JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1491 - 1500

Research & Learning in Elementary Education

https://jbasic.org/index.php/basicedu

Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbantuan *Genially* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV

Shilvia Tiara Dewanti[1]✉, Aldila Wanda Nugraha[2]

Universitas Bhinneka PGRI[1,2]

E-mail: silviatiara55@gmail.com[1], aldilanugraha89@gmail.com[2]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *PowerPoint* interaktif berbantuan *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi energi. Media ini dirancang untuk memberikan variasi dalam pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sekaligus meningkatkan pemahaman tentang materi bentuk energi. Media dikembangan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan angket. Perolehan validasi menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan rata-rata skor validasi dari para ahli berada dengan kategori "sangat layak". Sementara itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik juga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Didasarkan pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Genially* ini valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV. Produk ini mampu memberikan variasi media berbantuan teknologi yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi energi yang disampaikan di kelas.

Kata Kunci: Genially, IPAS, Media Pembelajaran, PowerPoint Interaktif

Abstract

This study aims to develop interactive PowerPoint assisted by Genially in IPAS subject for fourth grade students on energy. This media is designed to provide variety in learning experiences that are more interesting and interactive while improving understanding of energy forms. The media was developed using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was conducted through observation, interviews, and questionnaires. The validation results indicate that the product has a very high level of validity, with the average validation score from experts falling into the "highly suitable" category. Meanwhile, the results of the practicality test based on teacher and student responses also indicate that this media is highly practical and easy to use in learning. Based on the research findings, it can be concluded that this interactive PowerPoint learning media assisted by Genially is valid and practical for use in the IPAS learning process for fourth-grade students. This product is capable of providing varied technology-assisted media that can help students understand the energy material presented in class.

Keywords: *Genially, IPAS, Learning Media, Interactive PowerPoint*

Copyright (c) 2025 Shilvia Tiara Dewanti, Aldila Wanda Nugraha

✉Corresponding author :

Email : silviatiara55@gmail.com

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

PENDAHULUAN

Guru tidak hanya bertanggung jawab atas proses mengajar, tetapi juga bertanggung jawab untuk memastikan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu penyampai pesan untuk peserta didik. Ini mendorong proses belajar efektif untuk menyampaikan informasi baru dan mencapai tujuan pembelajaran (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar karena mereka memudahkan penyebaran informasi (Nenditha dan Bayu Kelana, 2023). Menggunakan alat bantu dalam proses belajar dapat membantu menyusun pembelajaran secara lebih terstruktur, sehingga peserta didik bisa lebih fokus dalam menerima materi pelajaran (Widyaningrum, 2016). Salah satu alat bantu pembelajaran adalah media berbasis *PowerPoint*.

Alat pembelajaran *PowerPoint* dirancang digunakan dalam pembelajaran yang interaktif. Presentasi *PowerPoint* memiliki desain yang lengkap dan alat navigasi yang dapat digunakan langsung oleh pengguna, yang memungkinkan mereka untuk menentukan dan menyajikan materi kepada peserta didik (Poerwanti & Mahfud, 2018). *PowerPoint* dapat membantu guru menghemat waktu karena mereka tidak perlu menulis apa yang diajarkan di papan tulis. Dalam pengembangannya, media *PowerPoint* dapat dipadukan platform *Genially* untuk memberikan pengalaman lebih maksimal pada peserta didik. *Genially* adalah platform gratis yang ditujukan untuk para pendidik, yang membantu mereka membuat pembelajaran yang lebih interaktif. Platform ini menyediakan alat yang mudah digunakan untuk membuat berbagai konten interaktif dan multimedia, sehingga meningkatkan partisipasi audiens dalam proses belajar (Zamzami dan Raharjo, 2024)

Perkembangan teknologi seperti *PowerPoint* dan *Genially* sering kali tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh para guru. Banyak guru cenderung mengabaikan penggunaan media pembelajaran ini. Mereka menganggap bahwa media tersebut cukup rumit dan membutuhkan waktu yang relatif lama untuk dibuat (Sulfemi, 2019). Hal ini juga terjadi di SDN IV Pelem, berdasarkan pra-observasi ditemukan guru dalam menyampaikan materi cenderung hanya menggunakan metode ceramah, adapun media pembelajaran yang digunakan berupa gambar. Sehingga terkadang membuat peserta didik kurang memperhatikan dan kurang merespon atas apa yang telah guru sampaikan pada pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan belum adanya media atau alat yang dapat dipercobakan secara langsung saat pembelajaran di kelas untuk membuat peserta didik dapat memahami secara jelas terkait pembelajaran IPAS materi energi. Tidak digunakannya sarana prasarana yang dapat membantu guru dalam memberikan media dengan berbasis teknologi memicu kecenderungan guru menggunakan metode ceramah dalam IPAS materi energi.

