh guru, tetapi seberapa banyak materi yang sudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MIN 3 Jember, didapat bahwa problematika yang dihadapi oleh guru adalah motivasi semangat belajar peserta didik yang masih kurang maksimal, hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga peserta didik seringkali merasa bosan dan kelas menjadi kurang kondusif saat proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : 1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?. 2. Bagaimana kelayakan Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?

Tujuan dari pengembangan ini yaitu : 1) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. 2) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga R & D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang dicetus oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli.

Hasil penelitian ini yaitu : 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis website *genially* yang berisikan materi berkaitan dengan Sumber Energi yang memuat gambar-gambar menarik, video-video, materi, quiz, dll. 2) Secara keseluruhan hasil validasi media pembelajaran dari para ahli menunjukkan presentase rata-rata sebesar 94,7% dengan kategori layak untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. 3) Data uji coba didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*, dengan peningkatan presentase hasil keseluruhan 72%, data uji coba produk juga dilakukan dengan angket respon peserta didik yang diisi oleh 37 peserta didik, dengan jumlah total nilai sebesar 880 dari nilai maksimum 925. Jika dipresentasikan yaitu sebesar 95% yang menunjukkan bahwa media ini layak untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberi kontribusi baik arahan, kritikan, saran, motivasi, dorongan serta bimbingan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak/Ibu dosen UIN Jember yang telah mendidik dan membimbing serta memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan.

7. Bapak Dedi Ependi, S.Ag., M.M.Pd. Selaku kepala sekolah MIN 3 Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Al Arif Billah Asshadiq, S.Pd. Selaku guru kelas III A MIN 3 Jember, yang telah membantu berbagai hal sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
9. Para guru dan peserta didik kelas III yang telah meluangkan waktunya untuk kelancaran penelitian.
10. Seluruh keluarga besar peneliti yang selalu mendukung dan memeberikan semangat dari awal kuliah sampai saat ini.
11. Teman-teman dan sahabat saya yang telah memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	34

A. Metode Penelitian dan Pengembangan	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember	48
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data	53
C. Analisis Data	69
D. Revisi Produk	76
BAB V KAJIAN DAN SARAN	77
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	77
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	80
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3.1 Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli.....	47
Tabel 4.1 Nama Peserta Didik	51
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	59
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	60
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	62
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	63
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validator	64
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validator	65
Tabel 4.8 Kriteria Normalis Gain.....	70
Tabel 4.9 Kategori Presentase N-Gain.....	71
Tabel 4.10 Hasil Peserta Didik	71
Tabel 4.11 Hasil Respon Peserta Didik	74

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 4.1 Dokumentasi uji coba produk	68
Gambar 4.2 Pengisian Angket Respon Peserta Didik.....	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu program pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran, yang mana peran guru dalam mensukseskan rencana pembelajaran sangatlah penting. Mutu dari pembelajaran sendiri bukanlah dari banyaknya materi yang disampaikan oleh guru, melainkan sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Pada era ini, globalisasi dalam bidang pendidikan menuntut dunia pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Sejah ini, kegiatan pembelajaran dikelas dilakukan secara konvensional dimana kebanyakan kegiatan dikelas hanya mengarahkan peserta didik untuk mengingat dan menghafal.¹ Peserta didik tidak diharuskan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungannya.

Menurut Darmodjo & Kaligis mengemukakan bahwa IPA adalah ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis, saling berkaitan dan berlaku umum.² Dengan pengertian ini, tentunya dibutuhkan suatu media, terutama media yang interaktif, dimana media ini diharapkan dapat mendukung agar peserta didik dapat memahami materi

¹ Kadek Hengki Primayana, Wayan I Lasmawan, and Putu Budi Adnyana, "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 9, no. 2 (2019): 72–79.

² Sulthon Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI," *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>.

sumber energi seakan mereka mengamati berbagai gejala alam secara langsung terutama pada hal-hal yang sulit dijangkau.

Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti di MIN 3 Jember, didapati bahwa problematika yang dihadapi oleh guru adalah motivasi belajar peserta didik yang masih kurang maksimal, hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara terhadap guru kelas III A. Rendahnya motivasi belajar ini bisa terjadi karena beberapa faktor yang terjadi selama proses pembelajaran. Adapun salah satu faktornya yaitu kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kasus ini sejalan dengan pendapat Sudewiputri&Dharma, bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak pada penurunan semangat belajar peserta didik, sehingga nantinya proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.³ Selain itu, berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III A di MIN 3 Jember, beliau mengatakan bahwa di kelas tersebut belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis IT, khusus nya melalui *Genially*, media yang biasa digunakan adalah media gambar, video, dan lebih sering berpusat pada buku tema.⁴

Selain itu, peneliti juga menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang tercantum dalam data di KTSP MIN 3 Jember 2023/2024 yang menyebutkan keterbatasan yang terjadi dalam proses

³ Made Padmarani Sudewiputri and I Made Aditya Dharma, "Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 427, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900>.

⁴ Al Arif Billah Asshadiq, S.Pd, di wawancarai oleh peneliti, Jember 29 Januari 2024.

pembelajaran, diantaranya yaitu tidak semua guru menggunakan media untuk menunjang kemampuan berfikir peserta didik, tidak semua guru menyusun perangkat pembelajaran, madrasah memiliki alat peraga IPA dan Matematika namun belum sesuai standar, dan tidak semua pendidik menggunakan media yang sesuai.⁵

Sesuai permasalahan-permasalahan diatas, diketahui bahwa kurang maksimalnya proses pembelajaran ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran, terutama media yang sesuai dengan tuntutan zaman. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran menjamin bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Selain itu, media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru agar peserta didik dapat menyerap materi dengan baik.⁶ Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan suatu media pembelajaran agar pembelajaran bisa berjalan secara maksimal dan tercapai suatu tujuan pendidikan. Sebagaimana tujuan dari pendidikan nasional yang hakikatnya untuk mencerdaskan anak bangsa, dimana hal ini menjadi tantangan bagi setiap pendidik dalam pelaksanaan pendidikan.

Pendidikan adalah aspek penting dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda dikembangkan potensinya menjadi sumber daya

⁵ Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MIN 3 Jember 2023/2024, 21.

⁶ Muhammad Suwignyo et al., "Volume 4 Nomor 2 (2023) Pages 243-251 Edubase : Journal of Basic Education Pembuatan Media Herbarium Kering Dalam Pembelajaran Dikotil Dan Monokotil Di Madrasah Ibtidaiyah," 2023, 244, <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/903> WebJournal: <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase>.

manusia berkualitas. Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 menyatakan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi diri peserta didik.⁷

Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, mengikuti nilai-nilai agama dan kebudayaan nasional Indonesia, serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi di era digital.⁸ Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran.

Media pembelajaran mendukung proses belajar mengajar di sekolah dengan memfasilitasi pertukaran informasi antara guru dan murid. Selain meningkatkan efisiensi pembelajaran, media ini juga berfungsi sebagai alat, metode, dan teknik yang memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta memotivasi peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.⁹

Guru sebagai tenaga pendidik yang profesional tentu harus mampu untuk menciptakan proses pembelajaran berkualitas, sehingga akan membuahkan generasi penerus bangsa yang terdidik dan sanggup bersaing secara global.¹⁰ Oleh karena itu guru harus terus berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman di era yang tidak lekang oleh waktu dan berkembang ini. Lembaga sekolah juga harus

⁷ Ilham Dodi, "Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 3 (2019): 109–22.

⁸ Rosaliza Agus Dina, Deki Syaputra ZE, "Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur Ta. 2021/2022," *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari* 5, no. 2 (2022): 60, <https://doi.org/10.33087/istoria.v5i2.124>.

⁹ Deki Syaputra ZE.

¹⁰ Surahman Surahman et al., "Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Kubu Raya," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 4 (2022): 376–87, <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i4.667>.

mendukung transisi dari pendekatan yang menekankan pendekatan tradisional atau ceramah ke pendekatan baru yang menggunakan berbagai media untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa.¹¹ Penggunaan media pembelajaran ini juga tertuang dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِيهٍ هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik .

Dari tafsir ayat di atas dapat diketahui dalam penggunaan media pembelajaran, penting untuk memperhatikan pesan yang disampaikan dimana bahasa lisan juga termasuk media pembelajaran.¹² Fungsi media pembelajaran sendiri adalah membantu menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Penggunaannya memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga mutu belajar mengajar yang baik dapat tercapai.

Pada penelitian ini media pembelajaran berfokus pada materi “Sumber Energi” yang ada pada jenjang kelas III, materi ini menarik dikarenakan membahas sumber-sumber energi yang mempunyai manfaat besar dalam kehidupan, misalnya saja energi dapat menerangi seluruh dunia, membantu

¹¹ Elis Syifa Salsabila et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa Di Mi/Sd,” *J. Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 11 (2022): 2697, <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59371>.

¹² M. Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif,” *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume* 13, no. 23 (2015): 130–54.

tanaman fotosintesis, mengeringkan pakaian dan masih banyak lagi. Materi sumber energi ini tentunya membutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar dapat tersampaikan dengan baik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan adalah Media Genially. Media ini dapat berupa presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan bahan ajar lainnya. Genially juga menyediakan berbagai fitur seperti animasi, infografis, poster elektronik, kuis, dan games. Dengan menggunakan Genially, peserta didik dapat belajar secara interaktif.¹³

Fitur-fitur dalam *Genially* bisa digunakan secara gratis meskipun sebagian fitur berbayar. Media yang dibuat di *Genially* memerlukan link untuk diakses. Selain guru, peserta didik juga dapat mengakses media pembelajaran tersebut melalui link yang dibagikan oleh guru. Hal ini menjadi alasan peneliti memilih *Genially* untuk membuat media pembelajaran ini.

Media pembelajaran yang menarik akan memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Elsabela pada tahun 2022 dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif melalui *Genially* dalam pelajaran sejarah berhasil meningkatkan mutu pembelajaran, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil

¹³ Anita Dewi Astuti et al., “Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates,” *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 4 (2022): 894–901, <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>.

belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkan media tersebut pada tahap uji coba yaitu sebesar 35% sehingga dapat dinyatakan media tersebut valid dan efektif untuk digunakan. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti angkat adalah sampel yang berbeda yaitu penelitian terdahulu mengambil sampel kelas X SMA sedangkan peneliti mengambil sampel kelas III Madrasah Ibtidaiyah, serta mata pelajarannya juga berbeda. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif berupa website *Genially*.

Alasan peneliti memilih Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember adalah karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang unggul di daerah sekitarnya serta memiliki fasilitas yang menunjang media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Sekolah ini juga sering mendapat sebutan sebagai “Madrasah Nasionalis”.

Pada penelitian kali ini, peneliti memilih kelas III sebagai subjek penelitian, karena pada jenjang ini termasuk langkah awal untuk melecutkan semangat belajar yang tinggi. Dan peserta didik pada tingkatan kelas ini dirasa sudah mampu menilai sesuai keadaan yang sebenarnya dan lebih mudah dalam memperoleh data dibandingkan peserta didik kelas I & II. Di MIN 3 Jember ini ada 3 kelas untuk tingkatan kelas III, yang terdiri dari rombel kelas A, B, dan C. Namun peneliti lebih fokus pada rombel kelas A, dikarenakan menurut hasil pengamatan peneliti, kelas III A ini merupakan kelas dengan peserta didik lebih aktif dari kelas lain, sehingga diperlukan suatu media

pembelajaran dengan inovasi baru agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian dan problem yang terdapat pada latar belakang, peneliti membuat inovasi pengembangan yang sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui website *Genially* sesuai dengan perkembangan zaman di era digital guna meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka adapun rumusan masalah dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi sumber energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan penulis hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media interaktif berbasis web *genially*, dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang di hasilkan berupa media pembelajaran berbasis online melalui *website genially*.
2. Media pembelajaran ini mencakup materi sumber energy.
3. Media ini berisi teks materi sumber energy berupa presentasi interaktif, gambar, backsound, dan juga quiz interaktif
4. Media ini di desain dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang kemampuan menganalisis peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* ini diharapkan dapat menjadi fasilitator antara guru dan peserta didik sebagai salah satu alat yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Selain hal tersebut, peserta didik juga diharapkan dapat memahami materi yang disampaikan serta mengaitkan dan mempraktikan materi-materi

yang mereka pahami terkait sumber energy dan dapat memanfaatkan berbagai sumber energy dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan pedoman referensi awal bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*, yang kemudian dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis kepada berbagai pihak atau komponen yang memiliki kepentingan dan terlibat didalamnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Bagi peserta didik

- a. Dengan media ini dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan inovatif, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik..
- b. Dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik ditengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih.

- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan media interaktif yang sudah disiapkan oleh guru, baik di rumah maupun di sekolah
2. Bagi guru
 - a. Dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
 - b. Dapat menambah wawasan bagi pendidik tentang alternatif media pembelajaran
 - c. Dapat menjadi inovasi bagi pendidik agar dapat menciptakan kelas yang aktif dan kreatif dengan bahan ajar yang menarik.
 3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga dapat mencapai prestasi yang diharapkan melalui pemaksimalan dalam menggunakan media pembelajaran terutama pada teknologi di era modern ini.

4. Bagi peneliti

Dengan mengembangkan media pembelajaran, peneliti dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman serta wawasan sebagai calon pendidik dalam meningkatkan minat peserta didik.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk terus berkarya dengan meningkatkan dan mengembangkan berbagai metode dan media

pembelajaran dalam bidang pendidikan yang di sesuaikan dengan perkembangan teknologi yang akan mendatang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi peneliti dalam penelitian ini :

1. Media ini dapat membantu pendidik dalam meningkatkan antusias belajar peserta didik.
2. Media memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan guru.
3. Peserta didik membutuhkan pengalaman menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan.
4. Peserta didik perlu pengalaman media pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan dengan latihan dan *feedback* langsung.
5. Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan membantu dalam menilai latihan peserta didik.

