

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BERBASIS GENIALLY DENGAN PENDEKATAN TANGGAP BUDAYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mona Teheresa Sihombing¹, Halimatussakdiah², Edizal Hatmi³, Dody Feliks Pandimun Ambarita⁴, Faisal⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4,5}
Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}
Email: teresasihombing91@gmail.com

Corresponding author:

Mona Teheresa Sihombing
Universitas Negeri Medan
Email : teresasihombing91@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially yang memuat nilai tanggap budaya, serta untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 070 Parulohan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 070 Parulohan. Instrumen penelitian mencakup wawancara, angket validasi materi dan media, angket kepraktisan pendidik, serta tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan masing-masing sebesar 84,6% dan 94%. Penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa memperoleh skor 93% dan 95%, menunjukkan bahwa media sangat praktis untuk digunakan. Uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,69, yang termasuk dalam kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Genially ini terbukti layak, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia melalui pendekatan kontekstual bermuatan tanggap budaya.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Genially, Tanggap Budaya, Menyimak.

Abstract: This study aims to develop a Genially-based instructional media incorporating cultural responsiveness, as well as to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in teaching Indonesian listening skills to fourth-grade students at SDN 070 Parulohan. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of the study were fourth-grade students at SDN 070 Parulohan. Data were collected through interviews, material and media validation questionnaires, teacher practicality questionnaires, and learning outcome tests. The validation results indicated that the media was highly feasible, with scores of 84.6% and 94%. Practicality assessments by teachers and students yielded scores of 93% and 95%, respectively, indicating that the media was very practical for classroom use. The effectiveness test showed an average N-Gain score of 0.69, which is categorized as moderately effective in improving students' learning outcomes. Therefore, the developed Genially-based instructional media is proven to be feasible, practical, and effective in supporting Indonesian listening instruction through a contextual and culturally responsive approach.

Keywords: Learning Media, Genially, Cultural Responsiveness, Narrative Text

PENDAHULUAN

Menyimak merupakan tahapan berbahasa pertama yang harus dilalui manusia pada umumnya yaitu sejak kanak-kanak. Hal ini berarti menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang aktif, karena melibatkan proses mental yang kompleks untuk memahami makna dari ujaran yang diterima. Keterampilan menyimak penting karena merupakan dasar bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya (Ernawati & Rasna, 2020). Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui

berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Secara tidak langsung juga kita telah melakukan kegiatan menyimak baik itu menyimak intensif maupun menyimak ekstensif (Aryani & Rodiyana, 2021). Ayuanita & Effendy (2024, h. 7) mengemukakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Dengan kata lain, maka menyimak membutuhkan pemahaman dan perhatian secara lebih untuk mendapatkan suatu informasi. Berdasarkan beberapa pengertian menyimak di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan merupakan kegiatan yang melibatkan pendengaran untuk dapat memperoleh dan memahami suatu informasi atau ujaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV di SD Negeri 070 Parulohan diketahui bahwa pemahaman dalam menyimak siswa masih rendah. Siswa cenderung bersifat pasif serta kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di SD yang masih sangat minim. Selain itu guru belum mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan unsur kebudayaan di dalamnya. Padahal, teknologi memiliki potensi besar untuk mendukung dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, termasuk dalam menyimak.

Saat ini, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran semakin berkembang dan memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas kegiatan menyimak di sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, khususnya pada keterampilan berbahasa seperti menyimak (Wakhyudi & Mulasih, 2020; Richard E. Mayer, 2009). Hal ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang menekankan bahwa penggunaan kombinasi teks, audio, dan visual dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih efektif. Selain itu, dalam konteks pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dioptimalkan dalam proses pembelajaran (Partnership for 21st Century Skills, 2019).

