



PENGEMBANGAN APLIKASI KUIS INTERAKTIF BERBANTUAN GENIALLY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VI SD NEGERI 7 KAMPUNDALEM TULUNGAGUNG

Oleh:

Cindy Dea Oftavia^{1*}, Nugrananda Janattaka²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial Dan Humaniora

*Email: cindydeaa90@gmail.com, nandahanduk@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3679>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi kuis interaktif berbantuan Genially sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Fokus pengembangan ditujukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya submateri peribahasa. Latar belakang penelitian ini adalah masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, di mana proses pembelajaran masih banyak bergantung pada buku cetak dan metode ceramah yang kurang mampu menarik minat serta meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, di era digital saat ini, anak-anak lebih akrab dan tertarik pada media berbasis teknologi seperti game daring. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Uji validitas dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru kelas, serta peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor 92,5% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 100% dari guru kelas, yang semuanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Uji coba terhadap 19 peserta didik juga menghasilkan skor 93%, menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi kuis interaktif berbantuan Genially dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini mampu mendukung pembelajaran peribahasa secara lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, serta berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi, *Genially*, Kuis Interaktif, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan tentu memberikan efek yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pendidikan. Setiap individu harus mempunyai pendidikan yang mencakup kemampuan intelektual dan keterampilan secara maksimal. Hal ini sesuai dengan berkembangnya zaman saat ini, dunia pendidikan akan mengalami percepatan perubahan karena kita dihadapkan pada banyaknya pembaharuan di bidang teknologi yang memegang peranan penting dalam pelatihan dan pendidikan (Afifah et al., 2022).

Ada berbagai cara untuk menjadi guru yang inovatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar peserta didik. Media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Tampilan fisik yang menarik memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan, maka semakin besar pula motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Elemen estetika, visual yang menarik, serta interaktivitas dalam media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencegah kejemuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Harapannya, peserta didik dapat lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Amalida & Halimah, 2023).



Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Kurangnya variasi metode pembelajaran sering kali menyebabkan menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, begitu pula sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Nurkhumallasari, 2024).

Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran melalui soal atau pertanyaan (Kurniawan & Ika Yatri, 2022). Berdasarkan hal tersebut, peserta didik memiliki peluang untuk memperluas wawasan terkait materi pembelajaran. Dalam kuis interaktif, soal atau pertanyaan dirancang sedemikian rupa agar lebih efektif, efisien, serta dapat melatih kemampuan peserta didik. Secara umum, kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan, yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka terhadap materi yang dipelajari. alah satu komponen pendukung dalam kegiatan belajar mengajar adalah kuis pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi *Genially*.

Menurut (Aprilia et al., 2024) *Genially* adalah salah satu platform media pembelajaran daring yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang materi ajar yang kreatif dan inovatif, baik dalam bentuk presentasi, permainan, kuis, video pembelajaran, maupun bentuk interaktif lainnya. Dengan adanya platform *Genially*, suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan karena didukung oleh berbagai fitur, seperti konten presentasi, infografis, animasi, video, e-poster, CV, kuis, gamifikasi, dan lain sebagainya. Salah satu keunggulan *Genially* adalah dapat diakses secara online, sehingga pengguna cukup mengakses melalui tautan tanpa perlu memindahkan file presentasi secara manual seperti pada umumnya. *Genially* juga menawarkan fitur-fitur yang menarik, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak lagi terasa monoton karena tidak hanya menyajikan materi berupa teks dan gambar semata.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas VI SD Negeri 7 Kampungdalem, siswa cenderung lebih antusias bermain game online dibandingkan belajar secara konvensional. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tertentu, salah satunya adalah materi peribahasa. Materi ini penting karena memberikan pengetahuan dasar tentang peribahasa, tetapi sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa jika disampaikan secara monoton. Permasalahan ini ditemukan oleh peneliti pada saat observasi di SD Negeri 7 Kampungdalem.