Adapun keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan adalah :

1. Media pembelajaran ini dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat dan memerlukan koneksi internet stabil.
2. Dalam tahap implementasi, waktu yang dibutuhkan terbatas.
3. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan perangkat teknologi yang memadai seperti proyektor, sound.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi istilah ini bertujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang didasarkan pada indikator variabel. Dalam penelitian ini, peneliti mendefinisikan bahwa :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan merupakan proses dan usaha sadar untuk mengembangkan produk dengan tujuan meningkatkan kualitas. Media pembelajaran interaktif sebagai alat dalam proses pembelajaran, dimana interaktif yang dimaksud disini adalah selama proses pembelajaran peserta didik akan berinteraksi dengan media yang digunakan, sehingga akan meningkatkan mutu pembelajaran. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah produk digital berbasis website *genially* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

2. *Genially*

Genially adalah salah satu platform atau website yang bisa dipakai dalam menyajikan bahan ajar secara digital yang disertai dengan tombol dan animasi pendukung yang interaktif. Dalam platform ini ada berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran, diantaranya yaitu kita bisa membuat presentasi, infografis, gamification, video, gambar interaktif, dan masih banyak lagi.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember” merupakan suatu

media pembelajaran yang dapat mempermudah selama proses sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti saat ini, antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana, pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”.¹⁴

Jenis penelitian yang digunakan termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD pada materi dongeng. Penelitian ini menghasilkan skor 93,8% dengan kategori layak diterapkan. Pada hasil penelitian ini dapat diketahui bagaimana praktisnya penyampaian materi menggunakan media interaktif melalui *website Genially* yang dapat diakses pada android.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran

¹⁴ Nur Afifah, Otang Kurniawan, and Eddy Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

interaktif yang menggunakan *website genially* dan sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis mata pelajaran, pada penelitian diatas mata pelajaran yang diterapkan adalah Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti menggunakan materi sumber energi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap, pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar”.¹⁵

Jenis penelitian yang digunakan termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dan diterapkan pada mata pelajaran Fisika. Berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan 2 dosen ahli fisika dan satu guru fisika kelas X, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fisika dengan permainan ular tangga menggunakan *platform genially* termasuk dalam kategori layak dengan rata-rata skor 4,15 dan praktis untuk diuji cobakan pada peserta didik. Respon peserta didik terhadap permainan ular tangga yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan presentase dalam uji kepraktisan yaitu sebesar 88,30% yang dikategorikan “Sangat Praktis”.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially* dan sama-sama

¹⁵ Rofiqoh Hasan Harahap, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan,” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)* 07 (2022): 18–27.

menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Perbedaannya adalah terletak pada mata pelajaran yang diambil untuk diteliti, sampel kelas yang diambil, dan dalam penelitian ini hanya fokus pada pemanfaatan game ular tangga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak, pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan *Genially*”.¹⁶

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan perangkat lunak GDLC (*Game Development Life Cycle*), yang memiliki tahapan *initiation, pre-production, production, testing, beta* dan *relase*. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa media pembelajaran game pangkat (Pangkat dan Akar) yang dibuat melalui *genially* terbilang layak dengan pencapaian rata-rata skor 0,8555 dengan kriteria “Tinggi”.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially* dan sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Perbedaannya terdapat pada materi yang diambil, dalam penelitian ini mengambil pelajaran matematika, sedangkan peneliti berfokus pada materi sumber energi

¹⁶ Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan *Genially*,” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 101–9, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nailah Fatma, dan Ichsan pada tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah”.¹⁷

Berbeda dari beberapa penelitian sebelumnya, penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-posttest design*. Dari hasil penelitian dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* 44,00 yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik masih rendah, kemudian setelah sesudah diberikan pembelajaran *posttest* dengan penerapan media *genially* peserta didik mendapat nilai rata-rata 77,75 dengan ini terbukti adanya peningkatan yang signifikan.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially*, sama-sama berfokus untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran IPA, perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati pada tahun 2022 dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang”.¹⁸

¹⁷ Nailah Fatma and Ichsan, “Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah,” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 50–59, <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

¹⁸ Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang,” *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dimana data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan dari hasil kegiatan pratindakan dan pasca tindakan, sedangkan data kualitatif berupa angket yang diberikan dalam bentuk *google forms* dideskripsikan secara kualitatif. Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata peningkatan presentase minat belajar peserta didik sebesar 17,94%.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially*, perbedaannya terletak pada metode penelitian, mata pelajaran yang diteliti, sampel kelas yang diteliti.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Alfi Aliyah pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Web Genially* Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandaran Yogyakarta”.¹⁹

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah efektivitas terkait produk yang dikembangkan dalam pembelajaran nahwu mengalami peningkatan. Hal ini mengacu pada hasil *pre-test* dan *post-test* baik dari peserta didik kelompok terbatas ataupun peserta didik kelompok besar, dimana hasil *pre-test* kelompok kecil

¹⁹ Siti Alfi Aliyah, *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandaran Yogyakarta*, (Tesis,UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,2022)

(terdiri dari 6 peserta didik) adalah 65 dengan jumlah nilai 390, sedangkan rata-rata hasil *post-test* nya adalah 87,5 dengan jumlah nilai 525. Demikian pula rata-rata hasil *pre-test* untuk kelompok besar (terdiri dari 22 peserta didik) adalah 61,8 dengan jumlah nilai 1360, sedangkan rata-rata hasil *post-test* nya adalah 84,54 dengan jumlah nilai 1860.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *website genially* dan sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Perbedaannya terdapat pada sampel kelas yang diteliti, mata pelajaran yang diteliti.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Pengarang "Judul"	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Afifah, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar". 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran melalui website <i>genially</i>. 2. Subjek penelitian peserta didik kelas III sekolah dasar. 3. Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang diambil adalah pelajaran Bahasa Indonesia 2. Berfokus pada materi dongeng.
2.	Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran melalui website <i>genially</i>. 2. Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengambil mata pelajaran Fisika 2. Sampel yang diambil kelas X 3. Berfokus pada materi momentum impuls. 4. Hanya focus

	Pada Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar”. 2022		menggunakan permainan ular tangga.
3.	Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially”. 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran melalui website genially. 2. Menggunakan metode penelitian <i>research and development (R&D)</i>. 	Materi yang diambil adalah bilangan akar dan pangkat pada mata pelajaran Matematika.
4.	Nailah Fatma, dan Ichsan. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah”. 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran melalui website genially. 2. Berfokus untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. 3. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPA. 	Menggunakan metode kuantitatif dengan desain <i>One Group Pretest-posttest design</i>
5.	Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang”. 2022	Mengembangkan media pembelajaran melalui website genially.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) 2. Berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 3. Sampel yang di ambil adalah kelas X. 4. Menguji minat belajar peserta didik

6	Siti Alfi Aliyah “Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Web Genially</i> Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandaran Yogyakarta”. Tahun 2022	3. Mengembangkan media pembelajaran melalui website <i>genially</i> . 4. Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> (R&D).	1.Sampel yang digunakan adalah jenjang MA 2.Mata pelajaran yang diteliti adalah Nahwu
---	--	---	--

Berdasarkan table penelitian terdahulu, diketahui bahwa terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti terdahulu. Adapun persamaan tersebut terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis website *genially*, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, subjek kelas yang diteliti, materi yang diteliti serta lokasi penelitian yang berbeda-beda.

Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas III di MIN 3 Jember serta berfokus pada materi sumber energi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), dimana produk yang dikembangkan berpusat pada penyampaian materi melalui fitur presentasi serta dan juga kuis yang terdapat pada platform *genially*.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, akan terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik, dimana guru berperan sebagai pengirim pesan dan

peserta didik berperan sebagai penerima pesan. Proses ini akan berhasil jika komunikasi di antara keduanya berlangsung dengan lancar. Untuk menyempurnakan proses komunikasi ini tentunya diperlukan alat komunikasi ataupun media yang efektif dan efisien.²⁰

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium, dimana bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi antara pengirim ke penerima. Sementara menurut Karwono dan Mularsih dikatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” yang menunjukkan adanya unsur yang berasal dari luar (eksternal) dimana unsur ini bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran ini memiliki makna suatu atau setiap kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu peserta didik mempelajari sesuatu. Tujuan dari pembelajaran ini adalah upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.²¹

Menurut Azikiwe, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk melibatkan semua panca indera meliputi penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa pesan atau informasi yang dimaksudkan untuk memenuhi tujuan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Musfiqon

²⁰ Muhammad Hasan et al, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.

²¹ Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.

mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, atau dengan kata lain dapat disebut sebagai sarana menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.²²

Menurut Heinich dalam Arsyad, “Media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran”. Media pembelajaran meliputi alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang meliputi buku, tape recorder, kaset, video, film, gambar, foto, grafik, computer dan televisise.²³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (peserta didik). Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

Bisa diartikan bahwa media pembelajaran terdiri dari lima bagian. Pertama, berfungsi sebagai penghubung antar materi atau pesan dalam proses pembelajaran. Kedua, berfungsi sebagai sumber pembelajaran. Ketiga, berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Keempat, berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil

²² Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

²³ Noveri Amal Jaya Harefa and Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi, IKIP Gunungsitoli*, 2021.

pembelajaran yang konsisten dan bermakna. Kelima, sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Jika kelima komponen ini bekerja sama dengan baik, pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan akan terjadi.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan juga sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.
- 5) Berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan.²⁴

Sedangkan menurut Munadi dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru) mengungkapkan fungsi dari media pembelajaran secara lebih kompleks, yaitu :

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, yaitu berfungsi untuk menggantikan guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan teacher center.
- 2) Fungsi semantic, yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menambah perbendaharaan arti atau makna selama proses pembelajaran.

²⁴ Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran*, 2016.

- 3) Fungsi manipulative, yaitu digunakan sebagai alat efektif untuk membantu mengatasi keterbatasan inderawi manusia dalam mendengar dan melihat.
- 4) Fungsi psikologis, yaitu kemampuan media pembelajaran untuk mempengaruhi pikiran, mental, dan perilaku manusia yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik, fokus, dan termotivasi untuk belajar.
- 5) Fungsi sosio-kultural, yaitu media dapat mengatasi hambatan sosiokultural peserta didik dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran.²⁵

Dapat disimpulkan secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, penstimulus motivasi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Taksonomi Leshin, dkk dalam Arsyad, adalah sebagai berikut :

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

²⁵ Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

2) Media berbasis cetakan

Buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual (gambar)

Media berbasis visual, atau gambar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, memperkuat ingatan mereka, dan menumbuhkan minat peserta didik .

4) Media berbasis audio visual (suara dan gambar)

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara membutuhkan lebih banyak pekerjaan untuk diproduksi.

5) Media berbasis computer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran dan mendukung pembelajaran dan pelatihan.²⁶

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangatlah beragam, seperti gambar, grafik, foto, audio atau suara, film, video dan masih banyak lagi. Jenis-jenis media pembelajaran ini dapat digunakan berdasarkan karakteristik peserta didik, yang mana dapat dikemas semenarik mungkin, sehingga dapat memotivasi peserta didik dan guru agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

²⁶ Harefa and Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan: (1). Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, (3). Menumbuhkan motivasi belajar (4). Anak belajar mandiri sesuai dengan karakteristiknya, (5). Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.²⁷

Berikut Abdul Istiqlal, manfaat-manfaat adanya media pembelajaran diantaranya:

1) Penyampaian materi dapat diseragamkan.

Media dapat mengurangi penafsiran yang beragam dan memberikan informasi yang sama kepada peserta didik.

2) Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik

Penggunaan media dapat membantu guru mengubah suasana kelas menjadi tidak monoton dan membosankan, membangkitkan keingintahuan peserta didik, merangsang mereka untuk berinteraksi yang berkaitan dengan subjek yang dipelajari, dan membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.

3) Proses belajar peserta didik lebih interaktif.

Media, jika dirancang dan digunakan dengan benar, dapat membantu guru dan peserta didik berkomunikasi secara aktif dalam dua arah, dengan menggunakan media.

²⁷ Ni Luh and Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Siswa," no. March (2021): 1-16,

- 4) Jumlah waktu pembelajaran dapat dikurangi.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membahas materi pelajaran.

- 5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

peserta didik tidak hanya belajar lebih cepat, tetapi penggunaan media pembelajaran membantu mereka menyerap pelajaran secara mendalam dan utuh.

- 6) Proses belajar dapat dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran yang dirancang sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja mereka mau tanpa tergantung pada kehadiran seorang guru.

- 7) Sikap positif peserta didik terhadap bahan belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pertama, guru tidak perlu mengulangi penjelasan mereka tentang cara media digunakan dalam proses belajar-mengajar. Kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan). Terakhir, peran guru tidak lagi hanya sebagai "pengajar" tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar.²⁸

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang yang menerimanya. Media yang digunakan dalam

²⁸ Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar," *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3, no. 2 (2018): 139–44.

pendidikan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik disebut media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup ide-ide materi pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menarik. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah media interaktif.

Tujuan dari media interaktif ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan menggunakan media interaktif materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.²⁹ Tidak diragukan lagi, kombinasi teks, grafis, video, dan audio akan membuat media ini lebih menarik. Peserta didik akan memiliki partisipasi yang lebih besar, yang akan memungkinkan mereka untuk mempelajari topik yang lebih mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi gaya belajar setiap peserta didik, memberikan fleksibilitas yang lebih besar untuk menyesuaikan diri dengan kondisi peserta didik yang berbeda, dan mensimulasikan hal-hal yang tidak tersedia di kelas. Kelemahannya adalah perlunya biaya tambahan untuk memproduksi media.

Munir menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan pola penyajian yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Pembelajaran interaktif media berarti media berinteraksi, atau terjadi komunikasi antara pengguna media.³⁰

²⁹ Norma Dewi Shalikhah, "Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation," *Warta LPM* 20, no. 1 (2017): 9–16.

³⁰ Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP,"

Menurut penjelasan yang diberikan oleh beberapa ahli, konsep media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam berbagai konteks. Media pembelajaran interaktif mengusung konsep media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan juga menyenangkan, sehingga mempermudah interaksi antara media dan penggunanya, meningkatkan komunikasi, dan meningkatkan motivasi untuk belajar, sehingga peserta didik memiliki suasana belajar yang tidak membosankan.

