

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
GENIALLY PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN
FUNGSIONYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN KAMPUNGBARU 3**

SKRIPSI

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



OLEH:

NADIA ULFA ZAHARA

NPM 2214060223

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
GENIALLY PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN KAMPUNGBARU 3**

SKRIPSI

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



OLEH:

NADIA ULFA ZAHARA

NPM 2214060223

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI Oleh:

NADIA ULFA ZAHARA

NPM 2214060223

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
GENIALLY PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN KAMPUNGBARU 3**

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

Tanggal: 30 Juni 2026

Pembimbing I



Sutrisno Sahari, M.Pd.
NIDN 0713037304

Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN 0701128306

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

NADIA ULFA ZAHARA
NPM 2214060223

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
GENIALLY PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN
FUNGSIONYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN KAMPUNGBARU 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 21 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, M.Pd.
2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd.
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.



Kediri, 21 Juli 2026
Mengetahui,



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nadia Ulfa Zahara
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri 18 Januari 2004
NPM : 2214060223
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, 21 Juli 2026

Yang Menyatakan



NADIA ULFA ZAHARA
NPM 2214060223

MOTTO:

“SEMOGA ALLAH SELALU MEMUDAHKAN, APA YANG KAMU
USAHAKAN”

“Ketika kamu Ikhlas menerima semua kekecewaan hidup, maka Allah akan
membayar tuntas kekecewaanmu dengan beribu-ribu kebaikan”

-Ali Bin Abi Thalib-

PERSEMBAHAN

Tidak ada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta penulis yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi serta menjadikan penyemangat utama penulis setiap hari sehingga skripsi ini terselesaikan. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kerjakeras yang telah diberikan untuk masa depan penulis.
2. Kakak saya yang selalu memberi dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas perhatian, bantuan dan dorongan yang diberikan dalam setiap proses yang dilalui penulis.
3. Teman satu bimbingan saya Elviana Eka Meiliyasari terima kasih atas kebersamaan, dukungan, semangat, serta motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga kepada teman satu bimbingan lainnya yang saling memberikan motivasi agar tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat saya Nensy, Fitra, Rani, Listiana Marsa, terima kasih atas segala doa, dukungan, semangat, perhatian, serta kebersamaan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga kepada sahabat-sahabat lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas doa, dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang telah diberikan.
5. Kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini, meskipun tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Setiap bentuk perhatian, masukan, dan kontribusi yang diberikan memiliki arti yang sangat berharga bagi penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah Swt.
6. Terima kasih untuk diri sendiri, terima kasih telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap tantangan selama proses penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Genialy pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Kelas IV SDN Kampungbaru 3” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Ibu Ita Kurnia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan,
7. Bapak Ibu guru SDN Kampungbaru 3 yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Diri saya sendiri, terima kasih karena tidak berhenti saat segalanya terasa berat. Terima kasih telah memilih untuk terus melangkah dan berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin.
9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 21 Juli 2026

NADIA ULFA ZAHARA
NPM 2214060223

ABSTRAK

Nadia Ulfa Zahara Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website *Genially* pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SDN Kampungbaru 3, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2026

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Genially*, Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya.

Pembelajaran IPA pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN Kampungbaru 3 masih menghadapi kendala berupa kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru lebih sering menggunakan buku dan gambar sederhana sehingga pembelajaran cenderung monoton, peserta didik kurang aktif, kurang fokus, dan keterlibatan dalam pembelajaran masih rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis website *genially* serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilakukan di SDN Kampungbaru 3 dengan subjek guru kelas IV dan 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes dan, dokumentasi, Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan melalui validasi ahli materi dan ahli media, kepraktisan melalui angket respon guru dan peserta didik, dan keefektifan melalui hasil pretest dan posttes yang berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 88% dan ahli media 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 92% dari respons guru, 86% pada uji coba terbatas, dan 95,5% pada uji coba luas dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari uji coba terbatas 83,2 pada uji coba luas 88,6, hasil tersebut telah berada diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75, sehingga media dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif berbasis website *Genially* pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SDN Kampungbaru 3. Adapun keterbatasan media ini yaitu memerlukan perangkat digital dan akses internet yang memadai serta pengujiannya masih terbatas pada satu sekolah dan satu materi pembelajaran sehingga perlu dikembangkan dan diuji pada cakupan yang lebih luas.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO:.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Hakikat Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
4. Jenis Media Pembelajaran	13
B. Hakikat Multimedia Interaktif.....	16
1. Pengertian Multimedia Interaktif	16
2. Ciri-ciri Multimedia Interaktif.....	17
3. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	19
C. Hakikat Website <i>Genially</i>	20
1. Pengertian Website <i>Genially</i>	20
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Genially</i>	21
3. Karakteristik <i>Genially</i>	22
4. Cara Penggunaan <i>Genially</i>	23
5. Pengembangan Melalui Canva	25