Peneliti berupaya melakukan pengembangan aplikasi kuis interaktif yang dapat membangkitkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik aplikasi kuis interaktif berbantuan genially, dengan mempertimbangkan beberapa alasan yaitu, metode pembelajaran masih menggunakan pendekatan ceramah serta penggunaan buku cerdas tangkas menjadi sumber utama dan pesertea didik sangat antusias terhadap game online. Meskipun sekolah telah menyediakan perangkat teknologi, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Kurangnya variasi dalam penggunaan sumber belajar digital dan bahan ajar inovatif menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan cenderung mengalami kejemuhan dalam belajar. Hasil yang diharapkan pada penelitian ini adalah terciptanya media kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dilakukan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN APLIKASI KUIS INTERAKTIF BERBAANTUAN GENIALLY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VI SD NEGERI 7 KAMPUNGDALEM TULUNGAGUNG**”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

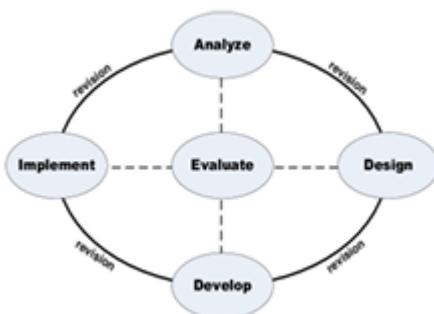
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019), metode ini digunakan untuk mengembangkan serta menguji tingkat keefektifan suatu produk. (Aprilia et al., 2024). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah serangkaian langkah-langkah



yang harus dilalui untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, dengan hasil akhir yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan kuis interaktif sebagai alat penilaian dalam materi peribahasa.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi kuis interaktif yang menggunakan platform Genially. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE sebagai pedoman. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini dipilih karena dianggap sesuai dan efektif untuk digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu, model ADDIE juga memberikan panduan langkah-langkah sistematis dalam merancang dan mengembangkan suatu produk (Mulyasari et al., 2023).

Gambar 1 Bagan Model ADDIE



(Sumber Branch dan Irawan (dalam Hidayat 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa pengembangan aplikasi kuis interaktif dengan menggunakan *Genially* yang digunakan sebagai bahan evaluasi peribahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi kuis interaktif yang menggunakan platform *Genially* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik, dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai landasan sistematis dalam proses pengembangan. Tahapan awal dari penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan dan analisis permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran sebelumnya, khususnya terkait kurangnya variasi media yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal dari pengembangan aplikasi kuis interaktif berbantuan *genially*.

Analisis Kebutuhan

Sesuai dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru serta peserta didik kelas VI SD Negeri 7 Kampungdalem. Berdasarkan hasil pengumpulan data, diketahui bahwa terdapat beberapa kebutuhan utama yang mendasari pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam bentuk kuis interaktif berbantuan *Genially*. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran

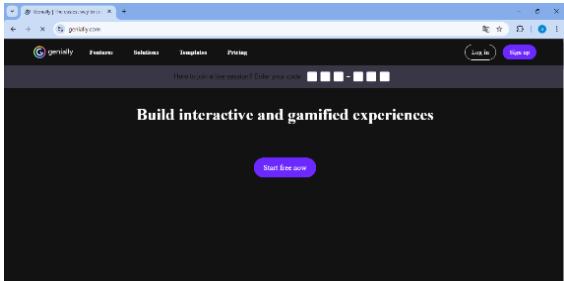
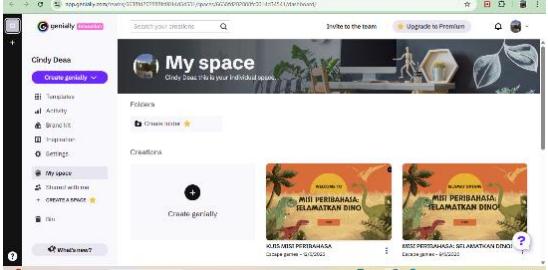


berbasis digital secara optimal, sehingga kegiatan belajar mengajar didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode ceramah. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan kurang menarik dan tidak menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Oleh sebab itu, kuis interaktif berbantuan *genially* yang menggunakan tampilan menarik, animasi, suara, dan navigasi interaktif, menggabungkan proses belajar dengan unsur permainan bagi peserta didik, menjawab soal-soal dengan penuh semangat, dan merasakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini melakukan rancangan kuis interaktif dengan memilih tampilan kuis di website *genially* dengan menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di dalam website dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi evaluasi yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. *Genially* dipilih karena menyediakan berbagai fitur visual dan animasi yang interaktif, memungkinkan penyajian soal dalam format yang lebih dinamis dibandingkan media konvensional.

