

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PLATFORM GENIALLY PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI BAGIAN MATA DAN FUNGSINYA KELAS V
DI SDN 1 BULUAGUNG TRENGGALEK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

INTAN PUTRI NUR'AINI
NPM: 21.1.40.60.143

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2025**

Skripsi oleh :

INTAN PUTRI NUR'AINI
NPM: 21.1.40.60.143

Judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PLATFOM GENIALLY PADA MATA PELAJARAN
IPAS MATERI BAGIAN MATA DAN FUNGSINYA KELAS V
DI SDN 1 BULUAGUNG TRENGGALEK”**

Telah disetujui diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 03 Juli 2025

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, M.Pd
NIDN. 0719109101

Skripsi oleh :

INTAN PUTRI NUR'AINI

NPM: 21.1.40.60.143

Judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PLATFORM GENIALLY PADA MATA PELAJARAN
IPAS MATERI BAGIAN MATA DAN FUNGSINYA KELAS V
DI SDN 1 BULUAGUNG TRENGGALEK”**

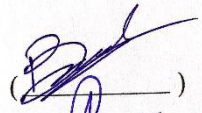
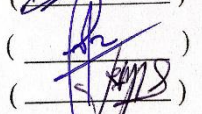
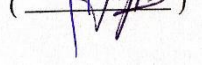
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|----------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd | () |
| 2. Penguji I | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd | () |
| 3. Penguji II | : Kharisma Eka Putri, M.Pd | () |

Mengetahui,
Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Intan Putri Nur'aini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tlg. Lahir : Trenggalek/ 19 Oktober 2002
NPM : 21.1.40.60.143
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 01 Juli 2025

Yang menyatakan



Intan Putri Nur'aini
NPM. 2114060143

Motto:

“Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan”

(Nadin Amizah)

“Setiap orang yang bergantung itu akan selalu kalah, maka belajarlah untuk berdiri di kaki sendiri, sebab ketika luka itu datang yang mampu menyembuhkan hanya diri kita sendiri”.

(Harry Vaughan)

“Tidak semua tujuan itu jalannya sama, jangan sekali kali bandingkan langkahmu dengan langkah lain. Tetapi percaya akan pencapaian bukanlah ending, melainkan opening dari scene baru”.

(Intan Putri)

Kupersembahkan karya ini buat:

**BAPAK IBU TERCINTA DAN MANUSIA-MANUSIA TULUS YANG
MEMBERSAMAI PENULIS**

ABSTRAK

Intan Putri Nur'aini : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Mata dan Fungsinya Kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Platform Genially, Bagian mata dan fungsinya

Penelitian ini dilatarbelakangi dari observasi melalui angket dan wawancara di SDN 1 Buluagung Trenggalek. Terdapat permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum maksimal dan menggunakan media konkret, sumber belajar yang digunakan terbatas dari buku siswa dan buku guru, sehingga hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar, dengan harapan hasil belajar siswa akan meningkat.

Rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian pengembangan ini difokuskan pada media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya di kelas V SDN 1 Buluagung Trenggalek. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran tersebut. Sejalan dengan itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikembangkan.

Dalam pengembangan penelitian ini menggunakan model *Research and Development* dengan pendekatan ADDIE, yang dimana menurut Hidayat et al (2021), tahap ADDIE meliputi lima tahap yaitu, *Analisis, Development, Design, Implementation, Evaluation*. Subjek dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas V SDN 1 Buluagung Trenggalek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya di kelas V SDN 1 Buluagung Trenggalek sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini telah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil masing-masing 89% dan 90%, serta rata-rata 89,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Respon guru dan siswa masing-masing memperoleh skor 92% dan 94%, menunjukkan kategori sangat praktis. Uji keefektifan secara luas menunjukkan skor 92% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan di kelas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Mata dan Fungsinya Kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Un PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I
5. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
6. Dr. Kadikul Anwar, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Buluagung
7. Bapak/Ibu Guru dan Staf SD Negeri 1 Buluagung
8. Siswa-siswi kelas V SD Negeri 1 Buluagung selaku subjek penelitian
9. Keluarga yang telah memberikan kesempatan, semangat dan dukungan secara moral maupun spiritual kepada penulis
10. Semua pihak yang telah membantu penulis.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam dunia Pendidikan.