Ada berbagai keuntungan belajar melalui media interaktif, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kegiatan belajar mengajar dapat menjangkau audien secara lebih luas.
- 2) Memudahkan peserta didik untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada peserta didik.
- 3) Dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
- 4) Memfasilitasi belajar aktif.
- 5) Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya keterlibatan langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, serta penyesuaian pembelajaran dengan bakat, minat, dan batasan waktu masing-masing peserta didik.

3. *Genially*

a. Pengertian *Genially*

Menurut Enstein et al, *Genially* adalah aplikasi yang dapat membantu guru membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif, seperti presentasi, game, kuis, dan video pembelajaran, antara lain. Menurut Viga et al, *Genially* adalah aplikasi online gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup tiga gaya belajar peserta didik, yaitu visual, audio, dan kinestetik.³¹

Keunggulan *Genially* ini dapat digunakan untuk menyesuaikan game dengan materi yang ingin diajarkan. Kemudian, karena media ini dapat diakses secara *online*, hanya perlu menggunakan *link* dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual, media ini juga dapat menginput media dari situs lain seperti YouTube, Spotify, dan lain-lain. agar mudah bagi peserta didik untuk mengaksesnya melalui laptop atau ponsel mereka.³²

b. Menurut Putra dalam Seminar Nasional, Pelatihan pengembangan bahan ajar digital game-based learning. Kelebihan dan kekurangan *genially* sebagai berikut³³ :

³¹ Anisya Yolanda and Rini Sri Indriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2023).

³² Khoirun Ni'mah, Warsiman, and Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang."

³³ Yolanda and Sri Indriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku."

Kelebihan *Genially* :

- 1) Beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah untuk digunakan.
- 2) Konten yang mudah dikerjakan.
- 3) Tombol yang mudah. disesuaikan dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan.
- 4) Versi dan penyesuaian tanpa batas.
- 5) Memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan guru.
- 6) Memiliki komunitas pembuat konten yang secara rutin mengunggah konten baru.
- 7) Penyimpanan otomatis.

Kekurangan *Genially*

- 1) Jika ingin fitur lebih lengkap maka harus melakukan payment.
- 2) Bahasa *genially* hanya menyediakan bahasa Inggris, Spanyol, dan Prancis.
- 3) Untuk mengaksesnya, harus selalu terhubung dengan jaringan internet.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Sebuah penelitian selalu menggunakan metode penelitian untuk mendapatkan data secara ilmiah untuk tujuan dan manfaat tertentu. Metode penelitian juga dapat dipahami sebagai sebuah kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dan berurutan secara rinci, dimulai dari pemilihan topik penelitian, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dapat diperoleh sebuah pengertian dan pemahaman mengenai topik yang dipilih.

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and development* (R&D). Menurut Richey and Kellin dalam Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian *Research and Development* merupakan perancangan dan penelitian sebuah pengembangan dengan kajian sistematis berkaitan dengan menyusun rancangan suatu produk, mengembangkan atau menciptakan rancangan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. sedangkan menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.³⁴

Jadi, metode penelitian *Research and Development* ini merupakan metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk tertentu serta melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Sebuah perencanaan

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2019), 394.

dan pengembangan dalam penelitian R&D berusaha untuk mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret yang terjadi di lapangan, pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan produktivitas kerja suatu produk.

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan penelitian yang sudah ada. Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model penelitian ADDIE atau sering disebut *dengan analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE adalah salah satu model paling umum yang sering digunakan oleh para peneliti dalam bidang desain pembelajaran. Model ini tidak hanya membantu perancang pembelajaran dalam menciptakan sesuatu, tetapi juga dapat digunakan oleh guru untuk membuat desain pengajaran yang efektif. Bahkan, komponen yang dikembangkan berdasarkan model ini dapat digunakan dalam lingkungan apa pun, baik pembelajaran tidak langsung (online) maupun pembelajaran secara langsung tatap muka.³⁵

Dalam model ADDIE ini terdapat lima tahapan pengembangan.

Langkah-langkah yang harus dipahami yaitu sebagai berikut :

³⁵ Ahmad Fauzi, Widia Winata, and Ansharullah Ansharullah, "Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum 'Sentra' Dengan Menggunakan Model Addie," *Instruksional 2*, no. 1 (2020): 64, <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>.

1. Analisis (*Analyze*), Kegiatan utama adalah menganalisis apakah model atau metode pembelajaran baru diperlukan dan layak untuk digunakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru, serta apakah ada masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan, sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.
2. Desain (*Design*), Tahap desain serupa dengan tahap merancang kegiatan belajar mengajar. Proses pengembangan berikutnya akan didasarkan pada rancangan konseptual model/metode pembelajaran ini.
3. Pengembangan (*Development*), Proses pengembangan produk melalui model ADDIE membuat dasar teori untuk menerapkan model atau teknik pembelajaran baru dan menghasilkan produk yang siap digunakan. Sebagai contoh, pada tahap design telah dirancang penggunaan model baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan dibuat perangkat pembelajaran dengan model baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.
4. Implementasi (*implementation*), Pada tahap ini diimplementasikan rancangan model tersebut pada situasi yang nyata dan dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model berikutnya.
5. Evaluasi (*evaluation*), Evaluasi dilakukan pada tahap proses dan akhir kegiatan. Jika diterapkan pada model pembelajaran, evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna model. Revisi dibuat sesuai dengan hasil

evaluasi atau untuk memenuhi kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model baru. Ini adalah prosedur yang dirancang dalam model ADDIE.³⁶

Model pengembangan dengan model ADDIE harus dilewati dengan sistematis melalui langkah *analysis, design, development, implementation, evaluation* dengan memperhatikan analisis kebutuhan media yang diperlukan peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik beserta mata pelajaran yang telah ada agar dapat disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan melalui proses tersebut penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan dapat menciptakan dan mengembangkan media dengan baik dan seefektif mungkin.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

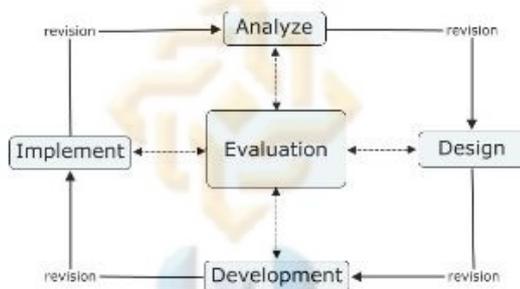
Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, karena model ADDIE sangat sering digunakan untuk dapat menghasilkan sebuah desain. Dengan konsep ADDIE ini dikembangkan agar dapat membangun proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, inovatif, otentik, dan menginspirasi.³⁷ Model ADDIE ini memiliki keunggulan tersendiri, yaitu semua tahapan dalam model ADDIE ini harus melalui tahap evaluasi terlebih dahulu, sehingga dapat mengurangi dan meminimalisir apabila terdapat kesalahan sejak tahap awal.³⁸

³⁶ Fauzi, Winata, and Ansharullah.

³⁷ Affah, Kurniaman, and Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar."

³⁸ Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 33, <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.

Gambar 3.1
Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE



Tahap-tahap dalam model ADDIE dijabarkan sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, hal yang paling penting untuk dilakukan adalah mengevaluasi kebutuhan pengembangan. Konsep yang diutamakan dalam tahap ini adalah mengkaji penyebab permasalahan serta kebutuhan dalam pembelajaran, sehingga guru harus menentukan arahan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut.³⁹

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain yang dilakukan ialah merancang media yang akan dikembangkan yaitu, media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*. Proses rancangan didesain sekreatif mungkin, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.⁴⁰ Selain itu dalam tahap desain harus memperhatikan sumber-sumber materi yang bersifat relevan agar dapat menunjang proses pembelajaran.

³⁹ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

⁴⁰ Afifah, Kurniaman, and Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar."

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya ialah *Development* atau pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mewujudkan secara benar dari tahapan desain yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan rancangan yang telah disesuaikan sesuai kebutuhan.⁴¹ Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan *genially* yang sudah ada dilayanan *website* dan dapat digunakan secara gratis, kemudian produk dibuat dan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Maksud dalam tahap ini produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dikembangkan menjadi presentasi dan quiz yang bersifat interaktif sehingga dapat membangun interaksi antara media yang dikembangkan dan pengguna media tersebut. Kemudian dilakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi. Setelah proses review, maka media yang sudah direvisi diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi sehingga media dapat dikatakan layak untuk diimplementasikan.

4. *implementation* (implementasi)

Pada tahap ini dilakukan implementasi atau penerapan sebagai langkah awal dalam pengenalan produk. Artinya media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran *genially*, sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik karena telah melewati uji validitas.

⁴¹ Nanda Nitami, Nazliati, and Rita Sari, "Pengembangan Media Likuridin Melalui Model Addie," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JPSM)* 4, no. September (2023): 1–88.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan implemmentasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media pembelajaran. Hasil dari proses evaluasi digunakan sebagai revisi akhir agar mampu memenuhi kebutuhan, berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.⁴²

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahapan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perbaikan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

Tahap-tahap yang terdapat dalam uji coba produk adalah sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba Produk.

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh ahli materi, ahli media, dan juga satu ahli pendidikan yang diwakili oleh guru kelas III MIN 3 Jember, hal ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Hasil uji coba ini digunakan untuk melakukan evaluasi serta perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

⁴² Puspita Aprilianti, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020*. (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.

2. Subjek Uji Coba

Subjek yang menjadi fokus dalam uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas III A MIN 3 Jember, dan guru kelas III sebagai ahli pembelajaran. Objek penelitian ini adalah menguji validitas media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada materi sumber energi terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, dimana data ini dapat digunakan menguji validitas media pembelajaran yang dikembangkan.⁴³

a. Data kualitatif

Data kualitatif ini berisi tentang komentar, kritik, dan saran yang didapatkan dari validator selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deskripsi tentang hasil pengembangan media selama pelaksanaan uji coba produk.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif ini berisi skor angka-angka hasil verifikasi dari para ahli dan juga skor dari angket peserta didik. Data ini bisa berbentuk nilai pecahan maupun presentase nilai.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media interaktif berbasis *website genially* ini berupa

⁴³ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–75, <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.

lembar observasi, pedoman wawancara, angket serta soal tes yang diberikan kepada peserta didik.

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat dan mengamati lapangan. Observasi ini dilakukan diarea MIN 3 Jember dan tidak bersifat sistematis, karena observasi dilakukan langsung dengan memperhatikan lingkungan belajar peserta didik hingga prangkat pembelajaran yang sering digunakan.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh data, wawancara yang digunakan merupakan wawancara tidak berstruktur, Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan materi sumber energi di kelas III A MIN 3 Jember, penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, serta sarana dan prasana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas III, wawancara tersebut berisi beberapa kategori seperti tanggapan, masukan, kritik, dan lain sebagainya.⁴⁴

3) Angket Penilaian Media

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaiain terkait kualitas media pembelajaran, seberapa efektif media yang dikembangkan. Penilaian ini bersifat rasional. Angket ini

⁴⁴ Sri Wahyuni, *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 5 Jeneponto* (Skripsi, Universitas Negeri Makasar,2020),37.

diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli bahasa. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang telah dianalisis. Indikator pengembangan yang dilakukan mulai dari tampilan, isi materi, soal, interkasi dan lain sebagainya.⁴⁵

Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara menyeluruh berkaitan dengan sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.⁴⁶

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (CS), skor 2 (TS), skor 1 (STS). Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

⁴⁶ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018). 12.

atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

digunakan.

4) Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan peserta didik yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* memerlukan 4 aspek yang digunakan untuk menguji validitas. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang berisi indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*, diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan oleh dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, warna, keterpaduan interaktif, serta

seberapa menarik untuk digunakan oleh peserta didik. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.⁴⁷

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPA yang berkompeten berkaitan dengan materi Sumber Energi yang terdapat pada media interaktif berbasis *website genially*. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian.

c. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen ahli dalam kebahasaan, tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan dalam media dan kesesuaian dengan pemahaman peserta didik sesuai jenjangnya.

d. Validasi ahli pembelajaran

Validasi pembelajaran dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran yang merupakan guru kelas III A. Validasi ahli ini berisi angket terkait penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan-masukan atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*. Nilai yang didapat dari 4 validator akan dihitung dengan menggunakan skala likert 1-5.

⁴⁷ Fajri Awaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN Tegal* (Skripsi, UNNES, 2018),46.

e. Respon Peserta Didik

Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada mata pelajaran IPA.⁴⁸ Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut.⁴⁹

$$V = \frac{\Sigma X}{N \times 100\%}$$

Keterangan :

V = Nilai

ΣX = Skor yang Di Peroleh

N = Skor Maksimal

Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* maka menggunakan kriteria penilaian.

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi.⁵⁰

⁴⁸ Meldawati, *Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Maseri Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022*, (Skripsi UIN Antasari Banjarmasin, 2022),48.