D. Hakikat Pembelajaran IPA	28
1. Pengertian Pembelajaran IPA	28
2. Karakteristik Pembelajaran IPA	29
3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPA	29
4. Implementasi Media <i>Genially</i> pada Pembelajaran	30
E. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya	31
1. Pengertian Tumbuhan.....	31
2. Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsi nya.....	32
F. Penelitian Terdahulu	38
G. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Model Pengembangan R&D	42
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Desain Pengembangan	48
D. Tempat dan Waktu Perencanaan.....	49
E. Instrumen Penelitian.....	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	56
G. Teknik Analisis Data.....	59
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	64
BAB IV DATA PRODUK HASIL PENGEMBANGAN	66
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	66
1. Tahapan Analisis Studi Pendahuluan.....	66
2. Tahapan <i>Design</i> (Perancangan).....	70
3. Tahapan <i>Development</i> (Pengembangan).....	73
B. Data Uji Coba.....	77
1. Data Kepraktisan	77
2. Data Keefektifan.....	81
C. Analisis Data	86
1. Analisis Data Kevalidan.....	86
2. Analisis Data Kepraktisan.....	86
3. Analisis Data Keefektifan	87

D. Revisi Produk.....	88
1.Saran Ahli Materi	89
2.Saran Ahli Media	92
E. Kajian Akhir Produk	93
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	29
Tabel 2. 2 Implementasi Media.....	30
Tabel 3. 1 Desain Pengembangan	48
Tabel 3. 2 Waktu Perencanaan Penelitian.....	50
Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3. 4 Angket Validasi Media	52
Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Guru	53
Tabel 3. 6 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	54
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Soal.....	55
Tabel 3. 8 Lembar Observasi	56
Tabel 3. 9 Lembar Kisi-Kisi Wawancara Guru	57
Tabel 3. 10 Lembar Angket Kebutuhan Peserta Didik	58
Tabel 3. 11 Analisis Skala Likert.....	60
Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Ketercapaian Validitas	61
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Ketercapaian Kepraktisan	62
Tabel 4. 1 Desain Akhir Media Pembelajaran Berbasis Genially.....	71
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru	77
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	79
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	80
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Pretest Uji Coba Terbatas	82
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Posttest Uji Coba Luas	84
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Materi	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Genially.....	21
Gambar 2. 2 Jenis Akar.....	33
Gambar 2. 3 Jenis Batang.....	33
Gambar 2. 4 Jenis Daun	35
Gambar 2. 5 Bagian-bagian Bunga.....	36
Gambar 2. 6 Buah dan Biji.....	37
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	41
Gambar 4. 1 Kritik Dan Saran Validator Ahli Materi.....	89
Gambar 4. 2 Kritik dan Saran Validasi Ahli Media.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul.....	106
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	108
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	109
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian	111
Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan	112
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru.....	115
Lampiran 7 Hasil Angket Need Assesmen Peserta Didik.....	116
Lampiran 8 Rekapitulasi Need Assessment Peserta Didik	118
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran	119
Lampiran 10 Validasi Ahli Materi	160
Lampiran 11 Validasi Ahli Media.....	164
Lampiran 12 Lembar Hasil Pretest	168
Lampiran 13 Lembar Hasil Post Tes.....	172
Lampiran 14 Angket Respon Guru	176
Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik.....	178
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	180
Lampiran 17 Hasil Plagiasi	181
Lampiran 18 Surat keterangan bebas plagiasi.....	182
Lampiran 19 Daftar Nilai Kelas IV.....	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi individu untuk menjadi manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengetahuan namun juga pada pembentukan karakter dan perilaku. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman dan kemajuan teknologi (Marzuki, 2018).