Kediri, 20 Desember 2024

Intan Putri Nur'aini
NPM. 2114060143

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Penelitian	8

BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
3. Genially.....	Error! Bookmark not defined.
4. Pembelajaran IPA.....	Error! Bookmark not defined.
5. Bagian Mata dan Fungsinya.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III : METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.

C. Desain Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
D. Lokasi dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisi Data.....	Error! Bookmark not defined.
H. Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
I. Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Data Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
D. Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
E. Kajian Produk Akhir	Error! Bookmark not defined.
 BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
 DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 : Langkah Pembuatan Media Interaktif...	Error! Bookmark not defined.
3. 2 : Desain Produk Media Interaktif	Error! Bookmark not defined.
3. 3 : Pengembangan Instrument	Error! Bookmark not defined.
3. 4 : Lembar Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3. 5 : Angket Validasi Media.....	Error! Bookmark not defined.
3. 6 : Angket Validasi Materi	Error! Bookmark not defined.
3. 7 : Angket Uji Kepraktisan (Respon Guru).....	Error! Bookmark not defined.
3. 8 : Angket Uji Kepraktisan (Respon Siswa).....	Error! Bookmark not defined.
3. 9 : Instrumen Keefektifan siswa	Error! Bookmark not defined.
3. 10 : Sekala Likert.....	Error! Bookmark not defined.
3. 11 : Kriteria Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
3. 12 : Skala guttman	Error! Bookmark not defined.
3. 13 : Kreteria Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
3. 14 : Kriteria Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
4. 1 : Rubrik Kebutuhan siswa	Error! Bookmark not defined.
4. 2 : Hasil pengembangan produk awal	Error! Bookmark not defined.
4. 3 : Hasil Validasi Materi	Error! Bookmark not defined.
4. 4 : Hasil Validasi Media.....	Error! Bookmark not defined.
4. 5 : Hasil Angket Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
4. 6 : Hasil Angket Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
4. 7 : Hasil Belajar Uji Coba Luas	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 : Peran Media dalam Proses Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. 2 : Bagian Luar Mata	Error! Bookmark not defined.
2. 3 : Lapisan Palpebra	Error! Bookmark not defined.
2. 4 : Bagian Dalam Mata	Error! Bookmark not defined.
2. 5 : Lapisan Kornea	Error! Bookmark not defined.
2. 6 : Bagian Konjungtiva	Error! Bookmark not defined.
2. 7 : Pupil Mengecil dan Membesar	Error! Bookmark not defined.
2. 8 : Lensa Mata	Error! Bookmark not defined.
2. 9 : Lapisan Lensa Mata	Error! Bookmark not defined.
2. 10 : Kolagen Sklera	40
2. 11 : Lapisan Retina	41
2. 12 : Gerakan Bola Mata	43
2. 13 : Otot Mata	44
2. 14 : Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
3. 1 : Tahap Penelitian R&D Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
4. 1 : Revisi Produk Bagian Menu Muatan ...	Error! Bookmark not defined.
4. 2 : Revisi Materi Bagian Muatan Profil	Error! Bookmark not defined.
4. 3 : Revisi Materi Pada Bagian Muatan Materi	Error! Bookmark not defined.
4. 4 : Revisi Materi Bagian dan Fungsi Mata	Error! Bookmark not defined.
4. 5 : Revisi Materi Skema Proses Melihat ...	Error! Bookmark not defined.
4. 6 : Revisi Media Bagian Cover	Error! Bookmark not defined.
4. 7 : Revisi Media Bagian Referensi	Error! Bookmark not defined.
4. 8 : Revisi Media Bagian Materi	Error! Bookmark not defined.
4. 9 : Produk Akhir Slide Opening Opening	Error! Bookmark not defined.
4. 10 : Fitur Open Window Tombol	Error! Bookmark not defined.