Berikut tampilan aplikasi kuis interaktif berbantuan *genially*:

No.	Tahapan	Keterangan
1.		Langkah pertama ketik <i>genially</i> pada pencarian google atau melalui link https://genially.com/ . Akan muncul tampilan awal pada <i>genially</i> . Setelah itu klik pojok kanan atas untuk daftar ke akun <i>genially</i> ikuti Langkah-langkahnya.
2.		Setelah daftar akan muncul halaman beranda dari <i>genially</i> , klik <i>create genially</i> untuk memilih desain kuis yang diinginkan.
3.		Tampilan ini, untuk desain yang sudah dipilih terdapat judul kuis, tombol mulai serta perkenalan kuis

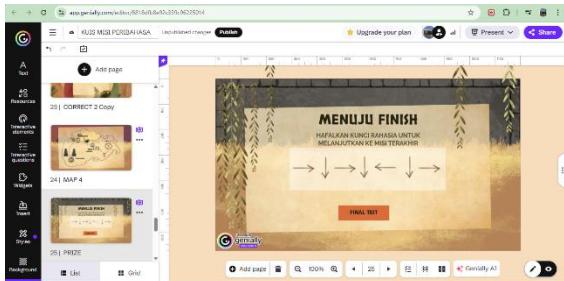
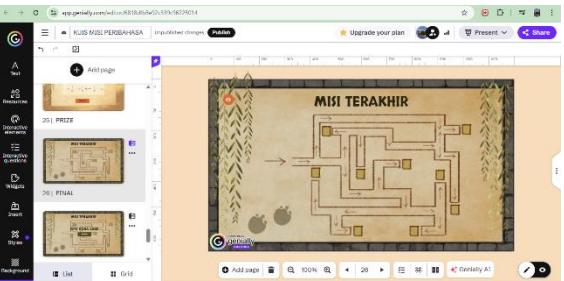
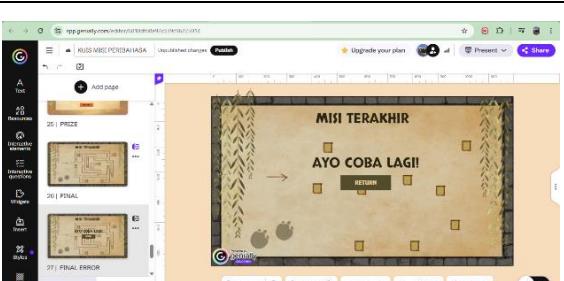


4.		Pada tampilan selanjutnya setelah diklik <i>start</i> akan muncul beberapa misi, terdapat berbagai macam misi dalam tampilan ini. Dalam misi tersebut ada beberapa pertanyaan yang berbeda.
5.		Tampilan misi yang pertama terdapat soal serta 3 jawaban, soal ini memuat mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi peribahasa kelas VI SD. Dalam misi pertama terdapat 4 soal.
6.		Tampilan ini merupakan jawaban jika menjawab dengan jawaban yang benar di misi pertama. Setelah menjawab dengan benar akan diarahkan ke soal selanjutnya.
7.		Tampilan ini merupakan jawaban jika menjawab dengan jawaban yang salah di misi pertama. Dalam tampilan ini bisa kembali untuk menjawab soal dengan benar



8.		<p>Tampilan selanjutnya merupakan misi kedua, jika sudah menyelesaikan misi pertama bisa klik pada menu misi dan langsung klik misi kedua. Misi ini berisikan soal dengan kata-kata yang sudah diacak diberbagai tempat yang berbeda. Disebelah kiri terdapat soal dengan kata yang harus dicari. Terdapat 4 soal di misi ini.</p>
9.		<p>Tampilan ini menunjukkan jika menjawab soal dengan benar di misi kedua dan ketiga.</p>
10.		<p>Tampilan ini menunjukkan jika menjawab soal dengan salah di misi kedua dan ketiga.</p>
11.		<p>Tampilan ini merupakan misi ketiga, dengan soal memilih gambar sesuai dengan materi peribahasa. Terdapat 4 soal di misi ketiga.</p>



12.		Selanjutnya merupakan tampilan menuju finish, disini peserta didik harus menghafalkan kode panah.
13.		Tampilan misi terakhir, setelah menghafalkan kode panah peserta didik harus klik kotak sesuai arah panah yang sudah dihafalkan tadi.
14.		Jika menjawab dengan salah tampilannya seperti gambar disamping.
15.		Jika menjawab dengan benar tampilannya akan seperti gambar disamping, dan sudah menyelesaikan semua misi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi kuis interaktif berbantuan *Genially* yang telah dirancang sejak tahap perencanaan (*design*). Proses perancangan aplikasi kuis ini menggunakan platform *Genially* karena menyediakan berbagai fitur interaktif dan visual yang mendukung pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan proses validasi oleh para



ahli. Validasi yang dilakukan mencakup aspek media dan materi guna memastikan kelayakan dan kualitas dari aplikasi kuis interaktif yang dikembangkan.