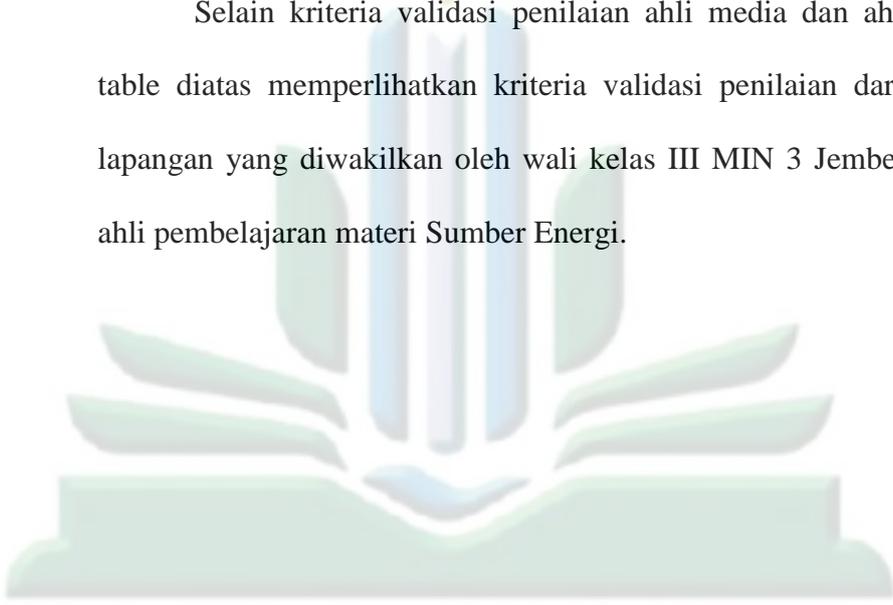
⁴⁹ Nurlaelah Nurlaelah, Johri Sabaryati, and Zulkarnain Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas Viii Smpn 19 Mataram," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2019): 15, <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

⁵⁰ Euis Eti Rohaeti, Martin Bernard, and Chandra Novtiar, "Pengembangan Media Visual Basic Application Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP Dengan Pendekatan Open-Ended," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 2 (2019): 95–107, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

Tabel 3.1
Kriteria Validasi Penilaian Para Ahli

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tidak perlu revisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/ revisi sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/ revisi sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, table diatas memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas III MIN 3 Jember sebagai ahli pembelajaran materi Sumber Energi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

MIN 3 JEMBER merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang berada dibawah kepemilikan Kementerian Agama Republik Indonesia dengan status akreditasi “A” yang beralamatkan di Jl. Mahoni No.20 Wirolegi kec Sumbersari kab Jember dengan kode pos 68124.⁵¹

Sejarah singkat MIN 3 Jember, madrasah ini berdiri sejak tahun 1980 dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim yang kemudian mendapat Surat Keputusan Kepala Departemen Agama dengan status terdaftar pada tahun 1993 dan status diakui pada tahun 1995. Kemudian pada tahun 1997 Madrasah Ibtidaiyah Agus Salim dinegerikan menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sumbesari dibawah naungan Departemen Agama Kabupaten Jember.

Selanjutnya berdasarkan KMA 673 Tahun 2016 tentang Perubahan Nama MA Negeri, MTs Negeri, dan MI Negeri di Provinsi Jawa Timur tanggal 17 Nopember 2016 nama MIN Sumbesari berganti MIN 3 Jember dan resmi digunakan mulai tanggal 01 Januari 2018. Saat ini, MIN 3 Jember di kepalai oleh Bapak Dedi Ependi, S.Ag.,M.M.Pd, dengan jumlah pendaftar masih terus bertambah dari tahun ke tahun.

Adapun lokasi MIN 3 Jember di tengah pemukiman penduduk. Dengan batas-batasnya yaitu sebelah utara berbatasan dengan rumah

⁵¹ Data Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, 2024

penduduk, sebelah barat berbatasan dengan sawah sebelah selatan berbatasan dengan rumah penduduk, sebelah timur berbatasan dengan tanah perhutani.⁵²

MIN 3 Jember ini mempunyai **visi** yaitu “Terwujudnya Madrasah Berprestasi, Berkarakter, Inovatif dan Berbudaya Lingkungan”, untuk mencapai visi tersebut, MIN 3 Jember mempunyai **misi** yaitu sebagai berikut :

1. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan inovatif yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
2. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk menggali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal
3. Mengembangkan kemandirian, bernalar kritis, dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.

1. Tujuan Madrasah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember memiliki tujuan untuk melaksanakan program dan pembelajaran HOTS dengan mengoptimalkan sarana/prasarana madrasah untuk menunjang rancangan belajar yang memotivasi keinginan selalu belajar, sehingga peserta didik diharapkan dapat juara akademik dan non akademik tingkat kabupaten. Selain itu madrasah juga memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang taat dan tepat waktu melaksanakan ibadah (berdoa, sholat berjamaah, sholat

⁵² Data Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, 2024

dhuha, pembiasaan tartil dan hafalan juz 30), serta membentuk perilaku peduli dan berbudaya lingkungan.⁵³

2. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MIN 3 Jember di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 07.00 – 14.30 WIB untuk hari Senin sampai kamis, hari jumat pukul sampai 11.00 WIB, sedangkan hari sabtu sampai pukul 10.00 WIB (Pengembangan diri) . Menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 29 orang, terdiri dari 1 Kepala Madrasah, 22 orang Guru (17 Guru Kelas, 1 Guru Bhs. Inggris, 1 Guru Bhs Arab, 3 orang Guru PAI) , 5 orang Tenaga Kependidikan dan 1 Penjaga Sekolah.

Peneliti melakukan penelitian dengan didampingi oleh ustadz Al Arif Billah Asshadiq, S.Pd. selaku guru kelas IIIA dengan jenjang pendidikan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Data Peserta Didik

Di MIN 3 Jember pada tahun pelajaran 2023/2024, jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 525 , yang terdiri dari 265 laki-laki dan 260 perempuan.

⁵³ Wawancara dengan Kepala Madrasah, Ustadz Dedi Ependi, S.Ag., M.M.Pd.

Namun peneliti fokus pada kelas III A untuk dijadikan subjek penelitian, dengan nama identitas sebagai berikut⁵⁴ :

Tabel 4.1
Nama Peserta Didik

NO.	NAMA	L/P
1	AchmAd Jovan Ainul Yaqin	L
2	Achmad Rafa Azka Andika	L
3	Achmad Zaky Musyarrof	L
4	Adnan Khidar Kafie El Azzam	L
5	Ainun Bunga Nurmalasari	P
6	Airin Ilmi Amalia	P
7	Aisyah Alqhisti Ramadhathul Najwa Iktita	P
8	Ardiansyah Gubran Jabil Ramadan	L
9	Aurelia Nur Azzahra	P
10	Ayra Rafifa Zakiya	P
11	Azham Fakhry Al Zain	L
12	Azzahwa Dwi Amilda	P
13	Balqis Naima Ramadhani	P
14	Bisma Asmara Dayu Diwangi	L
15	Fazeela Prawardani Saputro	P
16	Fela Dwi Agustin	P
17	Gavriel Alaro	L
18	Ghali Muhammad Abidin	L
19	Irfan Naufal Hidayatullah	L
20	Keyra Aqila Asy'ari	P
21	Mafazah Almausholiyah	P
22	Maheswari Zameena Raisa	P
23	Much. Izzul Arifin	L
24	Muhammad Darwis El Zafran Efendy	L
25	Muhammad Dika Saputra Wijaya	L
26	Muhammad Fathur Rizqi Yanto	L
27	Muhammad Fatirul Umam	L
28	Muhammad Qabil Maulana	L
29	Muhammad Zaffran Dzakier Hafadi	L
30	Muhammad Zayyinul Hilmani	L
31	Navika Khanza Az Zahra	P
32	Nurin Najwa Putri Sampurno	P
33	Octa Fibi Riskiyanti	P
34	Rafka Eka Darma Dwi Afandy	L
35	Sabian Wisnu Arrazqa	L
36	Salwa Dzakiyatul Mumtazah	P

⁵⁴ Data Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, 2024

37	Tantri Musfatin Wulandari	P
----	---------------------------	---

Data diatas merupakan peserta didik kelas IIIA, dengan total jumlah sebanyak 37 peserta didik yang terdiri dari 20 laki-laki dan 17 perempuan. Kelas III di MIN 3 Jember dibagi menjadi 3 kelas yaitu kelas III A, III B dan III C. Akan tetapi peneliti terfokus pada kelas III A yang menjadi uji coba peneliti.

4. Data Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan, untuk itu sarana pembelajaran yang terdapat MIN 3 Jember cukup memadai. Di antaranya, Madrasah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dipasang di beberapa kelas. Ketersediaan WiFi yang mendukung pembelajaran. Selanjutnya ada 1 kantor guru, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang tata usaha, 17 ruang kelas, 1 aula, 1 musholla, 1 perpustakaan, 1 toilet guru, 3 toilet pesera didik, 1 koperasi/kantin, 1 gudang, tempat parkir.⁵⁵

Sedangkan di kelas III A sendiri terdapat poster-poster gambar untuk menunjang pembelajaran, ada peta Indonesia, pojok membaca, papan tulis, kursi dan meja, kipas angin, speaker aktif.

⁵⁵ Wawancara dengan Kepala Madrasah, Ustadz Dedi Ependi, S.Ag., M.M.Pd.

5. Program Madrasah

MIN 3 Jember mempunyai program mewujudkan madrasah yang Nasionalis dengan cara menanamkan nilai Nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari seperti melatih peserta didik untuk bersikap disiplin, melaksanakan Upacara setiap hari senin dan merayakan hari-hari besar nasional, menyanyikan lagu nasional di awal kegiatan pembelajaran dan menjaga lingkungan sekitar.

Selain itu, MIN 3 Jember memiliki program mewujudkan peserta didik yang berkarakter ala santri yaitu memanggil guru dengan sebutan Ustadz dan Ustadzah, menunduk jika ada ustad/ustadah lewat, mengucapkan salam jika bertemu di jalan, mencium tangan di waktu bersalaman dengan ustad dan ustadah, tidak mendahului sewaktu ada ustad dan ustadah berjalan.

Dalam rangka mewujudkan madrasah yang ala santri, madrasah mengunggulkan Tahfidz (Kegiatan Menghafal Al Qur'an Juz 30) yang diampu oleh guru PAI, Guru Bahasa Arab dan Guru Kelas masing-masing jenjang.⁵⁶

B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Pada penelitian ini dilakukan dengan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan di MIN 3 Jember pada kelas III yang berjumlah 37 peserta didik, terdiri dari 20 laki-laki

⁵⁶ Wawancara dengan kepala Madrasah, Ustadz Dedi Ependi, S.Ag, M.M.Pd.

dan 17 perempuan. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dimulai dengan observasi lembaga MIN 3 Jember untuk memperoleh informasi terutama terkait penelitian, kemudian dilakukan penyesuaian antara bahan ajar dengan media pembelajaran yang akan dibuat, yang kemudian akan disusun sesuai kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan 2 langkah pada tahap analisis ini, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada langkah awal yaitu dengan menganalisis kinerja selama proses pembelajaran guna mengetahui permasalahan yang terjadi dalam lingkungan belajar sehingga dapat menentukan solusi yang akan disesuaikan dengan media yang akan dikembangkan.

Pada tahap analisis kinerja ini, peneliti observasi berkala seluruh kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di madrasah, hasil yang peneliti peroleh terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, diantaranya yaitu tidak semua guru menggunakan media untuk menunjang pengembangan keterampilan berfikir kritis peserta didik, tidak semua menyusun perangkat pembelajaran, madrasah memiliki alat peraga IPA dan Matematika namun tidak sesuai dengan standar, tidak semua pendidik menggunakan media yang sesuai.

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas III A MIN 3 Jember. Hasil yang diperoleh yaitu dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran lebih baik lagi, dalam artian lebih kreatif dan inovatif agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan dimana seringkali menggunakan metode ceramah dan terfokus pada buku tema.⁵⁷

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk menunjang pengembangan keterampilan berfikir kritis peserta didik, untuk itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan terutama pada kelas III A, yang diharapkan dapat membantu memudahkan dalam penyampaian materi sehingga peserta didik menjadi semangat dan dapat memahami materi pembelajaran dengan maksimal.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap kedua perancangan (desain) ini, dilakukan sebelum peneliti melakukan pengembangan pada media. Tahap desain bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran serta merancang produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*. Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah membuat desain awal dari tampilan website *genially*, dimana pada tahap ini peneliti mencari ide bagaimana menampilkan materi dan template semenarik mungkin, mulai

⁵⁷ Wawancara peserta didik kelas III A MIN 3 Jember, 5 Februari 2024.

dari kesinkronan perpaduan warna, gambar-gambar pendukung, *backsound* serta *background*, icon-icon interaktif, dan lain sebagainya.

Adapun langkah-langkah dalam membuat akun *genially* adalah sebagai berikut :

- 1) Membuka website www.genial.ly
- 2) Buat akun (*sign up*), yaitu mendaftar melalu email.
- 3) Periksa notifikasi email dari *Genially*, selanjutnya apabila sudah masuk, klik “*Confirm your email sddress*” dan *Genially* pun siap digunakan.
- 4) Pilih “*education*”, bila untuk keperluan pendidikan.
- 5) Pilih peran, apabila sebagai guru maka pilih peran *a teacher*.
- 6) Pilih tingkatan studi yang akan diampu
- 7) Apabila sudah lengkap, maka laman *Genially* akan secara otomatis mengarahkan pada menu “*strat*”, dan akun pun akan siap digunakan.

Sedangkan apabila akun telah dibuat, dan ingin mengaksesnya, maka berikut langkah-langkahnya:

- 1) Silahkan masuk pada web www.genial.ly dan klik *log in* pada menu dikanan atas, lalu ke halaman sign in.
- 2) Masuk menggunakan *account* yang telah dibuat dengan 2 pilihan cara, yaitu melalui akun google atau memasukkan email dan passwordnya.

3) Anda akan memasuki halaman utama *Genially*. Apabila sudah memasuki halaman utama, maka anda sudah siap untuk menggunakan *Genially*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Pemilihan dan penetapan *platform* yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, dalam hal ini peneliti memilih website *genially*.
- b. Merumuskan materi pembelajaran. Sebelum membuat media pembelajaran, peneliti menentukan materi yang akan dijadikan penelitian terlebih dahulu. Dalam hal ini peneliti memilih materi “Sumber Energi” yang terdapat pada tema energi dan perubahannya kelas III.
- c. Memilih template yang akan digunakan sebagai media penyampaian materi maupun quiz yang akan digunakan, termasuk menyiapkan teks, gambar, video, animasi, serta tombol-tombol yang akan digunakan.
- d. Pada *genially* ini terdapat berbagai macam *font* yang dapat dipilih, gambar yang dapat diunduh dari *genially* ataupun dari desktop, background dan suara yang dapat dimasukkan dengan mencantumkan link youtube atau langsung merekam suara sendiri, selain itu juga bisa memasukkan quiz, diagram, berbagai macam bentuk baik untuk menampilkan gambar ataupun menambah keterangan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media yang dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik sehingga akan menghasilkan produk yang dinyatakan layak untuk digunakan oleh peserta didik.

a. Pembuatan Produk.