4. 11 : Petunjuk Tombol.....	Error! Bookmark not defined.
4. 12 : Produk Akhir Menu Muatan	Error! Bookmark not defined.
4. 13 : Produk Akhir Menu Profil	Error! Bookmark not defined.
4. 14 : Profil Pengembang.....	Error! Bookmark not defined.
4. 15 : Kompetensi Media (CP&TP).....	Error! Bookmark not defined.
4. 16 : Referensi	Error! Bookmark not defined.
4. 17 : Produk Akhir Menu Motivasi	Error! Bookmark not defined.
4. 18 : Produk Akhir Menu Ice Breaking.....	Error! Bookmark not defined.
4. 19 : Produk Akhir Menu Pilihan Materi	Error! Bookmark not defined.
4. 20 : Slide Pendahuluan.....	Error! Bookmark not defined.
4. 21 : Slide Pengertian	Error! Bookmark not defined.
4. 22 : Isi Muatan Bagian	Error! Bookmark not defined.
4. 23 : Isi Muatan Skema Mata Melihat.....	Error! Bookmark not defined.
4. 24 : Produk Akhir Menu Video.....	Error! Bookmark not defined.
4. 25 : Isi Slide Video.....	Error! Bookmark not defined.
4. 26 : Produk Akhir Menu Game.....	Error! Bookmark not defined.
4. 27 : Slide Draging Game.....	Error! Bookmark not defined.
4. 28 : Produk Akhir Menu Penutup	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul.....	Error! Bookmark not defined.
2 : Lembar Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	128
4 : Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
5 : Berita Acara Kemanjuan Bimbingan	Error! Bookmark not defined.
6 : Hasil dan Sample Analisis Kebutuhan.....	136
7 : Perangkat Pembelajaran.....	141
8 : Storyboard.....	Error! Bookmark not defined.
9 : Hasil Validasi Media.....	Error! Bookmark not defined.
10 : Hasil Validasi Materi	Error! Bookmark not defined.
11 : Sample Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
12 : Sample Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
13 : Sample Hasil Pre Test.....	Error! Bookmark not defined.
14 : Sample Hasil Post Test	Error! Bookmark not defined.
15 : Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
17 : Hasil Plagiasi.....	191
18 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman selalu menampilkan problematika-problematika baru yang sering atau bahkan tidak terbesit di pikiran sebelumnya. Cita-cita kemerdekaan yang diusung para pendiri bangsa Indonesia menjadi salah satu tanggung jawab kita semua untuk meneruskan pilar perjuangan pergerakan nasional. Proses Pendidikan yang sudah berjalan selama hampir 78 tahun semenjak Indonesia merdeka tidak hanya membuat transformasi secara relevan terhadap pola pikir sumber daya manusia di Indonesia. Salah satu tujuan negara yang tertuang dalam Undang- Undang Dasar 1945 adalah “Mencerdaskan kehidupan bangsa” yang menjadi figure penting bagi kehidupan bermasyarakat yang perlu terus diupgrade menuju masa depan yang baik untuk kedepannya (Amelia., 2019).

Pendidikan merupakan kunci penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi masa depan dan menjadi penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan berperan dalam mengembangkan potensi individu secara holistik, membentuk kepribadian, serta menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan norma masyarakat. Menurut para ahli, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan manusia untuk membimbing individu sejak lahir agar mencapai kedewasaan fisik dan mental. Melalui pendidikan, setiap orang diharapkan mampu berpartisipasi secara bermakna dalam kehidupan bermasyarakat dan berkontribusi bagi kemanusiaan. Oleh karena itu, setiap bangsa berupaya meningkatkan kualitas pendidikannya sebagai landasan utama bagi pembangunan sumber daya manusia dan kemajuan negara (Lestari et al., 2023).

Pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai masalah yang saling terkait, mulai dari kurikulum hingga kepemimpinan. Masalah-masalah ini terus muncul setiap tahun, mempengaruhi seluruh proses Pendidikan. Biassari et al (2021), mengatakan bahwa problematika pendidikan jika dilihat secara real dinilai cukup banyak, mulai dari permasalahan umum kurikulum, kompetensi,

sarana dan prasarana, kualitas pendidik, permasalahan administrasi sekolah, hingga kompetensi kepemimpinan. Berbagai macam keluhan yang terjadi di lapangan, baik dari pimpinan sekolah maupun tenaga pendidik itu sendiri. Permasalahan tersebut setiap tahunnya dirasakan dalam Pendidikan di Indonesia. Masalah tersebut muncul dari level input, proses, hingga ke output. Dari ketiga level tersebut umumnya saling berkaitan satu sama yang lain.