Di sisi lain, pengembangan media pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek teknologi, tetapi juga perlu mempertimbangkan konteks sosial dan budaya siswa. Setiap daerah memiliki kekayaan budaya yang beragam, sehingga integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran menjadi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan tanggap budaya (*culturally responsive teaching*) merupakan strategi yang menghubungkan latar belakang budaya siswa dengan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Geneva Gay, 2018; Fatmawaty dkk., 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga memperkuat identitas dan karakter siswa sesuai dengan lingkungan budayanya.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak di sekolah dasar adalah platform digital Genially, yaitu media interaktif berbasis web yang memungkinkan guru mengembangkan konten pembelajaran yang menarik dan variatif. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti animasi, audio, video, dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Castillo-Cuesta, 2022). Kemudahan akses serta tampilan antarmuka yang

menarik menjadikan Genially sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan dan pertimbangan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran menyimak berbasis Genially yang bermuatan tanggap budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV di SD Negeri 070 Parulohan. Diharapkan, pengembangan media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterampilan menyimak siswa, tetapi juga menumbuhkan kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan tersebut meliputi: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di SD Negeri 070 Parulohan tepatnya di kelas IV. Waktu penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Analisis data dilaksanakan dengan menerapkan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif akan diterapkan untuk mengukur peningkatan dalam pembelajaran menyimak siswa sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran. Sementara itu, teknik analisis data kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari wawancara. Data ini akan diolah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dari penilaian ahli media, ahli materi, dan pendidik yang dijadikan sebagai rujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dengan pemberian skor 1 tidak layak, 2 kurang layak, 3 cukup layak, 4 layak, dan 5 sangat layak.

$$\text{Rumus: } p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Dari persentase yang telah diperoleh, kemudian dikonversikan ke Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian

Rentang persentase skor	Kategori	Keterangan
81%-100%	Sangat layak/sangat praktis	Tidak perlu revisi
61%-80%	Layak/ praktis	Revisi
41%-60%	Cukup layak/Cukup praktis	Perlu revisi
21%-40%	Kurang layak/kurang praktis	Harus revisi
0%-20%	Tidak layak/tidak praktis	Harus revisi total

Analisis keefektifan media pembelajaran didasarkan pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan

tes hasil belajar. Nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 100 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 65.

$$N_{Gain} = \frac{Skor\ Postest - Skor\ Pretest}{Skor\ ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$G \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$< 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Tabel 3. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40-55	Cukup Efektif
56-75	Efektif
> 76	Sangat Efektif

Data kualitatif digunakan untuk mengetahui seberapa kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Data kualitatif ini terdiri dari saran, masukan, serta komentar pada lembar penilaian media pembelajaran oleh validator. Kemudian data ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Setelah dianalisis, data dijadikan bahan revisi media pembelajaran yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena mampu memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik serta konteks pembelajaran yang ada di lapangan.

Tahap pertama adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan terhadap berbagai aspek seperti kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, perangkat pembelajaran yang tersedia, serta analisis materi dan kurikulum yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 070 Parulohan memiliki kemampuan menyimak yang masih rendah, sering menunjukkan sikap acuh saat proses belajar, dan belum mendapatkan pengalaman belajar yang menarik serta kontekstual. Sementara itu, guru belum pernah menggunakan media digital interaktif seperti *Genially* dan hanya memanfaatkan media yang sederhana seperti *PowerPoint*. Analisis juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa berasal dari latar belakang budaya Batak Toba, yang kemudian menjadi dasar integrasi unsur budaya lokal dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap kedua adalah desain. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain ini meliputi perancangan alur pembelajaran (*flowchart*), layout tampilan visual media, serta pemilihan konten dan strategi penyampaian materi.

Media dirancang menggunakan platform *Genially*, yang memungkinkan penyusunan materi secara interaktif dan menarik. Materi yang disajikan mengacu pada topik teks narasi dalam kurikulum Merdeka, dengan fokus pada pembelajaran menyimak. Media mencakup peta konsep, tujuan pembelajaran, ciri-ciri teks narasi, hingga materi identifikasi ide pokok dan permasalahan tokoh. Desain juga memuat elemen budaya lokal seperti penggunaan nama tokoh lokal, ilustrasi khas Batak Toba, dan penyisipan bahasa daerah yang relevan.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Setelah desain disusun, media kemudian dikembangkan secara konkret menggunakan fitur-fitur pada platform *Genially*. Proses ini mencakup pemilihan *template*, penggunaan gambar dan ilustrasi yang sesuai, serta penyesuaian elemen visual dengan karakteristik siswa. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan uji validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Pada tahap pertama validasi, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti penambahan penjelasan materi dan peningkatan kualitas visual. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para validator, hasil validasi pada tahap kedua menunjukkan bahwa media sudah masuk kategori sangat layak digunakan, dengan skor 84,6% untuk materi dan 94% untuk media.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah divalidasi diujicobakan langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 070 Parulohan. Peneliti melibatkan guru dan peserta didik secara langsung, serta mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sebelum pembelajaran, peserta didik diberikan pretest, dan setelah pembelajaran dilakukan posttest untuk menilai peningkatan hasil belajar. Selain itu, guru dan siswa juga diminta mengisi angket untuk menilai kepraktisan media yang digunakan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media sangat disukai oleh siswa, membantu mereka lebih fokus dalam menyimak, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