Pada tahap pengembangan, peneliti mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi sebuah produk nyata. Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan pada tahap ini, diantaranya : pengisian materi dan *quiz*, membuat animasi dan gambar, memasukkan tombol-tombol navigasi, serta musik/*backsound*.

- 1) Pengumpulan semua bahan dan materi. Dalam hal ini yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan bahan-bahan dasar yang akan digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif, seperti materi, gambar, suara, gambar, video dan tombol-tombol interaktif.
- 2) Pengembangan media pembelajaran berbasis *genially*. Setelah semua bahan terkumpul, selanjutnya peneliti membuat dan mengembangkan tampilan materi dan quiz semenarik dan sekreatif mungkin.

b. Validasi Ahli

Media yang telah dikembangkan selanjutnya akan di validasi oleh dosen ahli untuk memperoleh kritik dan saran yang digunakan

agar mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap validasi produk ini dilakukan oleh 4 validator, yaitu dosen ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.

Berikut merupakan hasil validasi dari berbagai aspek :

- 1) Validasi Ahli Materi : dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√	
2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik					√
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4	Interaktifitas siswa dengan media				√	
5	Penumbuhan motivasi belajar					√
6	Materi yang disajikan singkat dan mudah dipahami.				√	
Aspek Penyajian						
7	Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan.					√
8	Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasannya.					√
9	Penyampaian materi secara runtut.					√
Jumlah frekuensi					3	6
Jumlah Skor					12	30
Jumlah Total Skor		42				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{42}{45} \times 100\% = 93,3\%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 42 dengan presentase rata-rata 93,3% dari total keseluruhannya sebesar 45. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut :

- a) Cantumkan nama pengembang media
 - b) Tambahkan deskripsi keterangan gambar pada slide pemanfaatan sumber energi.
 - c) Sumber vidio/link vidio cantumkan dimedia.
- 2) Validasi Ahli Media : Dilakukan untuk mengetahui kelayakan

media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Tingkat interaksi siswa dengan media					√
2	Kemudahan berinteraksi dengan media					√
3	Kejelasan penggunaan media					√
4	Ketepatan memilih media untuk pengembangan					√
5	Pemberian umpan balik terhadap respon peserta didik				√	

6	Pengemasan media					√
7	Efisiensi media					√
Aspek Komunikasi Visual						
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)					√
9	Ketepatan pemilihan warna background.				√	
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				√	
11	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				√	
12	Keterbacaan teks					√
13	Tampilan gambar disajikan					√
14	Keseimbangan proporsi gambar					√
15	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					√
16	Pengaturan tata letak					√
17	Komposisi warna				√	
18	Keserasian pemilihan warna				√	
19	Kerapihan desain					√
20	Kemenarikan desain					√
Jumlah Frekuensi					6	14
Jumlah Skor					24	70
Jumlah Total Skor					94	

Rumus

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{94}{100} \times 100\% = 94\%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 94 dengan presentase 94% dari total keseluruhan 100. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- a) Tambah kan dentitas pembimbing dan juga validator

- b) Pada halaman cover tambahkan tulisan SD/MI
- c) Tambahkan gambar contoh energi terbarukan.
- 3) Validasi Ahli Bahasa : dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan pada media yang telah dikembangkan.
- Berikut ini rincian hasil penilaian ahli bahasa.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Kebahasaan						
1	Penggunaan bahasa yang efektif dan kesesuaian dengan EYD					√
2	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan dalam media					√
3	Kelayakan kalimat yang digunakan dalam media					√
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
5	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan.					√
6	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik SD/MI					√
Jumlah Frekuensi					1	5
Jumlah Skor					4	25
Jumlah Total Skor		29				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{29}{30} \times 100\% = 96,6\%$$

Validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 29 dengan presentase 96,6% dari total keseluruhan 30. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- a) Gunakan kalimat sederhana.
 - b) Parafrase materi sesuai tingkat siswa.
- 4) Validasi Ahli Pembelajaran : dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli pembelajaran.

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					√
2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran					√
3	Membantu dalam mempermudah penyampaian materi					√
4	Membantu dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik					√
5	Membantu meningkatkan keefektifan peserta didik				√	
6	Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami					√
7	Penggunaan bahasa yang efektif dan sesuai EYD					√
8	Komposisi gambar, vidio, tulisan, warna menarik dan sesuai kebutuhan				√	
Jumlah Frekuensi					2	6
Jumlah Skor					8	30
Total Skor		38				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Validasi oleh ahli pendidikan memperoleh nilai 38 dengan presentase 95% dari total keseluruhan 40. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan.

Berdasarkan dari adanya 4 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 4 validator atau 4 orang ahli ang terdiri dari ahli materi, media, bahasa maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 4 validator disajikan dalam tabel berikut ini.

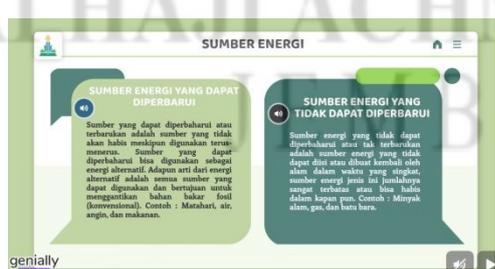
Tabel 4.6
Hasil Analisis Validator

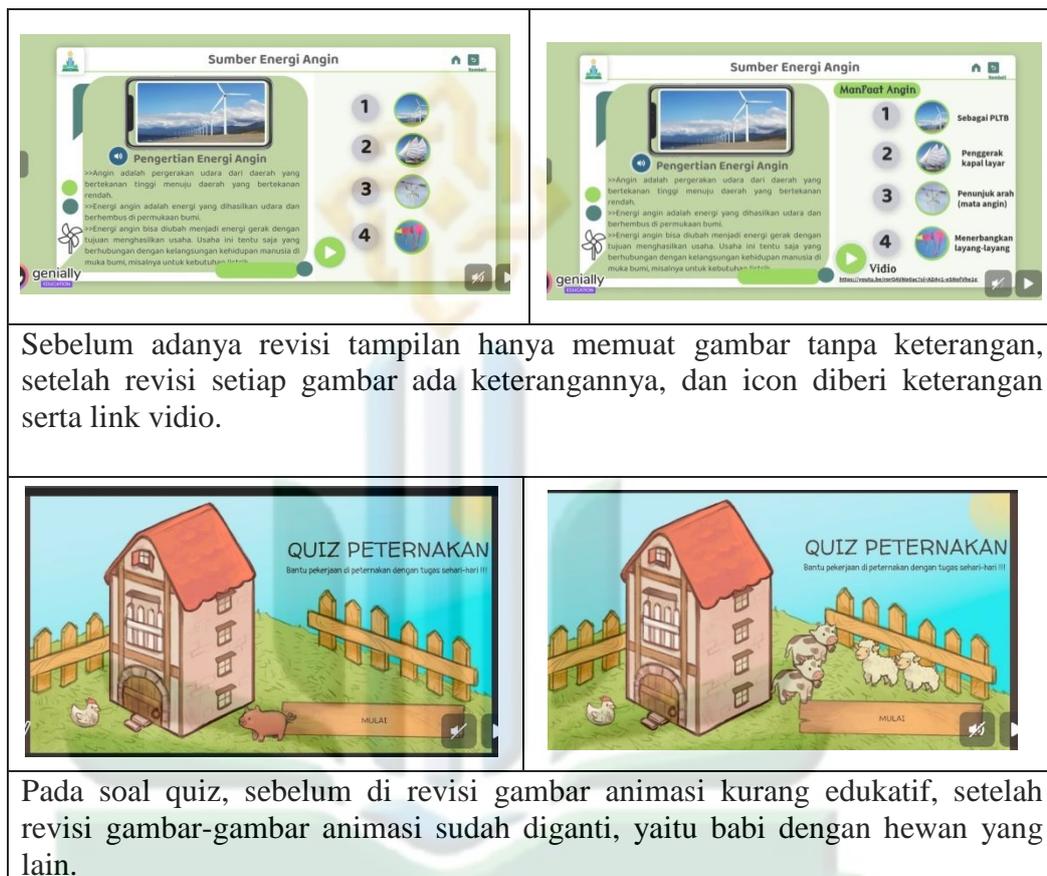
No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator I	93,3%	Sangat layak
2.	Validator II	94%	Sangat Layak
3.	Validator III	96,6%	Sangat Layak
4.	Validator IV	95%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		94,7%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data diatas dari 4 validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 94,7%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *genially* telah memenuhi kategori valid atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

Tabel 4.7
Pengembangan Produk

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
<p>Ket : Sebelum adanya revisi tampilan hanya memuat judul dari materi pembelajaran, namun setelah direvisi terdapat tambahan gambar dan jenjang kelas dan sekolah.</p>	
	
<p>Ket : Sebelum adanya revisi tidak ada gambar pendukung materi, setelah revisi terdapat berbagai gambar yang bisa di <i>fullscreen</i> kan.</p>	



Berdasarkan tabel diatas , dilakukan revisi produk oleh peneliti.

Peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk media pembelajaran interaktif berbasis genially pada peserta didik kelas III A MIN 3 Jember, sesuai dengan adanya validasi dari validator yang menyatakan media layak untuk diterapkan.

4. Implementasi (*Implimentation*)

Implementasi ini merupakan tahap yang dilakukan untuk uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *genially*, media ini diimplementasikan kepada peserta didik kelas III A MIN 3 Jember. Implementasi ini dilakukan setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa

dan validasi pembelajaran. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti sebelum implementasi adalah :

- a. Meminta perizinan kepada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan kepada guru yang bersangkutan.
- c. Melakukan studi lapangan dan wawancara.
- d. Memberikan latihan soal materi sebelum menampilkan media pembelajaran kepada kelas III A.
- e. Mempersiapkan alat-alat yang digunakan untuk menampilkan media pembelajaran yang telah dikembangkan oeneliti.
- f. Membuat dan menyiapkan angket peserta didik yang akan digunakan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan pertama, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran. Kedua, peneliti melakukan pengenalan media. Ketiga, peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik sekaligus pengisian agket respo peserta didik terhadap media yang telah digunakan. Uji coba media ini dilakukan secara langsung diruang kelas III A dengan kondisi tertib dan juga lancar. Selama pembelajaran siswa mengamati materi yang ditampilkan dengan baik dan juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan dimana hal ini, dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disajikan.

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut :

Gambar 4.1
Dokumentasi uji coba produk



5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti pada kelas III A diperoleh data respon peserta didik dan pendidik yang bahwa secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang dikembangkan dan diimplementasikan di kelas tersebut mendapat respon positif.

Kelas III A dengan jumlah 37 peserta didik diketahui dapat mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dengan baik, peserta didik memperhatikan dengan seksama materi yang ditampilkan dan antusias dalam menjawab quiz. Setelah pembelajaran menggunakan media peserta didik dibagikan angket penilaian yang telah disiapkan yang menunjukkan hasil bahwa media yang digunakan sangat baik untuk membantu proses pembelajaran.

Adapun saran evaluasi media dari peneliti untuk peneliti selanjutnya yaitu untuk menambah lagi quiz untuk latihan soalnya, pilih template quiz dengan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat menambah antusias peserta didik, selain itu pada quiz bisa juga ditambahkan batas waktu pengerjaan atau timer, hal tersebut bisa menambah semangat peserta didik dalam mempelajari materi sehingga dapat menjawab quiz dengan tepat. Selain itu dapat juga memaksimalkan penggunaan berbagai games yang ada di *platform genially* dengan memilih games yang dapat diterapkan sesuai materi dan waktu.

C. Analisis Data

Pada analisis data ini terdapat analisis kelayakan. Analisis kelayakan adalah hasil kelayakan media yang dibuktikan dari hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli dalam analisis data ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Validator ahli media adalah Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. (Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember). Untuk Validator ahli materi adalah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. Validator ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah Dosen Fakultas Tarbiyah an Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember. Sedangkan validator ahli bahasa adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. selaku Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember. Dan

yang terakhir validasi ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas III MIN 3 Jember yaitu Bapak Al Arif Billah Asshadiq, S.Pd.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari para ahli disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.8
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator I	93,3%	Layak
2.	Validator II	94%	Layak
3.	Validator III	96,6%	Layak
4.	Validator IV	95%	Layak
Nilai rata-rata persentase		94,7%	Layak

Berdasarkan hasil analisis data dari 4 validator diatas diperoleh presentase dengan rata-rata 94,7%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *genially* telah memenuhi kategori valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya adalah analisis keefektifan media, pada penelitian ini data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik serta angket respon peserta didik pada peserta didik kelas III A MIN 3 Jember.

Analisis kefektifan ini dilakukan dengan perhitungan N-Gain Score, yang diperoleh dari skor tes awal dan tes akhir, sehingga dapat diketahui mana yang dikategorikan gain tinggi dan rendah.