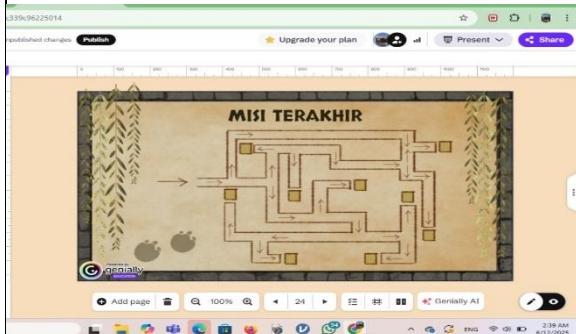
a. Validasi Ahli Media

Validitas produk diuji melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Ahli media terdiri dari 2 validator yaitu Ibu AML dan Ibu LSA. Hasil rata-rata presentase pada kedua validator media mendapatkan hasil 92,5% layak digunakan dengan revisi dengan ketgori “sangat valid”. Adapun saran dari ahli desain dapat dilihat sebagai berikut:

(Ahli Media 1)	(Ahli Media 2)
Sebelum Revisi	Sebelum Revisi
Keterangan: Sebelum revisi jawaban dari tebak kata berdekatan, jika jawaban berdekatan peserta didik akan mudah menebak letak jawabannya.	Keterangan: Sebelum revisi informasi atau panduan tidak di masukkan ke aplikasi.
Sesudah Revisi	Sesudah Revisi
Keterangan: Setelah revisi jawaban yang ada di tebak kata sudah acak.	Keterangan: Setelah revisi ada penambahan tombol yang terdapat informasi atau panduan sebelum mengerjakan kuis.
(Ahli Media 1)	



Sebelum Revisi



Keterangan:

Sebelum di revisi belum ada tombol kembali untuk ke slide sebelumnya

Setelah Revisi



Keterangan:

Setelah direvisi terdapat tombol kembali ke slide sebelumnya.

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian validator materi divalidasi oleh ahli materi yang berjumlah dua validator 1 yakni Bapak APS dan validator 2 Ibu AP. Hasil validasi ahli materi rata-rata presentase pada kedua validator materi mendapatkan hasil 95% dengan ketgori “sangat valid”. Berikut hasil akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Hasil Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1	Penyajian soal kuis interaktif sesuai dengan KD dan Indikator materi	4	4
2	Kategori soal telah disesuaikan dengan materi peribahasa yang diajarkan.	4	4
3	Terdapat keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi melalui media kuis.	4	4



4	Media kuis dinilai sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien.	4	4
5	Aplikasi dapat digunakan secara individual maupun kelompok.	3	4
6	Isi soal telah sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya peribahasa.	3	4
7	Soal yang disajikan mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	4	4
8	Bahasa dan istilah dalam soal sudah sesuai dengan kaidah dan tingkat pemahaman siswa SD.	3	4
9	Penyusunan soal sudah sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik kelas VI.	3	4
10	Urutan penyajian soal telah disusun secara terstruktur dan sistematis.	4	4
Jumlah Skor		36	40
Presentase		90%	100%
Rata - Rata Nilai Validitas		90%	

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, pelaksanaan uji coba berlangsung di dalam kelas VI SDN 7 Kampungdalem yang terdiri dari 19 siswa untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berupa aplikasi kuis interaktif berbantuan *Genially*. Setelah itu, peneliti menyebarkan angket respon siswa terhadap aplikasi kuis interaktif tersebut guna mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari aplikasi yang telah dikembangkan. Peneliti juga memberikan tes yang telah disiapkan sebelumnya sebagai instrumen evaluasi. Tujuan dari pelaksanaan tahap ini adalah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran serta memastikan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan aplikasi kuis interaktif tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi untuk menilai hasil pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi kuis interaktif berbantuan *Genially* di kelas VI SDN 7 Kampungdalem. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan guna mengukur ketercapaian aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari aplikasi kuis tersebut. Setelah dilakukan penilaian kelayakan, peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi kuis interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Pembahasan

Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan sejumlah tujuan pengembangan aplikasi kuis interaktif dengan bantuan *Genially* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai berikut.:

1. Proses Pengembangan

Hasil dari proses pengumpulan data mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa aplikasi kuis interaktif berbantuan *Genially* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 7 Kampungdalem. Aplikasi ini dirancang guna meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik melalui penyajian soal yang menarik dan interaktif. Proses pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* serta menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*),



pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Khawarizmi Yessita, 2023).