Ketiga tingkat tersebut saling terkait karena input dapat mempengaruhi kelanjutan proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan mempengaruhi hasil output. Setelah itu, output akan kembali menjadi input, namun kali ini input tersebut berasal dari jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau sudah memasuki dunia kerja, di mana teori-teori yang telah dipelajari mulai diterapkan.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, terutama di sekolah dasar, tantangan seperti keterbatasan media pembelajaran masih sering dijumpai dan berpengaruh terhadap pemahaman serta hasil belajar siswa. Menurut Mulyani & Haliza (2021), hambatan dalam bentuk keterbatasan media pembelajaran dapat mengganggu proses pengelolaan informasi dan pemahaman materi oleh siswa, sehingga berdampak langsung pada hasil belajar.

Seiring dengan kemajuan IPTEK, muncul peluang untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif. Rahayu et al. (2023) menyatakan bahwa IPTEK berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di lingkungan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, serta memberikan peluang baru untuk pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Seperti disampaikan oleh Samijo et al. (2023), pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pembelajaran merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki, terutama dalam mengenalkan teknologi kepada siswa di tingkat dasar.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Menurut Nursifa et al. (2022), media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat memotivasi siswa, meningkatkan tanggung jawab belajar, serta membantu mereka mengelola dan merencanakan pembelajarannya secara jangka panjang. Meski terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan, guru perlu bersikap kritis dalam memilih media yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Seiring kemajuan teknologi, berbagai bidang, termasuk pendidikan, mengalami kemudahan dalam pelaksanaan aktivitasnya. Salah satu wujud nyata dari kemajuan ini adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang mendukung proses belajar mengajar. Hasan et al. (2021), menyatakan bahwa perkembangan teknologi menghadirkan berbagai fasilitas dalam bentuk teknologi dan informasi yang merevitalisasi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Media pembelajaran digital menjadi bagian dari proses digitalisasi yang dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk menyesuaikan media dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini, peneliti melakukan observasi serta wawancara dengan guru kelas guna menggali kebutuhan siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

Observasi dan wawancara dilakukan pada 29 Agustus 2024 di SDN 1 Buluagung, Kabupaten Trenggalek, khususnya di kelas V. Observasi kebutuhan dilakukan melalui angket kepada siswa kelas V, sementara wawancara dilakukan dengan guru kelas V, Ibu Yulias Dwiana Sari, S.Pd. Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 67% siswa sudah pernah menggunakan media pembelajaran, namun sebagian besar masih berupa media konkret seperti globe, peta, torso, dan jaring-jaring bangun ruang. Selain itu, 71% siswa menyatakan guru lebih sering menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang menyebabkan kebosanan dan menurunnya semangat belajar. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas V masih rendah, hanya sekitar 21%. Namun, 98% siswa mengaku lebih antusias dan bersemangat saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang

dilengkapi animasi, suara, gambar, warna menarik, serta fitur game atau kuis. Meski demikian, jika media teknologi hanya berupa video tanpa aktivitas interaktif seperti kuis atau game, ketertarikan siswa menurun, dengan 75% merasa kurang tertarik.

Untuk memastikan dan mengkonfirmasi informasi yang peneliti peroleh dari siswa terkait permasalahan yang dialami pada kelas tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas V SDN 1 Buluagung, Ibu Yulias Dwiana Sari S.Pd. Beliau mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar di kelas V sudah memanfaatkan media pembelajaran, namun tidak semua mata pelajaran dan materi menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut juga hanya memakai media konkret yang ada disekolah. Tetapi ketika menggunakan media konkret antusias dan semangat siswa bisa dikatakan cukup kurang, karena siswa sudah sering melihat media tersebut, sehingga tidak ada rasa penasaran dari siswa.

Kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran berdampak langsung pada rendahnya hasil evaluasi, karena siswa yang tidak tertarik cenderung tidak mampu menerima materi dengan baik. Guru kelas V, Ibu Yulias, pernah menggunakan video pembelajaran dari YouTube untuk meningkatkan minat belajar siswa, namun karena bersifat satu arah dan tanpa interaksi, hasilnya belum maksimal. Ia juga mengamati bahwa ketika mahasiswa PPL menggunakan media interaktif berupa video disertai game, siswa terlihat jauh lebih aktif, antusias, dan hasil evaluasi mereka pun meningkat.

SDN 1 Buluagung sudah memiliki sarana dan prasarana memadai untuk pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD, proyektor, layar greenscreen, sound system, dan ruang TIK. Namun, berdasarkan hasil evaluasi harian guru kelas V, pencapaian nilai mata pelajaran IPAS, bagian pancaindra khususnya materi bagian mata dan fungsinya, masih di bawah KKM. Materi ini dianggap paling sulit dipahami siswa pada BAB 1 semester ganjil. Oleh karena itu, diperlukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif agar pemahaman siswa meningkat dan target KKM tercapai.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa dan wawancara guru di kelas V SDN 1 Buluagung menunjukkan rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada bab 1 pada topik pancaindra materi bagian mata dan fungsinya, yang menyebabkan siswa mudah bosan dan hasil belajar di bawah KKM, hal tersebut dilihat dalam hasil evaluasi harian siswa. Materi bagian mata dan fungsinya merupakan konsep dasar penting dalam IPA yang harus dipahami siswa agar dapat mengikuti materi selanjutnya dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Peneliti memilih mengembangkan media berbasis platform Genially sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi tersebut.

Genially adalah platform online yang memungkinkan pembuatan konten multimedia interaktif, yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan penyampaian informasi. Seperti yang dijelaskan oleh Aprilia et al. (2024), genially merupakan platform online yang membantu dalam pembeuatan konten multimedia dengan menyajikan fitur-fitur interaktif seperti gambar animasi, presentasi, peta, game, maupun infografis. Menurut Darmawan et al. (2024), Genially mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, video, audio, animasi, dan teks yang dirancang secara kreatif untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan tentunya juga efektif.

Platform ini menyajikan berbagai kelebihan, menurut Rahayu et al. (2023), genially menghadirkan fitur yang lebih banyak dan bervariasi, seperti dengan adanya template-template dengan berbagai tema. Media ini juga dapat digunakan atau dikases secara online, sehingga dalam penggunaannya hanya perlu link yang dicopy dari genially. Dengan begitu siswa dapat dengan mudah menggunakan media dimanapun dan kapanpun di gadget masing-masing. Menurut Yolanda et al. (2023), salah satu kelemahan platform Genially adalah, untuk dapat mengakses fitur-fitur yang lebih lengkap, pengguna perlu melakukan pembayaran terlebih dahulu. Selain itu kekurangan genially yaitu Bahasa yang digunakan tidak berbahasa Indonesia, genially hanya menyajikan 3 bahasa, yaitu prancis, inggris, dan spanyol.

Penelitian oleh Aprilia et al. (2024), berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN Tajur 1 Bogor" menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai layak digunakan. Hasil validasi dari ahli materi, media, dan bahasa masing-masing memperoleh persentase 96%, 94%, dan 93%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori "sangat layak".

Sementara itu, penelitian oleh Septianingsih et al. (2023), yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially pada Subtema Penghematan Energi" juga menunjukkan hasil serupa. Validasi dari ahli media sebesar 91,1%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 97,3%, semuanya dalam kategori "sangat layak". Selain itu, respon siswa terhadap media interaktif tersebut mencapai 92,2%, menunjukkan antusiasme tinggi dan kelayakan penggunaan dalam pembelajaran kelas III SD Mardi Waluya Bogor.