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal}(100) - \text{Skor Pretest}}$$

Katerogi Gain disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Kriteria Normalis Gain

Skor Gain	Kriteria Normalis Gain
$0,00 \leq N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi

Tabel 4.9
Kategori Presentase N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
65-75	Efektif
≥ 76	Sangat Efektif

Berikut data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran *N-Gain Score* yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.10
Hasil Peserta Didik

No	Respondend	Pretest	Posttest	post-pretest	Skor Ideal (100)-pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	AchmAd Jovan Ainul Yaqin	50	70	20	50	0.4	40
2	Achmad Rafa Azka Andika	20	60	40	80	0.5	50
3	Achmad Zaky Musyarrof	30	60	30	70	0.428571429	42.85714286
4	Adnan Khiar Kafie El Azzam	60	75	15	40	0.375	37.5
5	Ainun Bunga Nurmalasari	65	75	10	35	0.285714286	28.57142857
6	Airin Ilmi Amalia	50	65	15	50	0.3	30
7	Aisyah Alqhisti Ramadhatul Najwa Iktita	60	90	30	40	0.75	75

8	Ardiansyah Gibran Jabil Ramadan	50	65	15	50	0.3	30
9	Aurelia Nur Azzahra	65	85	20	35	0.571428571	57.14285714
10	Ayra Rafifa Zakiya	70	85	15	30	0.5	50
11	Azham Fakhry Al Zain	60	90	30	40	0.75	75
12	Azzahwa Dwi Amilda	80	95	15	20	0.75	75
13	Balqis Naima Ramadhani	60	85	25	40	0.625	62.5
14	Bisma Asmara Dayu Diwangi	50	70	20	50	0.4	40
15	Fazeela Prawardani Saputro	65	100	35	35	1	100
16	Fela Dwi Agustin	20	55	35		0.4375	43.75
17	Gavriel Alaro	70	85	15	30	0.5	50
18	Ghali Muhammad Abidin	35	65	30	65	0.461538462	46.15384615
19	Irfan Naufal Hidayatullah	80	90	10	20	0.5	50
20	Keyra Aqila Asy'ari	85	90	5	15	0.333333333	33.33333333
21	Mafazah Almausholiyah	70	95	25	30	0.833333333	83.33333333
22	Maheswari Zameena Raisa	60	70	10	40	0.25	25
23	Much. Izzul Arifin	45	70	25	55	0.454545455	45.45454545
24	Muhammad Darwis El Zafran Efendy	75	100	25	25	1	100
25	Muhammad Dika Saputra Wijaya	80	85	5	20	0.25	25
26	Muhammad Fathur Rizqi Yanto	70	90	20	30	0.666666667	66.66666667

27	Muhammad Fatirul Umam	80	95	15	20	0.75	75
28	Muhammad Qabil Maulana	65	70	5	35	0.142857143	14.28571429
29	Muhammad Zaffran Dzakier Hafadi	65	80	15	35	0.428571429	42.85714286
30	Muhammad Zayyinul Hilmani	60	80	20	40	0.5	50
31	Navika Khanza Az Zahra	65	95	30	35	0.857142857	85.71428571
32	Nurin Najwa Putri Sampurno	65	75	10	35	0.285714286	28.57142857
33	Octa Fibi Riskiyanti	45	50	5	55	0.090909091	9.090909091
34	Rafka Eka Darma Dwi Afandy	75	85	10	25	0.4	40
35	Sabian Wisnu Arrazqa	80	90	10	20	0.5	50
36	Salwa Dzakiyatul Mumtazah	65	95	30	35	0.857142857	85.71428571
37	Tantri Musfatin Wulandari	60	85	25	40	0.625	62.5
	MEAN	60.8	80.1	19.32	38.055	0.723629	72.36285

Dari tabel diatas, presentase nilai N-Gan Score meunjukkan rata-rata presentase 72,36% yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 72% setelah adanya pengembangan produk media pembelajaran berbasis *genially* dalam materi Sumber Energi.

Selanjutnya respon peserta didik juga diperlukan dalam pengembangan media, dengan tujuan agar dapat mengetahui apakah media yang telah dikembangkan menarik serta layak digunakan oleh peserta didik dalam membantu proses pembelajaran. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan secara menyeluruh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11
Hasil Respon Peserta Didik

NO	NAMA	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimum	Jumlah Skor
1	AchmAd Jovan Ainul Yaqin	23	25	92%
2	Achmad Rafa Azka Andika	24	25	96%
3	Achmad Zaky Musyarrof	24	25	96%
4	Adnan Khair Kafie El Azzam	24	25	96%
5	Ainun Bunga Nurmalasari	23	25	92%
6	Airin Ilmi Amalia	23	25	92%
7	Aisyah Alqhisti Ramadhathul N.I	25	25	100%
8	Ardiansyah Gubran Jabil R	24	25	96%
9	Aurelia Nur Azzahra	24	25	96%
10	Ayra Rafifa Zakiya	25	25	100%
11	Azham Fakhry Al Zain	24	25	96%
12	Azzahwa Dwi Amilda	23	25	92%
13	Balqis Naima Ramadhani	25	25	100%
14	Bisma Asmara Dayu Diwangi	25	25	100%
15	Fazeela Prawardani Saputro	24	25	96%
16	Fela Dwi Agustin	25	25	100%
17	Gavriel Alaro	23	25	92%
18	Ghali Muhammad Abidin	23	25	92%
19	Irfan Naufal Hidayatullah	24	25	96%
20	Keyra Aqila Asy'ari	25	25	100%
21	Mafazah Almausholiyah	22	25	88%
22	Maheswari Zameena Raisa	22	25	88%
23	Much. Izzul Arifin	25	25	100%
24	Muhammad Darwis El Zafran E	24	25	96%
25	Muhammad Dika Saputra W	21	25	87,5%
26	Muhammad Fathur Rizqi Yanto	25	25	100%
27	Muhammad Fatirul Umam	23	25	92%
28	Muhammad Qabil Maulana	24	25	96%
29	Muhammad Zaffran Dzakier H	25	25	100%

30	Muhammad Zayyinul Hilmani	25	25	100%
31	Navika Khanza Az Zahra	25	25	100%
32	Nurin Najwa Putri Sampurno	24	25	96%
33	Octa Fibi Riskiyanti	21	25	87,5%
34	Rafka Eka Darma Dwi Afandy	23	25	92%
35	Sabian Wisnu Arrazqa	25	25	100%
36	Salwa Dzakiyatul Mumtazah	23	25	92%
37	Tantri Musfatin Wulandari	23	25	92%
	Jumlah	880	925	95%

$$V = \frac{\Sigma X}{N \times 100\%}$$

$$V = \frac{880}{925 \times 100\%} = 95\%$$

Data respon peserta direspon pesertadidik diperoleh dengan membagikan angket yang diisi oleh 37 peserta didik kelas III A . Berdasarkan data yang telah disajikan tabel di atas dengan 5 indikator yang tersedia, diketahui bahwa jumlah total skor jawaban yang diperoleh yaitu 880 dari skor ideal 925, dengan hasil rata-rata presentase peserta didik adalah 95%. Hasil tersebut apabila dikonversikan kedalam tabel kelayakan maka memperoleh predikat A yang artinya layak, dengan ketentuan presentase 76%-100%.

Gambar 4.2
Pengisian Angket Respon Peserta Didik



D. Revisi Produk

Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media, bahasa maupun pembelajaran dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran interaktif berbasis *genially* ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan hingga layak untuk diterapkan kepada peserta didik.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *genilly* yang memuat materi Sumber Energi. Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 18 maret 2024 di kelas III A MIN 3 Jember dengan menggunakan sistem elektronik dengan layar proyektor yang ada.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dalam pengembangannya menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini mencakup lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementasion, annd evaluation*.

Peneliti menggunakan inspirasi media *genially* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jhon Enstein yang menghasilkan media game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan *genially*. Selain itu diperkuat juga dengan teori Jhon Enstein bahwa media *genially* dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan juga alat untuk memotivasi peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar.⁵⁸

⁵⁸ Enstein, Bulu, and Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially," 102.

Penegmbangan media yang dilakukan peneliti ini sudah sesuai dengan teori yang peneliti gunakan, yaitu menurut Sugiyono yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁹

Media yang dikembangkan peneliti memanfaatkan website *genially*, dimana media ini menawarkan berbagai fitur menarik bagi penggunanya. Media ini dikembangkan dengan materi “Sumber Energi” kelas III.

Media ini adalah bentuk media pembelajaran yang mengikuti arus perkembangan zaman dengan memanfaatkan IT, dimana dalam penggunaannya dalam kelas membutuhkan alat pendukung berupa laptop, proyektor, pengeras suara dan jaringan internet. Media *genially* ini memuat berbagai fitur menarik yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran, mulai dari presentasi, infografis, presentasi animasi maupun video, ePosters, kuis dan game. Hasil akhir dari *genially* ini berupa link tautan yang dapat disebar kepada peserta didik dan dapat diakses untuk belajar di rumah.

Langkah pertama dalam membuat media ini adalah dengan masuk website *genially*, yang dilanjutkan dengan daftar/*login* menggunakan *email*, kemudian memilih fitur yang akan digunakan, mengumpulkan materi, memilih tampilan yang akan digunakan, dan menyiapkan segala hal yang diperlukan.

⁵⁹ Shalikhah, “Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation,” 86.

Selanjutnya setelah semua sudah terkumpul akan dijadikan satu sesuai rancangan yang sudah dibuat mulai dari pembuka hingga penutup. Pada penampilan materi disajikan secara menarik yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, begitu juga dengan quiz yang bersifat interaktif yang dapat memicu semangat peserta didik. Media pembelajaran ini melalui proses uji coba dan revisi produk ketika uji coba menunjukkan kelayakan dalam penggunaannya maka media dapat diimplementasikan secara luas.

Kelayakan pada media pembelajaran interaktif berbasis *genially* telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba pada siswa kelas III A MIN 3 Jember. Hasil keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini sudah valid atau layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, Validator dalam pengembangan ini meliputi validator materi, media, bahasa dan pendidikan.

Validasi dari ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan materi Sumber Energi. Validasi ini memperoleh nilai 42 dari total nilai keseluruhan 45 dengan rata-rata presentase sebesar 93,3% dengan kategori layak diterapkan.

Validasi dari ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi ini memperoleh nilai 94 dari total nilai keseluruhan 100 dengan hasil rata-rata presentase sebesar 94% dengan kategori layak diterapkan.

Validasi dari ahli bahasa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan bahasa dalam produk yang dikembangkan. Validasi ini memperoleh nilai 29 dari total nilai keseluruhan 30 dengan hasil rata-rata presentase sebesar 96,6% dengan kategori layak diterapkan.

Validasi ahli pendidikan yang dilakukan oleh guru kelas III A MIN 3 Jember dilakukan dengan tujuan kelayakan keseluruhan media yang digunakan. Validasi ini memperoleh nilai 38 dari total nilai keseluruhan 40 dengan hasil rata-rata presentase sebesar 95% dengan kategori layak diterapkan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pada pengembangan media ini terdapat beberapa saran yang mencangkup saran pemanfaatan, diseminasi dan juga *genially* dapat diterapkan dengan efektif, sehingga diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang sudah dikembangkan oleh penulis pada materi sumber energi sebaik mungkin, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis *genilly* ini tersedia melalui link di sekolah maupun untuk belajar di rumah.
- b. Peneliti selanjutnya bisa menjadikan media pembelajaran interaktif

berbasis *genially* ini sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan dari media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dapat digunakan semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat relevan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia, namun pada penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebar luasannya tidak percuma atau sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi pihak sekolah dalam pengembangan produk bisa dengan menambah jumlah alat-alat pendukung seperti proyektor, laptop ataupun komputer, agar dalam pelaksanaan tidak terhambat.
- b. Bagi guru yang akan mengembangkan produk, bisa dikembangkan dengan materi lain, bisa dengan menambah berbagai video, gambar, atau pendukung lainnya agar lebih menarik, dan juga bisa diterapkan pada jenjang kelas yang berbeda.
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* ini, sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran. Sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini dengan lebih beragam dengan memaksimalkan pemanfaatan berbagai fitur yang terdapat pada platform *genially*. Misalnya dengan membuat permainan di *genially* yang disesuaikan dengan materi yang dipilih
- d. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih lanjut.

Dapat disarankan untuk melakukan perancangan yang lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik agar lebih dikenal.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *genially* ini, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis(*Analysis*), Desain(*Design*), Pengembangan(*Development*), Implementasi(*Implementation*) dan Evaluasi(*Evaluation*).
2. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 93,3%, kemudian presentase dari ahli media sebesar 94%, presentase ahli bahasa sebesar 96,6% dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 95%. Secara keseluruhan media pembelajaran ini menunjukkan presentase sebesar 94,7% dengan kategori layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.
3. Data uji coba didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*, dengan peningkatan presentase hasil keseluruhan 72%. Data uji coba juga didapat dari respon peserta didik, dimana berdasarkan dari 5 indikator yang tersedia, diketahui bahwa jumlah total skor jawaban yang diperoleh yaitu 880 dari skor ideal 925, dengan hasil rata-rata presentase peserta didik adalah 95%. sehingga dengan adanya data-data tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Aliyah, Siti Alfi. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandaran Yogyakarta." Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- Aprilianti, Puspita. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Poowton Pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvita T.P 2019/2020." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–75. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Awaliyah, Fajri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN Tegal." Skripsi, UNNES, 2018.
- Deki Syaputra ZE, Rosaliza Agus Dina,. "Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur Ta. 2021/2022." *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari* 5, no. 2 (2022): 60. <https://doi.org/10.33087/istoria.v5i2.124>.
- Dewi Astuti, Anita, Endah Rahmawati, Atika Dwi Evitasari, Siwi Utamingtyas, and Faridl Musyadad. "Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 4 (2022): 894–901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>.
- Dodi, Ilham. "Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 3 (2019): 109–22.
- Dwiqui, Gede Cris Smaramanik, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar

Menggunakan Genially.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 101–9. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.

Fatma, Nailah, and Ichsan. “Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah.” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

Fauzi, Ahmad, Widia Winata, and Ansharullah Ansharullah. “Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum ‘Sentra’ Dengan Menggunakan Model Addie.” *Instruksional* 2, no. 1 (2020): 64. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>.

Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati. *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi. IKIP Gunungsitoli*, 2021.

Hasan Harahap, Rofiqoh. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan.” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA 07)* (2022): 18–27.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.

Hidayah, Nurul, and Rifky Khumairo Ulva. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Istiqlal, Abdul. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar.” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3, no. 2 (2018): 139–44.

Khoirun Ni'mah, Nurlaily, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang.” *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

Luh, Ni, and Putu Ekayani. “Pentingnya Penggunaan Media Siswa,” no. March (2021): 1–16.

Meldawati. “Pengembangan E-Diklat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Maseri Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran

2021/2022.” Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022.