Penelitian relevan yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Fatma dan Ichsan (2022) menyatakan Hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran berbasis *genially*. Lestari et al. (2023) melalui penelitiannya menyatakan *PowerPoint* interaktif adalah alat yang sangat baik untuk mengajar IPA. Hasanah et al. (2024) menyatakan *genially* menggunakan berbagai fitur interaktif baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan *genially* dengan *PowerPoint* menjadi media pembelajaran interaktif. Pengembangan ini mengoptimalkan penggunakan *PowerPoint* dengan menambahkan teknologi *genially* sebagai kuis.

Ilmu alam dan sosial (IPAS) mempelajari hubungan antara kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, serta hubungan antara makhluk hidup dan benda mati di alam. Melihat pentingnya kajian dalam IPAS, maka perlu untuk melibatkan media untuk menyampaikan materi dengan tepat. Media pembelajaran menyederhanakan penguraian informasi materi sehingga dapat memudahkan proses dan meningkatkan hasil belajar (Karo-Karo & Rohani, 2018). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bahwa produk media pembelajaran PowerPoint interaktif yang digunakan secara efektif oleh IPAS kelas IV Sekolah Dasar adalah valid dan praktis. Penelitian ini menekankan perlunya memanfaatkan suatu teknologi media yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung yang mampu mengilustrasikan terkait materi energi dengan menggunakan multimedia interaktif.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

METODE

Pendekatan dilakukan dengan R&D dan model ADDIE sebagai prosedur. Tahap analisis mencangkup analisis kurikulum dan kebutuhan. Tahap desain merupakan tahap merancang media. Tahap pengembangan dilakukan uji kevalidan media. Tahap implementasi, media yang telah valid diujicobakan. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap. Sebanyak 19 peserta didik dari kelas IV SD Negeri 4 Pelem menjadi subjek uji coba. Untuk penelitian ini, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi digunakan. Pedoman skor penilaian disajikan pada Tabel 1. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase dengan pengkriteriaan kevalidan pada Tabel 2 dan kepraktisan Tabel 3.

Tabel 1. Pedoman Skor

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sugiyono (2018)

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi

Skor	Kategori Validasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
< 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Sugiyono (2018)

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kepraktisan

Skor	Kategori Validitas
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
<20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Sugiyono (2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *PowerPoint* Interaktif Berbantuan *Genially* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar telah dikembangkan dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan. Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Kurikulum yang diterapkan di SDN IV Pelem adalah kurikulum Merdeka. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk membahas materi tentang berbagai bentuk energi. Guru hanya menggunakan buku yang dimiliki sekolah. Permasalahan ini menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran dengan inovasi baru berbentuk *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially*. Tahap rancangan dilakukan dengan merancang produk menggunakan *PowerPoint* dan *Genially*.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

Gambar 1. Sampul

Tampilan pertama terdapat judul materi bentuk-bentuk energi kelas IV disertai gambar animasi seperti burung, matahari, awan serta ada tombol interaktifnya start untuk menuju slide selanjutnya.

Gambar 2. Tampilan utama

Tampilan selanjutnya yaitu menu utama. Di dalam menu utama ini terdapat tulisan petunjuk, CP, ATP, TP, Petunjuk, Materi, Vidio Pembelajaran serta link akses menuju *genially*. Misalnya, ketika mengklik tulisan CP, maka nantinya akan diarahkan ke isi CP nya. Dan tidak lupa di sebelah atas pojok kanan terdapat tombol *next* dan *back*, guna next untuk menuju *slide* selanjutnya dan back untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

Gambar 3. Menu energi

Tampilan ini menunjukkan berbagai jenis energi: energi gerak, energi potensial, energi panas, energi cahaya, dan energi bunyi.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

Gambar 4. Bagian Energi gerak

Gambar 5. Kuis *Genially*

Ini merupakan tampilan awal *genially*, disini peneliti membuat kuis dengan tampilan dinosaurus *quiz*. Disini terdapat tombol *start* yang akan mengarahkan pada soal kuis.