2. Uji Kevalidan

Uji validitas aplikasi kuis interaktif menggunakan *Genially* dilakukan untuk menilai tingkat validitas produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Proses validasi ini melibatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi yang terdiri dari 10 pernyataan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert empat poin untuk mengukur sejauh mana aplikasi memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli. Hasil angket menunjukkan bahwa validitas dari ahli media mencapai persentase rata-rata 92,5% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sementara itu, validitas berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase rata-rata 95% yang juga termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Hasil persentase dari penilaian ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan kuis interaktif berbantuan *Genially* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi peribahasa, menunjukkan kategori “sangat valid.” Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membuat mereka antusias dalam mengerjakan kuis selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Keterterapan

Pengumpulan data keterterapan dalam pengembangan aplikasi kuis interaktif berbantuan *Genially* pada mata pelajaran peribahasa di SD Negeri 7 Kampungdalem dilakukan melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan guru. Instrumen angket terdiri dari 10 pernyataan yang disusun menggunakan skala Likert empat poin untuk menilai aspek keterterapan, yang mencakup media, materi, dan manfaat aplikasi. Kuis interaktif ini diterapkan kepada satu orang guru kelas VI dan 19 peserta didik sebagai responden.

Berdasarkan hasil analisis angket, diperoleh rata-rata persentase respons peserta didik sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid.” Sementara itu, respons dari guru menunjukkan hasil maksimal dengan persentase 100%, juga dalam kategori “sangat valid.” Materi peribahasa yang disajikan melalui kuis interaktif dinilai mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mampu menumbuhkan minat, semangat, dan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan kuis interaktif berbantuan *Genially* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, serta membantu peserta didik memahami materi peribahasa secara lebih jelas dan menarik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterterapan kuis interaktif berbantuan *Genially* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi peribahasa sangat tinggi dan layak diterapkan di kelas VI SD Negeri 7 Kampungdalem. Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman, memotivasi siswa, mengurangi kebosanan, dan memberikan keleluasaan dalam pembelajaran. (Made et al., 2025).

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah disampaikan di Bab IV, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan kuis interaktif berbantuan *Genially* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi peribahasa di kelas VI SD Negeri 7 Kampungdalem mengikuti model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: analisis (*analysis*), perancangan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Tingkat kevalidan kuis interaktif berbantuan *Genially* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan memperoleh skor persentase 92,5% dari validator ahli media 1, dan persentase 92,5% dari validator ahli media 2. Sedangkan persentase oleh validator ahli materi



memperoleh hasil 90% dari ahli materi 1, dan presentase 100% dari ahli materi 2. Berdasarkan hasil presentase dari validator ahli media dan ahli materi bahwa kuis interaktif berbantuan *Genially* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi peribahasa di kelas VI SD Negeri 7 Kampungdalem dapat dinyatakan “sangat valid” digunakan.

3. Tingkat keterterapan dari kuis interaktif berbantuan *Genially* yang telah dikembangkan diperoleh melalui hasil angket dari peserta didik dan guru kelas VI di SD Negeri 7 Kampungdalem. Berdasarkan data tersebut, respon peserta didik melalui angket menunjukkan angka 93%, dan respon guru mencapai tingkat 100%. Kedua hasil tersebut berada dalam kategori “sangat valid,” yang menunjukkan bahwa kuis interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi peribahasa layak dan dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Khawarizmi Yessita, A. F. devi. (2023). Pengembangan Media Power Point Menggunakan Ispring Dalam Pembuatan Quiz Pasa Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V Di SDN % Bendorejo. *EduCurio Journal*, 1(3), 857–863.
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Made, N., Widiya, N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar*. 8.
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 334–342.
- Nurkhumallasari, A. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 2 SD*. 5(1), 234–239.