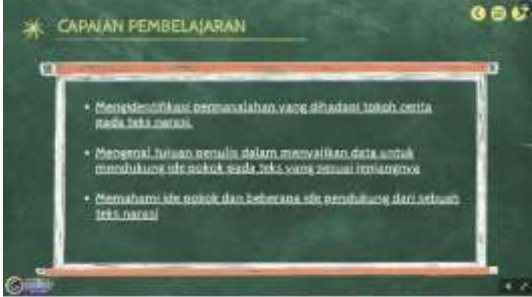
Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan di setiap tahapan pengembangan. Penilaian dilakukan baik secara formatif maupun sumatif, dengan mempertimbangkan masukan dari validator serta tanggapan dari guru dan peserta didik. Evaluasi ini berfungsi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar efektif, relevan, dan berkualitas. Revisi dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan saran-saran ahli yang meliputi aspek konten, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan tanggap budaya berbasis *Genially* telah memenuhi seluruh aspek yang diperlukan untuk dijadikan media ajar yang layak dan efektif. Hasil produk akhir dapat dilihat pada Tabel 4.

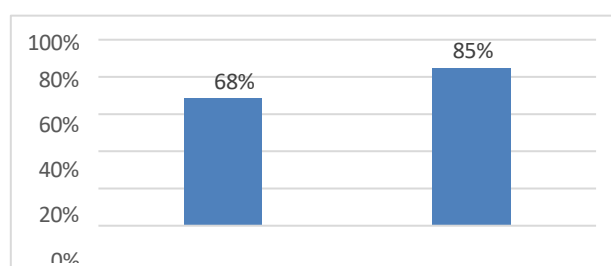
Kelayakan media pembelajaran bermuatan tanggap budaya berbasis *Genially* dalam penelitian ini dinilai melalui proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap untuk masing-masing ahli guna memastikan bahwa media memenuhi standar isi, pedagogik, dan teknis yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Validasi ini penting dilakukan sebelum media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas agar kualitas produk yang dikembangkan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Hasil validasi oleh ahli materi (Gambar 1) menunjukkan bahwa pada tahap pertama, materi memperoleh skor 68,3% dan masuk dalam kategori 'layak', namun masih memerlukan perbaikan. Beberapa saran yang diberikan meliputi penambahan penjelasan tentang konsep barter dan

memperkaya materi dengan jenis-jenis tujuan penulis. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua meningkat signifikan menjadi 84,6%, yang termasuk kategori 'sangat layak'. Ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan telah mampu meningkatkan kualitas substansi dan keterpaduan materi dalam media pembelajaran.

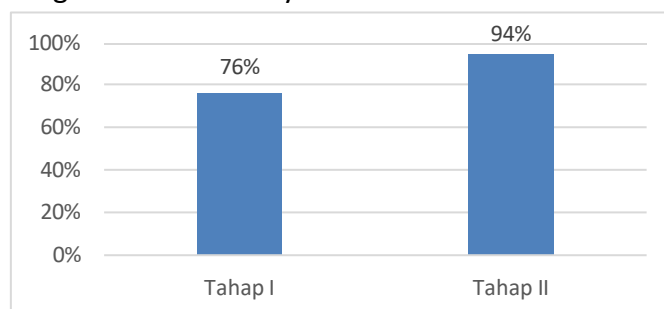
Tabel 4. Hasil Produk Akhir

Tampilan	Keterangan
	Tampilan Awal Media Pembelajaran Tampilan pembuka media pembelajaran berbasis Genially. Ditampilkan dalam bentuk slide show dengan latar belakang hijau seperti papan tulis untuk menciptakan nuansa kelas yang familiar.
	Tampilan Capaian Pembelajaran Menyajikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa, ditampilkan secara visual agar mudah dipahami.
	Tampilan Peta Konsep Menyuguhkan gambaran alur materi secara keseluruhan, membantu siswa memahami keterkaitan antar submateri.
	Tampilan Akhir Menunjukkan akhir dari materi dan media pembelajaran



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Sementara itu, validasi oleh ahli media (Gambar 2) juga menunjukkan peningkatan yang serupa. Pada tahap pertama, media memperoleh skor 76% dengan beberapa catatan seperti perlunya penambahan animasi dan ilustrasi agar media menjadi lebih menarik secara visual. Setelah dilakukan revisi, skor pada tahap kedua meningkat menjadi 94%, yang tergolong 'sangat layak'. Validator menyatakan bahwa media telah menarik, sesuai dengan karakteristik siswa, mudah digunakan, serta selaras dengan konteks budaya lokal.

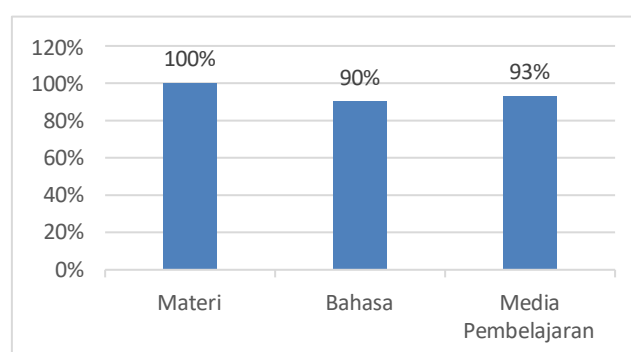


Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Secara keseluruhan, proses validasi membuktikan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan di kelas. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli berhasil meningkatkan kualitas media dari segi isi maupun tampilan. Hal ini menunjukkan pentingnya keterlibatan ahli dalam menjamin mutu media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

Penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran dilakukan melalui respon dari dua pihak utama, yaitu guru sebagai praktisi pendidikan dan peserta didik sebagai pengguna langsung media dalam proses pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan belajar mengajar tanpa hambatan teknis atau pedagogik yang berarti.

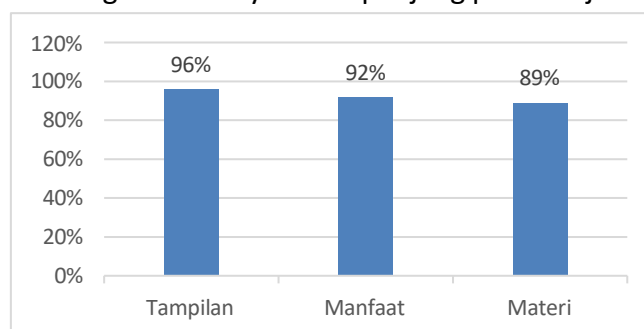
Guru kelas IV SDN 070 Parulohan memberikan penilaian sebesar 93% terhadap kepraktisan media, yang tergolong 'sangat praktis'. Guru menyatakan bahwa media sangat membantu dalam menyampaikan materi, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah dioperasikan. Media ini juga dinilai sesuai dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik. Kehadiran elemen visual, narasi budaya lokal, serta interaktivitas media membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton.



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Evaluasi kepraktisan juga didapatkan melalui tanggapan siswa sesudah mengalami proses

pembelajaran dengan menggunakan media *Genially*. Temuan menunjukkan bahwa nilai kepraktisan yang diberikan oleh siswa mencapai 95%, yang masuk dalam kategori 'sangat praktis'. Para siswa merasakan bahwa media ini mengasyikkan, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan menyimak sepanjang pembelajaran.



Gambar 4. Diagram Kepraktisan Peserta Didik

Berdasarkan temuan dari kedua sumber data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik dan *user-friendly*, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan serta ekspektasi baik dari perspektif guru maupun siswa. Aspek kepraktisan menjadi faktor krusial dalam keberhasilan implementasi media di lapangan, karena media yang mudah digunakan akan mendukung kelancaran proses pembelajaran, sedangkan media yang kompleks justru dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan media berbasis *Genially* yang menunjukkan bahwa media yang memiliki tingkat kepraktisan tinggi cenderung lebih mudah diimplementasikan dan diterima oleh pengguna (Putri dkk., 2024). Dengan demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sangat layak (*feasible*) untuk digunakan tanpa memerlukan revisi yang signifikan.

Keefektifan media pembelajaran bermuatan tanggap budaya berbasis *Genially* diuji melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 24 siswa kelas IV SDN 070 Parulohan. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penggunaan media pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Sitorus & Karo-Karo, 2024).

Nilai rata-rata tes awal siswa sebesar 41,3 dengan 22 dari 24 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 65. Namun, setelah pembelajaran menggunakan media tersebut, nilai rata-rata tes akhir meningkat menjadi 79,5 dan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa secara signifikan. Selain itu, hasil perhitungan N-gain sebesar 0,69 termasuk dalam kategori "cukup efektif", yang sejalan dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa media *Genially* mampu menghasilkan peningkatan belajar pada kategori sedang hingga tinggi (Ifrianingsih dkk., 2025).

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak hanya tercermin dari aspek kuantitatif, tetapi juga didukung oleh peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media yang interaktif, visual, dan kontekstual terbukti mampu mempertahankan perhatian siswa serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menyatakan

bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Genially dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Arum dkk., 2024). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Genially ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan partisipatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran bermuatan tanggap budaya berbasis Genially melalui model ADDIE terbukti layak, praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak kelas IV SD. Media yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat layak” dari hasil validasi ahli, serta “sangat praktis” berdasarkan respon guru dan siswa. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari pretest ke posttest serta nilai N-gain sebesar 0,69 yang termasuk kategori cukup efektif. Dengan demikian, media ini mampu meningkatkan keterampilan menyimak sekaligus keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Siswa diharapkan memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan kemandirian belajar. Guru disarankan menggunakan media berbasis Genially sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Sekolah perlu mendukung melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan teknologi. Peneliti selanjutnya dianjurkan mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang lain agar inovasi pembelajaran semakin luas dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum, W. S. A., et al. (2024). Managing students' learning interest through Genially-based interactive multimedia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), 456–465.
- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021, October). Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, Pp. 266-270).
- Ayuanita, K., & Effendy, M. H. (2024). *Model Pembelajaran Menyimak Kritis Dengan Media Interaktif*. Pamekasan: Iain Madura Press.
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially Games For Enhancing Efl Reading And Writing Skills In Online Education. *International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research*, 21(1), 340-354
- Ernawati, N. L. S., & Rasna, I. W. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103-112.
- Fatmawaty, R., Anjarsari, E., Nurman, M., & Widayaiswara, T. (2024). Pengembangan Pelatihan Pengajaran Tanggap Budaya Bagi Calon Guru (Strategi Dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Inklusif, Relevan, Dan Bermakna Bagi Siswa). *Abdimas Siliwangi*, 7(3), 711-721.
- Ifrianingsih, I., Syarifudin, S., & Fitrianiingsih, N. (2025). Development of interactive learning media based on Genially to improve digital literacy. *Journal of Educational Sciences*, 9(1), 12–20.
- Putri, I. M., Mulyawati, Y., & Zen, D. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif



menggunakan Genially. *Jurnal Pendidikan Dasar*, **12**(1), 45–54.

Sitorus, S. F., & Karo-Karo, I. R. (2024). The effect of Genially-based interactive media on students' understanding. *Journal of General Education and Humanities*, **3**(2), 101–110.

Supriyadi, A. (2020). *Manajemen R&D Untuk Inovasi Produk*. Jakarta: Penerbit Teknologi. Wakhyudi, A., & Mulasih, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa. *Socratika: Journal Of Progressive Education And Social Inquiry*, **1**(2), 116-130.