Gambar 6. Kuis *Genially*

Ini merupakan tampilan soal-soal dalam kuis Genially. Langkah mengerjakannya yaitu peserta didik cukup memilih jawaban yangh dirasa benar. Lalu setelah yakin dengan pilihannya, peserta didik harus mengeklik tombol send untuk mengetahui benar tidaknya jawaban mereka. Media telah dirancang dan didesain, kemudian diverifikasi oleh para ahli. Tabel 4 menunjukkan hasil validasi ahli setelah media dirancang dan didesain.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

Tabel 4. Perolehan Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Validator I	Validator II
Tata letak dan desain visual menarik dan sesuai	5	4
Warna, font, dan gambar yang digunakan dalam media mendukung kenyamanan dan kemudahan belajar anak	5	5
Interaktivitas dan navigasi media mudah dipahami dan digunakan	4	5
Bahasa yang digunakan jelas, baku, dan mudah dipahami	4	4
Istilah dalam materi disajikan secara tepat dan sesuai dengan tingkat pemahaman	5	5
Menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan komunikatif	5	5
Konten materi sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran	4	5
Meningkatkan motivasi dan minat belajar	4	4
Membantu peserta didik memahami konsep materi	4	5
Media menyediakan evaluasi atau umpan balik untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi	4	5
Total Skor	**44**	**47**
Presentase	**88%**	**94%**

Berdasarkan tabel 4, uji kevalidan media yang telah dinilai oleh validator I mendapatkan skor total 44 dengan presentase 88% dan validator II mendapatkan skor total 47 dengan presentase 94% sehingga berkriteria "sangat valid". Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Perolehan Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Validator I	Validator II
Relevansi materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	5	5
Relevansi media pembelajaran dengan materi	5	5
Ketercapaian judul dengan isi materi	5	5
Keruntutan penyampaian isi	5	5
Kejelasan penyampaian materi	5	5
Ketepatan penggunaan bahasa untuk peserta didik SD	4	5
Penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan	5	5
Media pembelajaran dapat membantu memahami apa yang dipelajari	5	5
Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri	5	4
Media pembelajaran dapat menambah pengetahuan	5	4
Total Skor	**49**	**48**
Presentase	**98%**	**96%**

Berdasarkan tabel 5, uji kevalidan materi yang telah dinilai oleh validator I mendapatkan skor total 49 dengan presentase 98% dan validator II mendapatkan skor total 48 dengan presentase 96% sehingga berkriteria "sangat valid". Media yang dinyatakan sangat valid digunakan dalam tahap implementasi. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* peserta didik kelas IV yang berjumlah 19 peserta didik dan guru kelas IV SDN IV Pelem. Tabel 6 menunjukkan praktek media yang diperoleh berdasarkan respon peserta didik.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

Tabel 6. Respon Peserta Didik

Nama	Nilai										Skor Total	Presentase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
T.L.N	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98%
B.A.F.A	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
H.H.A	4	5	5	4	3	5	5	5	5	4	45	90%
A.S.S	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	47	94%
A.E.A.N	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	46	92%
A.F.Z	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	46	92%
A.E.A	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	46	92%
F.E.S	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	45	90%
E.M.A.A	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	44	88%
N.E.A	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	45	90%
A.B.O.A	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	45	90%
J.Y.P	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	47	94%
U.F.A.H	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	46	92%
A.P.W	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	96%
R.A.P	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	44	88%
Y.S	5	4	4	5	5	5	3	5	5	4	45	90%
A.R.S	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	47	94%
B.A.O	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	45	90%
U.C	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	96%
Skor total												**877**
Presentase												**92,3%**

Berdasarkan Tabel 6, uji kepraktisan respon peserta didik SDN IV Pelem mendapatkan skor total 877 dan skor semua 950. Dari nilai tersebut hasil presentase yang diperoleh yaitu 92,3% Selanjutnya, hasil respon guru pada Tabel 7.

Tabel 7. Respon Guru

Aspek yang Dinilai	Skor
Materi pada pembelajaran yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	5
Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	5
Sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5
Membantu guru menjelaskan materi dengan lebih efektif	5
Memberikan variasi dalam metode pembelajaran.	4
Mudah dioperasikan oleh guru	5
Mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik	5
Bahasa Mudah Dipahami	5
Materi Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran	5
Maksimal dalam membantu proses pembelajaran.	5
Total Skor	**49**
Presentase	**98%**

Berdasarkan Tabel 7, uji kepraktisan respon peserta didik SDN IV Pelem mendapatkan skor total 49 dan skor semua 50. Dari nilai tersebut hasil presentase yang diperoleh yaitu 98%. Hasil tersebut termasuk sangat valid dan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik seperti lebih seru pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

Pengembangan *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* telah berhasil dikembangkan dan diterapkan berdasarkan tahapan ADDIE. Karena model pendekatan ADDIE memiliki alur kerja yang sederhana,

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

terorganisir, dan mudah digunakan, ia sering digunakan untuk mengembangkan media belajar interaktif (Kurniawan et al., 2025). Permasalahan akan guru hanya mengandalkan buku peserta didik dan buku pegangan guru sebagai media dalam proses pembelajaran yang ditindaklanjuti dengan perancangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially*. Alat ini memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif dan multimedia dengan mudah (Zamzami dan Raharjo, 2024).

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analyze*). Dalam proses pembelajaran disekolah masih menggunakan media pembelajaran seadanya. Mengandalkan buku peserta didik dan buku pegangan guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya tahap analisis kebutuhan memerlukan media yang dapat menjadikan variasi media yang tersedia disekolah, yaitu media *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* materi bentuk-bentuk energi. Tahap desain (*design*), tahap ini dapat dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di sekolah, sehingga peneliti dapat membuat media *PowerPoint* interaktif. Desain dimulai dari menentukan konsep media, pemilihan bahan dasar dan mulai tahap pembuatan komponen-komponen media *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* materi bentuk-bentuk energi. Tahap pengembangan (*development*), pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* yang dilanjutkan dnegan pemvalidasian. Setelah media dibuat, media diujikan kepada 2 ahli media dan 2 ahli materi. Peserta didik kelas IV SDN IV Pelem menggunakan media PowerPoint interaktif dan berguna yang telah dirancang sebelumnya untuk tahap implementasi (*implementation*). Setiap tahapan proses pengembangan media selalu dievaluasi (*evaluate*). Semuanya melalui tahapan evaluasi, dari analisis hingga desain pengembangan hingga pelaksanaan. Evaluasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan yaitu memberikan penilaian kelayakan media dan saran untuk perbaikan produk *PowerPoint interaktif*. Pada tahap pelaksanaan, evaluasi dilakukan oleh guru dan peserta didik, memberikan penilaian produk dengan angket.

Kevalidan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* materi bentuk-bentuk energi didapatkan dari hasil uji kevalidan. Dengan presentase kevalidan ahli media I sebesar 88% dan ahli media II sebesar 94%, dan presentase kevalidan ahli materi I sebesar 98% dan ahli materi II sebesar 96%, hasil menunjukkan bahwa kriteria sangat valid. Selaras dengan Lestari et al. (2023) dengan hasil validasi materi sebesar 99,7% yang berarti Media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif ini layak digunakan. *PowerPoint* dapat menarik perhatian mereka karena materi pembelajaran terlihat lebih nyata, dan memotivasi mereka untuk mempelajari materi secara lebih rinci (Nugroho et al., 2023). *PowerPoint* adalah alat presentasi yang dirancang khusus dengan berbagai fitur menarik, yang memungkinkan mengedit teks, memilih warna, menambahkan gambar, serta menggunakan animasi secara mandiri (Setiawan et al., 2024). Kepraktisan *PowerPoint* interaktif berbantuan *genially* berdasarkan respon peserta didik memeperoleh presentase 92,3% dan respon guru 98%. Hasil ini menunjukan produk media pembelajaran yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran. Media dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif. *PowerPoint* dapat membantu anak menjadi lebih kreatif, aktif, dan bertanggung jawab. Presentasi visualnya yang mudah dipahami juga dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih banyak (Febrian Syah et al., 2023). *PowerPoint* interaktif adalah teknologi pengajaran yang mendukung pembelajaran aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Ini juga merupakan alat yang bagus untuk menyampaikan informasi dan membantu siswa belajar keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting (Abdullah & Nasution, 2024).

PowerPoint interaktif umumnya sangat membantu dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Ini karena media pembelajaran interaktif secara tidak langsung dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar (Hasanah et al., 2024). *PowerPoint* interaktif adalah slide interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar (Titin & Kurnia, 2022). *PowerPoint* adalah alat interaktif yang menarik, unik, dan memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami. Beberapa fitur *PowerPoint* memungkinkan pengajar untuk menyusun materi dengan cara yang lebih baik (Wulandari, 2022).

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527

Sifat-sifat *PowerPoint* interaktif ini seperti mudah dipahami, praktis, dan mudah digunakan, serta tempo penyajian yang dapat disesuaikan, sangat membantu peserta didikSelain memungkinkan integrasi cepat dengan komponen interaktif seperti animasi, *hyperlink*, dan tombol navigasi yang dapat menarik perhatian penonton, alat ini membantu desainer dengan koleksi template yang luas dan dapat disesuaikan (Surya Ningrum et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbantuan *genially* dapat memudahkan dalam menarik perhatian peserta didik selama proses belajar mengajar, sekaligus meningkatka minat belajar peserta didik. *Genially* menawarkan tampilan slide yang kaya akan fitur menarik dan interaktif, termasuk audio, video, animasi, permainan, dan lainnya (Volvacea et al., 2025). Presentasi menjadi lebih menarik dan mudah dikendalikan dengan mudah menampilkan grafik yang menarik di layar komputer. Teknologi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan motivasi mereka. Penggunaan media interaktif IPAS dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat menguntungkan karena meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman dan pemikiran kritis mereka (Hartina et al., 2025). Interaksi dengan media akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik sementara kompleksitas tetap menyenangkan. Melalui penyajian materi pada slide *PowerPoint* dengan pemberian kuis memafaatkan plaform *genially* membuat pembelajaran lebih optimal dan materi dapat tersampaikan dengan baik.

KESIMPULAN

Model pengembangan ADDIE membantu dalam pembuatan konten *PowerPoint* berbantuan *genially* yang interaktif. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media sangat valid; mereka memperoleh skor presentase sebesar 88% dari ahli media I dan 94% dari ahli media II, dan skor validasi materi sebesar 98% dari ahli materi I dan 96% dari ahli materi II. Dalam kategori sangat praktis, produk yang diuji cobakan mendapatkan respons peserta didik sebesar 92,3% dan respon guru sebesar 98%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media telah valid dan layak sebagai alat untuk pembelajaran interaktif di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Powerpoint Interaktif Dalam Mendorong Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Al-Qayyimah*, *7*(2), 19–32. https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.6934

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, *3*(2), 50–59. https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955

Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, *12*(1), 1–7. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441

Hartina, T., Ningsih, I., Suciptaningsih, O. A., Faizah (2025). Desain Media Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPAS SD / MI. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *7*(3), 1072–1082.

Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform genially pada pembelajaran ipa materi siklus air. *INNOVATIVE : Jurnal Of Social Science Research*, *4*(4), 14440–14451. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814

Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, *1*(1), 91–96.

Kurniawan, M. Y., Widiyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). Pemanfaatan Genially dalam Pengembangan Media Interaktif untuk Materi Opini dan Fakta Informatika Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(3), 1231–1242. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1739

Lestari, R. D., Huda, C., & Sundari, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Ipas Kelas Iv "Perubahan Wujud Zat" Di SDN Tambakromo 03 Kabupaten Pati. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 5043–5056. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1293

Nenditha, I., & Bayu Kelana, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SDP Al- Basyariah. *Jurnal Profesi Pendidikan*, *2*(2), 120–129. https://doi.org/10.22460/jpp.v2i2.12281

Nugroho, B. S., Zahraini, Sholihah, H., Salfin, Maryana, & Hakim, S. (2023). Pemanfaatan Media Power Point Terhadap Tingkat Konsentrasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, *05*(04), 15830–15839.

Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, *2*(2), 265. https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296

Setiawan, A., Setiadi, A. E., & Rahayu, H. M. (2024). Uji Kevalidan Power Point Interaktif untuk Identifikasi Amfibi. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *5*(2), 169–173. https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.18592

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Alfabeta CV.

Sulfemi, W. B. (2019). *Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor*. osf.io. https://osf.io/r54tz/download

Surya Ningrum, L. G., Damiati, & Cok. Istri Raka Marsiti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, *4*(1), 1–14. https://doi.org/10.23887/jk.v4i1.74921

Titin, T., & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, *2*(1), 1. https://doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451

Volvacea, V. V., Kasdriyanto, D. Y., Jannah, F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *5*(3), 8531–8542.

Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *5*(02). https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(2), 26–32. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34

Zamzami, A. N., & Raharjo, R. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *2*(3), 31–42. https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294