Berdasarkan hasil angket, wawancara, dan study ilmiah, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Mata dan Fungsinya Kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek". Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menawarkan solusi untuk tantangan yang dihadapi, menyediakan literatur dan pengetahuan baru bagi guru dalam mengadopsi teknologi digital untuk generasi Alpha, serta dapat diterapkan di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif, modern, dinamis, dan relevan.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah ditentukan dalam penelitian ini, perlu adanya pembatasan agar pembahasan dapat lebih terarah pada isu-isu yang ingin dipecahkan. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially untuk materi tentang bagian-bagian mata dan fungsinya pada bab pancaindra kelas V di SD Negeri 1 Buluagung Trenggalek.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dituliskan peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Mata dan Fungsinya Kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek”, maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditulis peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Mata dan Fungsinya Kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek”, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya kelas V di SDN 1 Buluagung Trenggalek.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dari dua dimensi, yaitu secara teoritis maupun praktis.:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam Pendidikan di Sekolah Dasar dengan inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan platform genially pada mata pelajaran IPAS materi bagian mata dan fungsinya kelas V. Hal ini dapat diadopsi oleh berbagai sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, serta menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bagian mata dan fungsinya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut.

a. Bagi penulis

Dapat meningkatkan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

b. Bagi guru

Dapat dimanfaatkan sebagai referensi dan sumber bantuan yang inovatif, efektif, dan menarik dalam penyampaian materi mengenai bagian mata dan fungsinya, serta dapat menjadi motivasi dalam meningkatkan antusias dan pemahaman siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan akan lebih mudah memahami materi bagian mata dan fungsinya. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran yang interaktif, imajinatif, dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Nur Bambang, A., & Wijayanto, D. (2014). Collaborative Management for Sustainable Manajement of Crab Culture in Betahwalang Village, Demak District. In *Journal of Fisheries Resources Utilization Management and Technology* (Vol. 3, Issue 4). <http://www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jfrumt>
- 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>
- Akbar, M., Helijanti, N., Munir, M. A., & Sofyan, A. (2019). Conjunctival Laceration Of The Tarsalis Palpebra Inferior Et Causing By A Fishing Hook. In *Jurnal Medical Profession (MedPro)* (Vol. 1, Issue 2).
- Akbar, sa'dun. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT. Remaja Rosdakarya.
- Amelia, C. (2019). problematika pendidikan di indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* (Vol. 3). <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435X>
- Amilia, I., Mukmin, B. A., & Mujiwati, E. S. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blitar*.
- Arifien, M. S., & Asmarani, R. (2022). *The Development of Profkids Learnibg Media in Science Learning in Digestive System Materials*. 02.
- Arsal, M., Danial, M., & Hala, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Peredaran Darah Pada Kelas XI Mipa SMAN 6 Barru (The Development of E-Module Learning Media of Blood Circulatory System In Grade XI MIPA At SMAN 6 Barru). *Eprint.Unm.Ac.Id*.
- Atikawati, L. (2022). Anatomi dan Fisiologi Lensa. *Departemen Ilmu Kesehatan Mata Fakultas Kedokteran Universitas Padjajaran Pusat Mata Nasional Rumah Sakit Cicendo Bandung*.
- Aulia, W., & Mintohari. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar*.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>

- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Dwanda Putra, L., Sintawati, M., Siswantari Universitas Ahmad Dahlan, H., Ki Ageng Pemanahan no, J., & Yogyakarta, U. (2022). Pelatihan pengembangan bahan ajar digital game-based learning. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Dwi, E. A. (2019). *Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran*. <https://variedzzz.wordpress.com/2011/05/10/lingkungan-sebagai-media-pembelajaran/>
- Eka, R., Sarwendah, N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JITPI)*, 4(1). <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI>
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *EduSains , Volume 4 Nomor 2*.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Ghaniem, A. F., Rasa, A., Oktora, A., & Yasella, M. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Hadnistia Darmawan, N., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 02*.
- Hady, Y. (2020). Struktur, Fungsi, dan Biokimia Permukaan Okular. *Departemen Ilmu Kesehatan Mata Fakultas Kedokteran Universitas Padjajaran Pusat Mata Nasional Rumah Sakit Mata Cicendo Bandung*.
- Halim, A. L. (2028). Fisiologi Gerak Bola Mata. *Departemen Ilmu Kesehatan Mata Fakultas Kedokteran Universitas Padjajaran Pusat Nasional Rumah Sakit Cicendo Bandung*.