- Nadzif, Muhammad, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>.
- Nitami, Nanda, Nazliati, and Rita Sari. “Pengembangan Media Likurdin Melalui Model Addie.” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JPSM)* 4, no. September (2023): 1–88.
- Nurlaelah, Nurlaelah, Johri Sabaryati, and Zulkarnain Zulkarnain. “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas Viii Smpn 19 Mataram.” *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2019): 15. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.
- Primayana, Kadek Hengki, Wayan I Lasmawan, and Putu Budi Adnyana. “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 9, no. 2 (2019): 72–79.
- Ramli, M. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif.” *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume* 13, no. 23 (2015): 130–54.
- Rizal, Setria Utama, Isma Nastiti Maharani, M Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, and Jodi Abdurachman. *Media Pembelajaran*, 2016.
- Rohaeti, Euis Eti, Martin Bernard, and Chandra Novtiar. “Pengembangan Media Visual Basic Application Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP Dengan Pendekatan Open-Ended.” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 2 (2019): 95–107. <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.
- Salsabila, Elis Syifa, Fatuhtik Amatda, Neha Umi, Fifi Febriani Kholifatussolekhah, Durrotul Rachmawati, and Imron Fauzi Izzati. “Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa Di Mi/Sd.” *J. Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 11 (2022): 2695–2703. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59371>.
- Shalikhah, Norma Dewi. “Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation.” *Warta LPM* 20, no. 1 (2017): 9–16.
- Sudewiputri, Made Padmarani, and I Made Aditya Dharma. “Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 427. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900>.

- Sulthon, Sulthon. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>.
- Surahman, Surahman, Redha Rahmani, Usman Radiana, and Ardianus Imen Saputra. "Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Kubu Raya." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 4 (2022): 376–87. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i4.667>.
- Suwignyo, Muhammad, Prayogo 1□, Umi Salamatus Sakdiyah, Ning Fashokha, Uin Kiai, Haji Achmad, and Siddiq Jember. "Volume 4 Nomor 2 (2023) Pages 243-251 Edubase : Journal of Basic Education Pembuatan Media Herbarium Kering Dalam Pembelajaran Dikotil Dan Monokotil Di Madrasah Ibtidaiyah," 2023. <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/903> WebJournal:<http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase>.
- Wahyuni, Sri. "Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 5 Jenepono." Skripsi, Universitas Negeri Makasar, 2020.
- Yolanda, Anisya, and Rini Sri Indriani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2023).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1 :

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Muina Arfada Rifda
NIM : 204101040005
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 28 Mei 2024
Saya menyatakan



[Handwritten Signature]
Siti Muina Arfada Rifda
NIM.204101040005

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i> Pada Mata Pelajaran IPA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	<p>1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>genially</i> pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>genially</i> pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?</p>	<p>1. Media Pembelajaran Interaktif</p> <p>2. Website <i>Genially</i></p> <p>3. Hasil Belajar</p>	<p>1. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.</p> <p>2. Media pembelajaran interaktif berbasis website <i>Genially</i> yang menarik dan menyenangkan.</p>	<p>1. Responden siswa kelas III MIN 3 Jember</p> <p>2. Informan : kepala sekolah dan guru kelas</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Buku Pustaka, bahan rujukan, dan artikel jurnal</p> <p>5. Validator :</p> <p>a. Dosen ahli materi</p> <p>b. Dosen ahli media.</p> <p>c. Guru ahli IPA</p>	<p>1. Metode penelitian : <i>Research and Development</i> (R&D).</p> <p>2. Model penelitian : ADDIE</p> <p>3. Teknik Pengumpulan Data : Observasi, wawancara, angket, dokumentasi</p> <p>4. Teknik analisis : analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat.</p>

Lampiran 3 :

Surat Izin Peneliti

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
--	---

Nomor : B-5682/In.20/3.a/PP.009/02/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 JEMBER
Wirolegi, Kec. Sumpalsari, Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 204101040005
Nama	: SITI MUINA ARFADA RIFDA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 3 Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dedi Ependi, S.Ag, M.M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 Februari 2024
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 4 :

RPP Kelas III
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 3 JEMBER
 Kelas / Semester : III /Genap
 Tema 6 : Energi dan Perubahannya
 Sub Tema 1 : Sumber Energi
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu :

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1. Mengidentifikasi informasi terkait sumber energi dengan tepat. 3.2.2. Menganalisis informasi sumber energi dengan peristiwa yang terjadi sehari-hari
4.2	Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.2.1. Menceritakan kembali secara tertulis informasi tentang sumber energi yang terdapat pada media yang telah disediakan dengan tepat. 4.2.2. Menyimpulkan secara lisan tentang materi sumber energi yang dipelajari.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melihat media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi informasi terkait sumber energy dan bentuk-bentuk energi dengan tepat.
2. Dengan meliahat media pembelajaran, peserta dapat menganalisis peristiwa sehari-hari yang berhubungan dengan sumber energi.
3. Dengan melihat media pembelajaran, peserta didik dapat menceritakan kembali secara tertulis informasi tentang materi sumber energi dengan tepat.
4. Dengan melihat media pembelajaran, peserta didik dapat menyimpulkan secara lisan informasi tentang sumber energi dan bentuk energi tepat.

D. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Charta/video peristiwa fotosintesis
3. Gambar/video PLTS

E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. Peserta didik yang diminta membaca do'a adalah peserta didik yang hari ini datang paling awal. (<i>Religius, menghargai kedisiplinan siswa</i>). 3. Peserta didik bersama guru membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses belajar mengajar hari ini (<i>kegiatan penguatan karakter</i>). 4. Pembiasaan membaca selama 3 menit (<i>Literasi</i>). 5. Menginformasikan tentang tema yang akan dipelajari, yaitu "Sumber energi". 6. Peserta didik diberi pertanyaan tentang apa saja sumber energi di bumi dan apa manfaatnya (<i>Apresiasi</i>). 7. Peserta didik diberi penjelasan tujuan pembelajaran dan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan (<i>Communication</i>). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati materi sumber energi yang disajikan oleh guru melalui website <i>Genially</i>. https://view.genial.ly/65b47c054dce970014d66c61/presentation-customer-service-manual(Literasidigital,megamati- 	140 menit

Saintifik,TPACK)



- Peserta didik mendengarkan guru memberikan penjelasan tambahan tentang materi sumber energi yang telah diamati.
- Peserta didik bersama guru berdiskusi dan bertanya jawab tentang yang belum dipahami (*Communication*).
- Peserta didik diminta menceritakan dan menjelaskan kembali isi materi dengan bahasa mereka sendiri secara bergiliran (*Creativity and Innovation*).
- Peserta didik membuat dua contoh kejadian yang berhubungan dengan pemanfaatan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari, dan bagaimana cara menghemat energi (*Critical thinking and Problem solving*).
- Peserta didik mengerjakan soal-sola atau LKPD yang telah disiapkan oleh guru untuk mengukur pemahaman peserta didik.
- Setelah semua peserta didik mengumpulkan tugasnya, kemudian bersam guru membahas bersama-sam soal yang sudah dikerjakan melalui kuiz yang telah disediakan melalui link website: <https://view.genial.ly/65b5110f20cab90014aa68d/interactive-content-farm-escape-room>



- Peserta didik mendengarkan instruksi guru tentang peraturan permainan yang telah disiapkan oleh guru.
- Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dan bersama-sama dengan masing-masing kelompok bekerjasama dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan (*Collaborative*).

		
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan rangkuman hasil belajar selama sehari (<i>Integritas, critical thinking, C6</i>). Salah satu peserta didik maju kedepan untuk membacakan kesimpulan materi pelajaran yang telah dipelajari. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). Melakukan penilaian hasil belajar (<i>Evaluasi</i>). Menyanyikan salah satu lagi daerah untuk menumbuhkan <i>Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi</i>. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik (<i>Religius</i>). 	15 menit

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1												
2												
3												
4												
5												
6												
Dst												

Keterangan:

1, K (Kurang) : 2, C (Cukup) : 3, B (Baik) : 4, SB (Sangat Baik)

2. Penilaian Pengetahuan

- Tes tulis tentang sumber energi.
- Tes lisan tentang macam-macam sumber energi terbarukan.

3. Tes tulis tentang manfaat sumber energi.

3. Penilaian Keterampilan

- Menyampaikan kembali informasi terkait sumber energi.

No	Kriteria	Rubrik Kriteria			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
1	Kesesuaian informasi dengan sumber informasi	Seluruh Informasi yang disampaikan sangat lengkap dan sesuai dengan informasi yang terdapat pada sumber informasi	Sebagian besar informasi yang disampaikan sangat lengkap dan sesuai dengan informasi yang terdapat pada sumber informasi	Separuh saja informasi disampaikan dengan lengkap	Hampir semua Informasi tidak sesuai dengan sumber informasi
2	Susunan kalimat informasi	Seluruh kalimat sesuai dengan EYD	Ada sedikit kalimat yang tidak sesuai EYD	Separuh saja kalimat yang strukturnya sesuai EYD	Belum mampu menyusun kalimat yang sesuai dengan EYD

Mengetahui
Guru Kelas 3

Jember, 18 Maret 2024
Peneliti

(Al Arif Billah Assahadiq, S.Pd)
NIP. -

(Siti Muina Arfada Rifda)
NIM. 204101040005

Lampiran 5 :

Pretest

Nama: Balais Na'ima R.
 Kelas: 3A catngak dien S = 8.

Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf A,B,dan C dibawah ini !

- Sesuatu yang dapat menghasilkan energi disebut....
 - A. Penerima energi
 - B. Sumber energi
 - C. Manfaat energi
- Sumber energi pengganti energi tradisional seperti minyak bumi dan batu bara yang merupakan energi terbarukan seperti matahari, angin, air. Disebut.....
 - A. Energi baru
 - B. Energi BBM
 - C. Energi Alternatif
- Sumber energi terbesar di bumi adalah
 - B. Matahari
 - E. Angin
 - F. Makanan
- Matahari menghasilkan sumber energi berupa....
 - A. Udara
 - B. Angin
 - C. Panas dan Cahaya
- Matahari akan menghasilkan energi panas yang berfungsi untuk proses yang menghasilkan makanan dan oksigen pada tumbuhan. Proses ini disebut....
 - A. Fotografi
 - B. Fotosintesis
 - C. Fotokopi
- Baju yang basah akan menjadi kering karena energi matahari
 - A. Cahaya
 - B. Panas
 - C. Gerak
- Untuk pergi melaut, nelayan membutuhkan energi supaya perahu bisa ke tengah laut.
 - A. Angin
 - B. Matahari
 - C. Air
- Contoh benda yang memanfaatkan energi angin adalah....
 - A. Motor dan Mobil
 - B. Televisi dan setrika
 - C. Perahu Layar
- Salah satu manfaat energi panas matahari sebagai sumber energi alternatif adalah....
 - A. Sebagai pembangkit listrik tenaga panel surya
 - B. Sebagai alat untuk memasak
 - C. Sebagai alat untuk komunikasi
- Sumber energi yang dibutuhkan oleh manusia untuk melakukan aktifitas adalah....
 - A. Listrik
 - B. Makanan
 - C. Minyak Bumi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KAI HACHMAD SIDDIQ
 MEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner

11. Yang merupakan contoh sumber daya energi yang dapat diperbarui adalah...

- A. Bensin
 B. Air
 C. Batu bara

12. Berikut ini merupakan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui kecuali...

- A. Minyak tanah
 B. Bensin
 C. Panas matahari

13. Perbedaan sumber daya alam terbarukan dan tidak terbarukan adalah...

- A. Sumber daya tidak terbarukan disebut juga sumber energi alternatif
 B. Sumber daya terbarukan selalu tersedia
 C. Sumber daya terbarukan sulit diperbarui

14. Salah satu upaya yang dapat kita lakukan untuk menghemat energi adalah...

- A. Memerlukan biaya yang besar.
 B. Dipengaruhi oleh keadaan alam.
 C. Energi yang dihasilkan sangat besar.

15. Minyak bumi dan batu bara merupakan sumber energi yang....

- A. Dapat diperbarui
 B. Jumlahnya terbatas dan bisa habis kapan pun.
 C. Jumlahnya banyak dan melimpah.

16. Salah satu upaya yang dapat kita lakukan untuk menghemat energi adalah...

- A. Mandi hanya satu kali sehari
 B. Menyalakan lampu di siang hari
 C. Menutup keran air saat sudah tidak diperlukan.

17. Diberikan ini yang merupakan sumber energi yang dapat diperbarui adalah...

- A. Energi matahari, listrik, batu bara.
 B. Energi angin, tambang bumi, energi nuklir.
 C. Energi matahari, energi angin, energi air.

18. Gambar disamping merupakan pemanfaatan energi

- A. Matahari.
 B. Batu bara.
 C. Angin.



19. Gambar disamping merupakan pemanfaatan energi

- A. Minyak bumi.
 B. Makanan
 C. Matahari



20. Gambar disamping merupakan pemanfaatan energi

- A. Angin
 B. Matahari
 C. Minyak bumi



Posttest

Nama: *Dalqis Naima. R*
3 a

Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B dan C di bawah ini !