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan sebuah proses pembentukan diri manusia yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan lingkungannya yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, proses ini dimulai sejak seseorang dilahirkan dan terus berlanjut sepanjang masa hidupnya. Oleh karena itu keberadaan pendidikan memegang peranan yang penting sebagai pilar utama dalam peningkatan mutu sumber daya manusia, baik pada individu, sosial, hingga negara (Hakim, 2024).

Berdasarkan pada uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi individu. Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu menghadapi perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan sekitar, pendidikan menjadi sarana dalam pembentukan diri manusia. Oleh sebab itu pendidikan menjadi salah satu pilar dalam meningkatkan kualitas individu, masyarakat, serta kemajuan negara.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menuntut manusia untuk meningkatkan kompetensi, keterampilan, serta berpikir kritis dan kreatif. Pemanfaatan teknologi informasi dapat memberikan nilai tambahan yang signifikan pada proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran yang lebih inovatif dan berdaya guna.

Achyanadia (2018), mengemukakan bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu bidang keilmuan yang berperan dalam memfasilitasi proses pembelajaran melalui pemanfaatan sumber belajar, pemanfaatan teknologi secara optimal diyakini mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Baubau 2019). Interaksi yang baik antara guru dan peserta didik akan menciptakan suasana belajar yang aktif, kondusif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan metode, model, dan media pembelajaran juga memiliki peranan yang sangat penting terhadap keberhasilan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, sehingga peserta didik mudah bosan dalam memahami materi yang disampaikan guru (Halimatus 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Kusuma et al (2023), berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai perangkat yang digunakan untuk meningkatkan efektifan dan efisiensi dalam penyampaian materi dan kualitas interaksi belajar mengajar. Multimedia interaktif merupakan alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik yang penggunaannya memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan media memungkinkan terciptanya reaksi timbal balik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar (Syahputra et al., 2024). Media berfungsi memperjelas informasi, mempermudah pemahaman dan membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui bentuk visualisasi audio, maupun audio visual.

Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di kelas IV adalah mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya yang merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

merupakan mata pelajaran fundamental yang diperkenalkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga pada tingkat selanjutnya. Pada tingkat SD, materi pembelajaran IPA dirancang agar dapat relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik hal tersebut memiliki tujuan agar peserta didik mampu mengenali serta memahami fenomena alam sekitar (Azmi et al., 2024). Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran IPA menekankan bahwa “peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup” berdasarkan capaian tersebut, Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi ini yaitu peserta didik mampu mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan meliputi akar, batang, daun, bunga, buah dan biji serta menjelaskan fungsi dari masing-masing bagian tersebut. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami keterkaitan struktur dan fungsi bagian tubuh tumbuhan serta mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan pengamatan secara langsung (Tahsinia et al. 2020). Pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik akan membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep, serta meningkatkan rasa ingin tahu.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik, yang dilaksanakan oleh peneliti yang tepatnya pada 20 Mei 2025 di SDN Kampungbaru 3 Kecamatan Kepung, hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Kampungbaru 3 diketahui bahwasanya proses pembelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan belum didukung oleh penggunaan media berbasis teknologi yang optimal, akibatnya pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku pelajaran dan gambar dari bagian tubuh tumbuhan, dan sesekali guru menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang seadanya, peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik terlihat kurang fokus pada pembelajaran karena suasana kelas cukup berisik selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV juga menunjukkan bahwasanya keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran dikarenakan hanya mengacu pada sumber buku yang tersedia di sekolah. Guru menyatakan bahwa selama ini pembelajaran hanya menggunakan media yang sederhana dan belum mampu menarik minat belajar peserta didik secara optimal. Dimana kondisi ini memberikan dampak pada peserta didik yakni kurang memahami materi bagian tubuh tumbuhan, serta kurang keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik yang diberikan peneliti kepada peserta didik kelas IV SDN Kampungbaru 3 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media digital yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dinilai dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru. Selain itu kehadiran kuis atau soal-soal yang menantang mampu meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik. Peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran yang melibatkan berbagai media dan aktivitas interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya penyampaian materi secara verbal.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya pada pembelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya masih belum berlangsung secara optimal, hal tersebut terlihat dari kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Guru lebih sering menggunakan buku pelajaran dan gambar sederhana, serta sesekali memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, keterbatasan penggunaan media pembelajaran tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, kurang fokus, dan kurang terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis

genially, dapat menjadi media pembelajaran yang dapat dipergunakan pada proses belajar peserta didik kelas IV SDN Kampungbaru 3. *Genially* merupakan platform media pembelajaran yang dapat diakses secara gratis, pada *genially* menyediakan berbagai template siap pakai. Seperti yang diungkapkan (Hasanah et al. 2024), dalam penelitiannya menyatakan bahwasanya *genially* merupakan website online yang menyediakan suatu konten pembelajaran interaktif yang memiliki kualitas tinggi secara visual, auditori Herlis (2026), menyatakan bahwasanya penggunaan *Genially* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan pada *genially* mampu menyajikan materi secara lebih interaktif dan tidak monoton. Secara umum, *genially* memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni dapat menghadirkan konten materi pembelajaran yang interaktif dan visual.

Genially juga dapat memungkinkan guru dalam menyajikan materi dalam bentuk animasi, kuis interaktif, serta tampilan lainnya yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran *genially* juga terbukti memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi kelayakan media, kepraktisan penggunaan, maupun efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik Annisa (2025). *Genially* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, menurut Halawa et al (2025), *genially* memerlukan kemampuan teknologi dan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi digital akan membutuhkan waktu lebih lama dalam membuat media menggunakan *genially*.

Penggunaan media pembelajaran telah banyak dikembangkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, sejalan dengan hal tersebut beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media pembelajaran dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian oleh Made et al. (2025), menunjukkan bahwasanya media *genially* yang telah dikembangkan melalui model ADDIE memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan hasil uji guru sebesar 4,5 serta uji kelompok kecil 4,73 dan

kelompok besar 4,75. Penelitian oleh Heru, (2022), juga menunjukkan bahwasanya media *Genially* memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan validasi materi mencapai 92,72% dan validasi media 88,57%, serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan nilai N-gain 0,74 (kategori tinggi). Penelitian yang dilakukan oleh Khadijah (2025), menunjukkan bahwasanya media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan hasil validasi mencapai 90% dari ahli materi dan 96% dari ahli media, sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan dari berbagai hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran berbasis *genially* memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun pada penerapan media ini masih diperlukan kesesuaian dengan kondisi di lapangan, terlebihnya pada pembelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya yang masih menghadapi permasalahan pada rendahnya penggunaan media interaktif.

Dengan demikian, solusi untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *genially*. Maka dari itu akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website *Genially* pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Kelas IV SDN Kampungbaru 3”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas masalah yang akan diidentifikasi oleh peneliti sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan untuk multimedia interaktif berbasis website *genially*.
2. Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif berbasis website *genially* yakni bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
3. Pengembangan multimedia interaktif *genially* digunakan pada siswa kelas IV SDN Kampungbaru 3.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif berbasis website *genially* materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis website *genially* materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis website *genially* materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan multimedia interaktif berbasis website *genially* materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV?
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis website *genially* materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV?
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbasis website *genially* materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV?

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya dalam pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada pembelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif media interaktif yang membantu guru dalam menyampaikan materi IPA, khususnya pada bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu media ini juga dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan tanpa harus memiliki keahlian pemrograman yang mendalam.

b. Bagi Peserta Didik

Media ini membantu peserta didik dalam memahami konsep bagian tubuh tumbuhan melalui pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu media ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu inovasi dalam mendukung program digitalisasi sekolah serta meningkatkan kualitas proses mengajar khususnya pada mata pelajaran IPA. Selain itu penggunaan media ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik serta menjadi nilai tambah

bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis website *genially* pada pembelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya. Mengingat penelitian ini masih terbatas pada satu pokok bahasan dan jenjang kelas tertentu, maka disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, perlu dilakukan uji coba dengan cakupan yang lebih luas agar hasil penelitian lebih menyeluruh dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.