- Hariyati, S. B., & Nurhafizah, N. (2023). Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Hidayat, F., Rahayu, & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* .
- Ibrahim, M. A. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, VOL. 4 No.2. unmaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5278
- Irawan, A., Arif, M., & Hakim, R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS. *PHYTAGORAS; Jurnal Progam Studi Pendidikan Matematika*.
- Kristanto, A. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%monograf:%20Media_andi%20k.pdf
- Lukman, A., Raden Mattaher No, J., Pasar Kota Jambi, K., Kurnia Hayati, D., & Hakim, N. (2019). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar*.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2020). *Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran*.http://puspadyani.blogspot.co.id/2016/06/makalah-penggunaan-media-grafis-dalam_73.html
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan* (Vol. 3).

- Nur Aprilia, I., Siti Sundari, F., & Wijaya, A. (2024). Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengembangan Media* , Volume 12 Nomor 1.
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Nurlina, :, Hrp, A., Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. www.penerbitwidina.com
- Nursifa, F., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, vol.3-No.2.
- Okpatrioka. (2023). Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, Vol.1, 86–100.
- Pamulani, P. (2022). Palpebra Sebagai Mekanisme Perlindungan Mata. *Departemen Ilmu Kesehatan Mata Fakultas Kedokteran Universita Padjajaran Pusat Mata Nasional Rumah Sakit Mata Cicendo Bandung*.
- Putri, W. A. D. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially Pada Materi Bumi Berubah*.
- Rahayu, I. T., Faiza Pramuswari, M., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. In *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Ayu, R., Indarwati, A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru SMK Islam Batu. *Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat (PRIMA)*, Volume 2. <https://ojs.transpublika.com/index.php/PRIMA/>
- Rahmawati, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia*.
- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., Widodo, A., & Artikel, I. (2023). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning)*. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19114>

- Samijo, S., Wenda, D. D. N., Jatmiko, J., & Handayani, A. D. (2023). Multimedia pembelajaran berbasis learning trajectory untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV sekolah dasar. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 118–131. <https://doi.org/10.30738/wd.v11i2.16411>
- Septadina, I. S. (2015). Perubahan Anatomi Bola Mata pa Penderita Diabetes Mellitus. *Majalah Kedokteran Sriwijaya*.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi Development Of Interactive Multimedia Based On The Genially Platform On The Subtheme Of Energy Saving. *Pedogidia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol.15-No.01. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). *Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*.
- Sitompul, R. (2017). Konjungtivitis Viral: Diagnosis dan Terapi di Pelayanan Kesehatan Primer. *EJournal Kedokteran Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23886/ejki.5.7605.65-71>
- Sugiyono. (2020). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, an R&D*. Bandung : Alfabeta. <https://library.bpk.go.id/koleksi/detil/jkpkbpkpp-p-1RENPFKnuz>
- Suhelayanti, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Sulemas, N., Nasbey, H., Julhim, Tangio, & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (1st ed.). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Tantra, B. K. (2022). Peningkatan Antusiasme Siswa Dalam Penilaian Hasil Belajar Menggunakan Aplikasi Quizziz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran di SD Negeri Piyungan. *Journal.Uny.Ac.Id*.
- Triana, P., & Widowati, H. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran ipa pada materi keseimbangan lingkungan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*.
- Tri Lestari, T., Rozi, F., Tarigan, D., & Sidik Siregar, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon pada Pembelajaran Tematik di Kelas III UPTD SDN 14 Mandalasena*.
- Trimansyah. (2021). KECENDRONGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Studi Pendidikan*, Vol.11-No.2.

- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wangko, S., Anatomi-Histologi, B., Kedokteran, F., Sam, U., & Manado, R. (2013). HISTOFISIOLOGI RETINA. *Jurnal Biomedik (JBM)* , Volume 5, Nomor 3.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yanto,P. D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Yolanda, A., & Sri Indriani, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , Volume 08 Nomor 01.
- Yulyantari, L. M. (2017). Konferensi Nasional Sistem & Informatika. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*.