1. Dibawah ini yang merupakan pengertian sumber energi adalah ...
 - a. Segala sesuatu yang bergerak
 - b. Segala sesuatu yang menghasilkan energi
 - c. Segala sesuatu yang panas
2. Matahari, air dan angin merupakan sumber energi yang ...
 - a. Cepat habis
 - b. Tidak akan habis
 - c. Tidak dapat diperbarui
3. Sebagian besar energi yang kita gunakan berasal dari ...
 - a. Batu bara
 - b. Matahari
 - c. Angin
4. Panas dan Cahaya merupakan sumber energi yang dihasilkan oleh ...
 - a. Angin
 - b. Air
 - c. Matahari
5. Berikut ini adalah manfaat panas matahari bagi kehidupan manusia, kecuali ...
 - a. Dimanfaatkan oleh petani untuk mengeringkan padi
 - b. Dimanfaatkan ibu untuk mengeringkan pakaian
 - c. Digunakan ibu untuk memasak nasi
6. Pembangkit Listrik tenaga air (PLTA) adalah teknologi yang digunakan manusia dengan memanfaatkan ...
 - a. Kejernihan air
 - b. Penguapan air
 - c. Aliran air
7. Angin mempunyai berbagai manfaat dalam kehidupan manusia, kecuali ...
 - a. Menggerakkan perahu layar
 - b. Membantu dalam proses fotosintesis
 - c. Menerbangkan layang-layang
8. Jika kebutuhan energi dalam tubuh manusia terpenuhi, maka tubuh akan menjadi...
 - a. Lemas
 - b. Besar
 - c. Kuat
9. Dibawah ini yang termasuk sumber energi yang dapat diperbarui adalah ...
 - a. Air, angin, batu bara
 - b. Matahari, minyak bumi, angin
 - c. Matahari, air, angin
10. Yang merupakan pengertian sumber energi yang tidak dapat diperbarui adalah...
 - a. Sumber energi yang tidak dapat diperbarui disebut juga energi alternatif
 - b. Sumber energi yang tidak akan habis
 - c. Sumber energi yang jumlahnya terbatas dan bisa habis
11. Dibawah ini yang merupakan sumber energi yang tidak dapat diperbarui adalah...
 - a. Minyak bumi, batu bara, matahari
 - b. Angin, batu bara, matahari
 - c. Minyak bumi, batu bara, nuklir

12. Minyak bumi adalah sumber energi yang tidak dapat diperbarui. Hal yang dapat dilakukan untuk menghematnya adalah ...

- a. Selalu mengutamakan naik kendaraan pribadi jika bepergian
- b. Menggunakan bensin atau solar untuk membakar sampah
- c. Memilih jalan kaki Ketika bepergian dekat

13. Kegiatan dibawah ini yang termasuk cara untuk menghemat air adalah...

- a. Mandi sehari sebanyak mungkin
- b. Mencuci baju menggunakan air selokan
- c. Mematikan kran air Ketika bak mandi sudah penuh

14. Dibawah ini yang merupakan manfaat batu bara adalah ...

- a. Mengeringkan baju
- b. Sebagai bahan bakar pembangkit Listrik
- c. Sebagai penggerak perahu layar

15. Minyak bumi berasal dari ...

- a. Sampah plastik dan limbah pabrik
- b. Makhluk hidup yang mati dan tertutup lapisan tanah selam jutaan tahun
- c. Kotoran hewan ternak

16. Minyak bumi dan batu bara adalah sumber energi yang

- a. Dapat diperbarui dan jumlahnya melimpah
- b. Dapat digunakan tanpa perlu khawatir akan habis
- c. Jumlahnya terbatas dan dapat habis kapanpun

17. Gambar disamping merupakan pemanfaatan energi...

- a. Matahari
- b. Batu bara
- c. Angin



18. Gambar disamping merupakan pemanfaatan energi...

- a. Air
- b. Minyak bumi
- c. Angin



19. Gambar disamping merupakan pemanfaatan energi...

- a. Minyak bumi
- b. Batu bara
- c. Matahari



20. Gambar disamping merupakan pemanfaatan energi...

- a. Matahari
- b. Air
- c. Angin



Lampiran 6 :

Pedoman Wawancara

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di MIN 3 Jember?
 - b. Berapa jumlah keseluruhan siswa di MIN 3 Jember?
 - c. Bagaimana sarana dan prasarana di MIN 3 Jember ?
 - d. Bagaimana penggunaan media pembelajaran di MIN 3 Jember?
 - e. Apakah sekolah memberikan pembiasaan khusus kepada siswa dan siswi di MIN 3 Jember?
 - f. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan oleh kepala sekolah untuk memajukan MIN 3 Jember?

2. Wawancara dengan guru kelas III A
 - a. Berapa jumlah siswa dan sisiwi di kelas III A?
 - b. Berapa jumlah siswa perempuan dan laki-laku di kelas III A?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran di kelas III A selama pembelajaran berlangsung?
 - d. Kendala apa yang sering terjadi pada saat pembelajaran di kelas?
 - e. Sumber belajar apakah yang sering digunakan di kelas selain buku siswa?
 - f. Media apa yang pernah digunakan didalam pembelajaran?
 - g. Bagaimana proses pembelajaran di Kelas III A?
 - h. Metode dan model apa yang sering digunakan ?
 - i. Apa kendala selama pembelajaran sehingga tidak digunakan media?

3. Wawancara peserta didik
 - a. Pembelajaran apa yang paling diminati?
 - b. Apakah pembelajaran IPA termasuk pembelajaran yang sulit?
 - c. Apakah kalian senang jika belajar diiringi dengan penggunaan media?
 - d. Apakah media yang ditampilkan menarik perhatian kalian?

Lampiran 7 :

Permohonan Izin Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1592/In.20/3.a/PP.009/02/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ira Nurmawati, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ira Nurmawati, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040005
Nama	: SITI MUINA ARFADA RIFDA
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Tema Energi Dan Perubahannya Subtema Sumber Energi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 Februari 2024
 Dekan,
 KHOTIBUL UMAM



Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

CS Dipindai dengan CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://iik.uinkhas-jember.ac.id](http://iik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1591/ln.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. HUSNI MUBAROK, S.Pd., M.Si.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara HUSNI MUBAROK, S.Pd., M.Si. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040005
Nama	: SITI MUINA ARFADA RIFDA
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Tema Energi Dan Perubahannya Subtema Sumber Energi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 Februari 2024

Dekan,
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
 Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1593/In.20/3.a/PP.009/02/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 204101040005
 Nama : SITI MUINA ARFADA RIFDA
 Semester : Semester sepuluh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Tema Energi Dan Perubahannya Subtema Sumber Energi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 Februari 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 8 :

Hasil Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Tema Energi Dan Perubahannya Subtema Sumber Energi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Peneliti : Siti Muina Arfada Rifda

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Instansi : Fakultas dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Deskripsi:

Angket ini bertujuan untuk memvalidasi bahan ajar web pada bahasan Sumber Energi. Validasi yang akan diberikan akan sangat berguna untuk melakukan revisi dalam mencapai kelayakan bahan ajar web yang akan dinilai, khususnya pada aspek materi. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli materi dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap bahan ajar ini.

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh Ahli Media
 2. Dimohon memberi tanda cek (√) pada kolom sesuai dengan pendapat Anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
 3. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Point 5 dengan kriteria penilaian "sangat baik/sesuai".
 - b. Point 4 dengan kriteria penilaian "baik/sesuai".
 - c. Point 3 dengan kriteria penilaian "cukup baik/sesuai".
 - d. Point 2 dengan kriteria penilaian "kurang baik/sesuai".
 - e. Point 1 dengan kriteria penilaian "tidak baik/sesuai".
 4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
- Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berkenan melakukan pengujian dan mengisi lembar evaluasi ini.

Identitas Validator

Nama : IRA HURMAWATI, S. Pd., M. Pd.

NIP : 198807112023212029

Instrumen Pengujian Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓	
2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik					✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Interaktifitas siswa dengan media				✓	
5	Penumbuhan motivasi belajar					✓
6	Materi yang disajikan singkat dan mudah dipahami.				✓	
Aspek Penyajian						
7	Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan.					✓
8	Kesesuaian gambar selaras dengan materi dan penjelasannya.					✓
10	Penyampaian materi secara runtut.					✓

Catatan (komentar dan saran) :

Materi sudah sesuai KD dan Tujuan Pembelajaran.

Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- ① Dapat digunakan tanpa perbaikan
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

Mohon dilingkari "O" pada nomor yang dipilih.

Jember, 4 Maret 2024

Ahli Materi



IRA NURMA WATI, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198807112023212029

Instrumen Pengujian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Tingkat interaksi siswa dengan media					✓
2	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓
3	Kejelasan penggunaan media					✓
4	Ketepatan memilih media untuk pengembangan					✓
5	Pemberian umpan balik terhadap respon peserta didik				✓	
6	Pengemasan media					✓
7	Efisiensi media					✓
Aspek Komunikasi Visual						
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)					✓
9	Ketepatan pemilihan warna background.				✓	
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
11	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				✓	
12	Keterbacaan teks					✓
13	Tampilan gambar disajikan					✓
14	Keseimbangan proporsi gambar					✓
15	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					✓
16	Pengaturan tata letak					✓
17	Komposisi warna				✓	
18	Keserasian pemilihan warna				✓	
19	Kerapihan desain					✓
20	Kemenarikan desain					✓
Catatan :						

Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan :

4. Dapat digunakan tanpa perbaikan
5. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak dapat digunakan

Mohon dilingkari "O" pada nomor yang dipilih.

Jember,

Ahli Madia



Dr. Husni Muhaide, S.Pd., M.Si.

NIP. 19880516 2023 211026



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Instrumen Pengujian Bahasa

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Kebahasaan						
1	Penggunaan bahasa yang efektif dan kesesuaian dengan EYD					✓
2	Kesesuaian tata bahasa yang digunakan dalam media					✓
3	Kelayakan kalimat yang digunakan dalam media					✓
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
5	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan.					✓
6	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik SD/MI					✓
Catatan :						

Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Dapat digunakan tanpa perbaikan
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

Mohon dilingkari "O" pada nomor yang dipilih.

Jember, 5 Maret 2024

Ahli Bahasa

ER. Sy. Syahwiril. A.
NIP. 199006012019031012.

Lampiran 9 :

Lembar Angket Respon Guru

IDENTITAS

Nama : Al Arif Billah Aschadiq, S.Pd.

Instansi : MIN 3 Jember

Berikut merupakan indikator yang digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melakukan validasi angket respon guru.

Tabel Validasi Angket Respon Guru

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan tanggapan anda.

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran					✓
3	Membantu dalam mempermudah penyampaian materi					✓
4	Membantu dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik					✓
5	Membantu meningkatkan keefektifan peserta didik				✓	
6	Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami					✓
7	Penggunaan bahasa yang efektif dan sesuai EYD					✓
8	Komposisi gambar, video, tulisan, warna menarik dan sesuai kebutuhan				✓	

Saran :

-

Jember,

Guru Kelas, 18 Maret 2024

Al Arif Billah Aschadiq, S.Pd.

Lampiran 10 :

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama :)o Van

Kelas : 3A

Petunjuk pengisian angket

1. Berilah tanda () pada kolom sesuai penilaian yang peserta didik anggap paling tepat.
Degan ketentuan :

1 = Sangat tidak setuju	4 = Setuju
2 = Tidak setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Cukup setuju	

2. Kecermatan dalam pengisian penilaian ini sangat dihaapkan.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran genially dapat membantu peserta didik memahami materi					✓
2	Media pembelajaran genially menarik untuk dipelajari				✓	
3	Media pembelajaran genially dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran					✓
4	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran genially mudah dimengerti.				✓	
5	Tampilan media pembelajaran menyenangkan untuk digunakan selama proses pembelajaran					✓

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : *Darwis*

Kelas : *III a*

Petunjuk pengisian angket

- Berilah tanda () pada kolom sesuai penilaian yang peserta didik anggap paling tepat.

Degan ketentuan :

1 = Sangat tidak setuju	4 = Setuju
2 = Tidak setuju	5 = Sangat Setuju
3 = Cukup setuju	

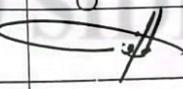
- Kecermatan dalam pengisian penilaian ini sangat dihaapkan.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran genially dapat membantu peserta didik memahami materi					✓
2	Media pembelajaran genially menarik untuk dipelajari					✓
3	Media pembelajaran genially dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran					✓
4	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran genially mudah dimengerti					✓
5	Tampilan media pembelajaran menyenangkan untuk digunakan selama proses pembelajaran				✓	

Lampiran 11 :

Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER

NO	TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1	Rabu, 24 Januari 2024	Pra observasi dan pengenalan madrasah oleh kepala madrasah , Ustadz Dedi Ependi, S.Ag.,M.M.Pd.	
2	Senin, 29 Januari 2024	Wawancara dengan guru kelas III A MIN 3 Jember, Ustadz Al Arif Billah Asshadiq, S.Pd.	
3	Senin, 5 Februari 2024	Observasi pembelajaran yang akan dijadikan penelitian di kelas III A, Ustadz Al Arif Billah Asshadiq, S.Pd.	
4	Senin, 26 Februari 2024	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala madrasah, Ustadz Dedi Ependi, S.Ag.,M.M.Pd.	
5	Senin, 4 Maret 2024	Validasi media oleh ahli media, bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.	
6	Senin, 4 Maret 2024	Validasi media oleh ahli materi, ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.	
7	Selasa, 5 Maret 2024	Validasi media oleh ahli bahasa, bapak Erisy Syahwiril Ammah, M.Pd.	
8	Senin, 18 Maret 2024	Penerapan media dikelas III A MIN 3 Jember.	
9	Kamis, 21 Maret 2024	Wawancara peneliti dengan salah satu peserta didik di kelas III A mengenai pendapat penggunaan media	

Jember, 25 Maret 2024
Kepala Madrasah


Dedi Ependi, S.Ag.,M.M.Pd.

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 12 :

Surat Keterangan Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124 Telp. (0331) 326062 email minsumbersari@gmail.com
SURAT KETERANGAN	
NOMOR : B-230/MI.13.32.3/PP.00.4/05/2024	
Sesuai dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-5682/In.20/3.a/PP.009/02/2024 tanggal 26 Februari 2024 tentang pelaksanaan Penelitian Mahasiswa atas nama :	
Nama	: Siti Muina Arfada Rifda
NIM	: 204101040005
Lembaga Asal	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan Prodi	: PGMI
Dengan ini Kepala MIN 3 Jember menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut:	
Telah melaksanakan	: Penelitian di MIN 3 Jember
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Kelas III MIN 3 Jember
Hari/Tanggal	: - /
Tempat	: MIN 3 Jember
Lama Penelitian	: 30 hari
Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.	
	Jember, 27 Mei 2024 Kepala Madrasah,  DEDI EPENDI, S.Ag., M.M.Pd.
	

[CS] Dipinjam dari Dokumen Resmi

Lampiran 13 :

Dokumentasi wawancara dengan Kepala Madrasah MIN 3 Jember



Dokumentasi wawancara dengan guru kelas III A MIN 3 Jember



Dokumentasi wawancara dengan peserta didik



Lampiran 14 :

Dokumentasi uji coba



Lampiran 15 :

BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

Nama : Siti Muina Arfada Rifda
 NIM : 204101040005
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 08 Desember 1999
 Alamat : Desa Bagon, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember
 Agama : Islam
 No. HP : 085736843729
 Alamat Email : arfadarifda08@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Dewi Masyitoh
 SD : MIN Tutul Balung (MIN 2 Jember)
 SMP : MTs Darut Taqwa
 SMK : MA Ma'arif NU Kencong
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember