



## Multimedia Interaktif *Genially* untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pengalaman Kelas IV Siswa Sekolah Dasar

Rohmah Riadini<sup>1\*</sup>, Maryam Isnaini Damayanti<sup>2</sup>, Heri Pranowo<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>Sekolah Dasar Al Mukhlisin, Indonesia

Email: [rohmah.22197@mhs.unesa.ac.id](mailto:rohmah.22197@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [penulisketiga@gmail.com](mailto:penulisketiga@gmail.com)<sup>3</sup>

\*Penulis Korespondensi: [rohmah.22197@mhs.unesa.ac.id](mailto:rohmah.22197@mhs.unesa.ac.id)

**Abstract.** *This research is motivated by the low ability to write experiential stories of fourth-grade elementary school students, which is triggered by conventional learning methods and minimal use of media. The purpose of this study is to design interactive multimedia assisted by the Genially application on the material of writing experiential stories, which must meet the standards of validity, practicality and effectiveness. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE framework (Analysis, design, development, implementation, evaluation). The research subjects consisted of 20 fourth-grade elementary school students. Data were collected through interviews, validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pretests and posttests. The results of the study showed that Genilly interactive multimedia obtained a media validation percentage of 96%, material validation of 98% with a very valid category. The results of practicality obtained a percentage of 9a% from teachers and 98.3% from students with a very practical category. The effectiveness results showed an increase in learning outcomes with an N-Gain value of 0.91 in the proficient category, 0.74 in the developing category, and 0.71 in the need for guidance category, which is included in the high category. Thus, Genially interactive multimedia is suitable for use as a learning medium to help improve writing skills.*

**Keywords:** *Elementary School; Experience Story; Genially; Interactive Multimedia; Writing Skills.*

**Abstrak.** Riset ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keahlian menulis cerita pengalaman siswa kelas IV sekolah dasar, yang dipicu oleh metode pembelajaran yang konvensional dan minimnya pemanfaatan media. Tujuan riset ini merancang multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially* yang harus memenuhi standar kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Metode yang dipakai adalah *Research and Development* (R&D) dengan kerangka kerja ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek riset terdiri dari 20 siswa kelas IV sekolah dasar. Data dikumpulkan lewat wawancara, angket validasi, angket tanggapan guru serta siswa, serta *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menampilkan multimedia interaktif *Genailly* mendapatkan persentase validasi media sebesar 96% serta validasi materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan mendapatkan persentase 92% dari guru dan 98,3% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan menampilkan kenaikan hasil belajar dengan nilai N-Gain kategori cakap sebesar 0,91, kategori berkembang sebesar 0,74, dan kategori butuh bimbingan sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, multimedia interaktif *Genially* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis.

**Kata kunci:** Keterampilan Menulis; Cerita Pengalaman; *Genially*; Multimedia Interaktif; Sekolah Dasar.

### 1. LATAR BELAKANG

Bahasa menjadi alat komunikasi utama yang dipakai manusia dalam aktivitas sehari-hari. Pada bidang pendidikan, bahasa berperan krusial dalam memperkuat perkembangan kognitif, sosial, serta emosional siswa. Asiah (2016) menyatakan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat utama untuk membantu keberhasilan belajar siswa di semua mata pelajaran. Selain itu, pengajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar disusun untuk menjamin bahwa

siswa memperoleh kompetensi berbahasa yang solid dan tepat, meliputi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Praheto et al., 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar tidak hanya menekankan penguasaan konsep teoritis, melainkan juga mengutamakan kemampuan berbahasa yang relevan dalam kegiatan sehari-hari. Di antara kompetensi yang paling penting untuk dikuasai siswa adalah menulis. Menulis merupakan bentuk komunikasi tertulis yang dipakai untuk menyampaikan gagasan, pengalaman, pemikiran, serta perasaan kepada orang lain (Renza et al., 2022). Kemampuan menulis sangat esensial karena sebagian besar mata pelajaran di tingkat sekolah dasar memerlukan tugas menulis.

Padahal pada kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama menulis, masih kerap dirasakan sulit dan membosankan oleh para pengajar. Metode pengajarannya masih mayoritas dipandu guru, berbentuk ceramah serta mengacu pada buku, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam belajar terbatas. Mualimah & Usmaedi (2018) Menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar biasanya dianggap monoton karena lebih banyak mencatat daripada praktik langsung. Sementara itu, Lestari & Apoko (2022) berpendapat bahwa tidak adanya media pembelajaran yang menarik membuat siswa kurang bersemangat dalam pelajaran bahas Indonesia. Kondisi ini berpengaruh pada menurunnya minat siswa terhadap menulis, yang berarti kemampuan menulis merea belum mencapai tingkat optimal.

Media pembelajaran berkontribusi signifikan dalam merancang pelajaran yang efektif serta menarik. Dengan media ini, guru dapat menyampaikan materi secara lebih jelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami (Nurrita, 2018). Pada zaman digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi pilihan yang bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Namun, masih banyak pendidik yang belum mengoptimalkan penggunaan media digital, sehingga pelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik bagi siswa (Sari et al., 2021). Menurut Wahyuni et al. (2023), satu di antara beberapa kendala dalam pembelajaran adalah kurangnya wawasan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan platfrom online secara optimal.

Salah satu sarana yang dapat digunakan guna menunjang proses pembelajaran menulis adalah multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially*. Multimediai interaktif merupakan platfrom digital yang menyatukan teks, gambar, audio, video, animasi dan elemen interaktif dalam satu paket pembelajaran (Dwiqi et al., 2020). Pemanfaatan multimedia interaktif dapat menumbuhkan konsentrasi, motivasi, serta peran aktif siswa dalam belajar, sehingga menjadikan pembelajaran makin efektif dan interaktif (Novita & Harahap, 2020). *Genially*

adalah sebuah platform digital yang menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti presentasi, game edukasi, video pembelajaran, kuis, dan aktivitas berbasis permainan yang dapat mendukung siswa belajar secara aktif (Nurkhumallasari & Aslam, 2024). Dengan fitur-fitur itu, pembelajaran tidak hanya berpusat pada pemberian materi oleh guru melainkan aktif dalam proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Studi terdahulu telah memanfaatkan bantuan aplikasi *Genially* untuk sejumlah mata pelajaran, antara lain matematika, sains, serta mata pelajaran lainnya. Temuan dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Genially* mampu meningkatkan, motivasi, minat, serta prestasi belajar siswa (Enstein et al., 2022). Namun, penelitian mengenai pengembangan media berbantuan aplikasi *Genially* untuk pembelajaran menulis siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pembuatan materi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar guna menciptakan pembelajaran menulis menjadi lebih menarik dan bermakna.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Media Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memiliki peran krusial demi peningkatan keberhasilan dan keefektifan kegiatan belajar mengajar. Media ini tidak semata-mata pelengkap guru, melainkan juga menjadi sumber bagi siswa untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sebagai penunjang, media berfungsi membantu proses pengajaran sekaligus mempermudah proses belajar bagi penggunaannya. Di lingkungan kelas, media dapat diartikan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran melalui interaksi antara guru dan siswa (Amini & Damayanti, 2021). Secara umum, media pembelajaran meliputi segala jenis alat yang mampu dipakai untuk menjelaskan materi dan dikembangkan guna menarik perhatian, minat, pikiran, serta respon afektif siswa selama proses belajar, sehingga target pembelajaran dapat tercapai (Surata et al., 2020).

Secara umum, media pembelajaran merupakan sarana maupun fasilitator yang dipakai untuk menyajikan materi belajar sehingga mampu menumbuhkan perhatian, minat dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Media tersebut membantu guru dalam mengembangkan proses belajar agar aktivitas belajar dapat mencapai target yang diinginkan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat berkontribusi terhadap terciptanya kegiatan belajar yang efektif dan menyenangkan.

## Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menggabungkan beragam elemen antara lain teks, gambar, suara, animasi, video serta interaktivitas, untuk menyampaikan materi berupa konten pembelajaran. Multimedia disebut interaktif bila terdapat interaksi antara media dengan penggunanya. Pada zaman teknologi modern, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan semangat belajar siswa, serta mempermudah pemahaman materi. Selain itu, multimedia interaktif hadir sebagai inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Pemanfaatan multimedia interaktif menjadikan interaksi langsung yang dilakukan siswa dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Sakiah & Effendi, 2021). Di tengah percepatan perkembangan digital saat ini, multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman yang lebih bernilai, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung siswa memahami materi pelajaran dengan lebih efektif (Ayu & Manuaba, 2021).

Berdasarkan paparan sebelumnya, multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu sarana belajar yang memadukan elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, sehingga memungkinkan adanya interaksi antara media dan open pengguna. Multimedia interaktif menjadi inovasi dalam dunia pendidikan karena dapat menghasilkan proses belajar yang lebih mengasikkan, bermakna, dan menghibur. Selain itu, di era teknologi digital, penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka lebih efektif memahami materi pelajaran lewat partisipasi langsung dalam aktivitas belajar.

### Aplikasi *Genially*

*Genially* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang menawarkan banyak fungsi. Selain dapat meningkatkan semangat belajar, juga membantu mengevaluasi efektivitas pembelajaran siswa. Peran *Genially* serupa dengan PowerPoint sebagai media pembelajaran. *Genially* adalah layanan online guna mengembangkan konten multimedia seperti infografis, presentasi, serta, game, dan animasi yang bersifat interaktif (Nurjannah et al., 2025). *Genially* membantu guru dalam menyajikan materi, sekaligus memberikan dampak positif bagi siswa, karena pendekatan gamifikasi membuat materi lebih mudah dipahami dan belajar jadi menarik. (Nurkhumallasari & Aslam, 2024).

Secara singkat, *Genially* merupakan platform daring yang berperan sebagai media pembelajaran interaktif, menyediakan beragam fitur seperti infografis, presentasi, peta, game, serta animasi yang dapat mendorong motivasi belajar. *Genially* membantu guru menciptakan

materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

### **Keterampilan Menulis**

Saat pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya mencakup pada pemahaman konseptual, melainkan juga pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan menyimak dan komunikasi lisan merupakan bentuk interaksi langsung yang memberi manfaat bagi kedua pihak, mendengarkan termasuk aktivitas menyerap, sedangkan komunikasi lisan merupakan aktivitas produktif. Sedangkan, keterampilan baca tulis adalah aktivitas berbasis tulisan, dengan menulis sebagai proses produktif dan membaca sebagai proses reseptif (Praheto et al., 2017). Menulis berperan dalam menyampaikan pengetahuan secara tertulis, memanfaatkan bahasa tulis sebagai sarana komunikasi, oleh karena itu, kemampuan menulis dapat diartikan sebagai kemampuan berbahasa untuk menyampaikan informasi secara tertulis tanpa interaksi langsung (Harahap, 2022). Keterampilan menulis mengacu pada kemampuan mengemukakan gagasan secara tertulis melalui kalimat-kalimat yang teratur, jelas, dan logis sehingga pesan dapat dipahami oleh pembaca (MS et al., 2017).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa kemampuan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa produktif yang sangat penting dalam proses belajar bahasa Indonesia. Keterampilan tersebut bertugas menyampaikan gagasan, pengetahuan, serta informasi secara tertulis dengan bahasa yang jelas, teratur, dan logis, sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah.

### **Menulis Cerita Pengalaman**

Cerita pengalaman merupakan jenis tulisan naratif yang memuat pengalaman nyata sang penulis. Secara khusus, cerita ini menyajikan narasi yang berlandaskan pada pengalaman pribadi penulis, sehingga isinya mencerminkan peristiwa yang memang dialami oleh penulis (Bawono et al., 2022). Menurut Kusuma & Mustari, (2023), cerita pengalaman berakar pada kejadian faktual, sehingga bersifat personal dan nyata. Dalam konteks pendidikan di tingkat sekolah dasar, tujuan menulis cerita pengalaman adalah membantu siswa mengungkapkan gagasan serta pengalaman mereka secara tertulis.

Cerita pengalaman yang menceritakan pengalaman pribadi dan nyata memerlukan beberapa tahapan penting saat ditulis, antara lain menentukan gagasan, tema, alur, tokoh, serta latar dan memakai gaya pribadi agar cerita tersusun rapi dan mematuhi kaidah.

### 3. METODE PENELITIAN

Studi ini memakai pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk mencapai tujuan menciptakan multimedia interaktif *Genially* untuk materi menulis cerita pengalaman kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang diadopsi adalah model ADDIE yang diperkenalkan oleh Branch Habibie & Hendratno, (2021), yang mencakup lima tahap; *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Pada tahap *analyze*, diungkapkan bahwa proses belajar menulis cerita pengalaman masih konvensional dan pemanfaatan media interaktif yang terbatas, maka siswa kesulitan dalam menyusun cerita, menerapkan ejaan yang tepat, serta sulit menghubungkan antarparagraf. Pada tahap *design*, konsep awal multimedia interaktif dikembangkan memakai aplikasi *Genially*. Desain media memperhatikan tampilan visual, navigasi, isi, video animasi, serta kuis interaktif yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Selanjutnya, menyusun alat penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket, serta soal *pretest* dan *posttest*.

Pada tahap *develop*, multimedia interaktif disempurnakan menjadi produk yang dapat diakses secara daring melalui aplikasi *Genially*. Produk tersebut selanjutnya divalidasi oleh pakar media dan pakar bidang materi untuk menilai kesesuaiannya dalam hal konten, penyajian, bahasa, dan kegunaan. Umpan balik dari validator menjadi acuan untuk revisi produk sebelum tahap implementasi.



**Gambar 1.** Multimedia Interaktif *Genially*.

Tahap implementasi melibatkan 20 siswa kelas empat sekolah dasar Al Mukhlisin. Proses dimulai dengan uji *pretest*, kemudian pembelajaran menggunakan multimedia interaktif melalui aplikasi *Genially* untuk mengajarkan cara menulis cerita pengalaman, dilanjutkan dengan uji *posttest* serta pengisian angket oleh guru dan siswa. Tujuan tahap ini adalah menilai kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Tahap akhir adalah evaluasi, yang menurut tahap evaluasi pada model ADDIE dilaksanakan secara bertahap pada tiap tahap dan melalui penilaian setelah implementasi.

Analisis data dilakukan dengan menilai validitas, kepraktisan, serta efektivitas. Penilaian validitas produk dilakukan melalui proses validasi oleh pakar dengan memakai skala Likret. Selanjutnya, nilai hasil validasi dianalisis dan dicocokkan dengan kriteria validitas produk yang tercantum pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Validasi.

| Kriteria     | Persentase (%) |
|--------------|----------------|
| Sangat Valid | 81% - 100%     |
| Valid        | 61% - 80%      |
| Cukup Valid  | 41% - 60%      |
| Kurang Valid | 21% - 40%      |
| Tidak Valid  | 0% - 20%       |

Analisis kepraktisan dicapai melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa setelah mereka menggunakan multimedia interaktif melalui aplikasi *Genially* di kelas. Data diolah memakai skor dengan skala Likret dan Guttman. Hasil data angket guru dan siswa kemudian dianalisis dan diinterpretasikan dengan tabel kriteria kepraktisan produk di bawah ini.

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan.

| Kriteria       | Persentase (%) |
|----------------|----------------|
| Sangat Praktis | 81% - 100%     |
| Praktis        | 61% - 80%      |
| Cukup Praktis  | 41% - 60%      |
| Kurang Praktis | 21% - 40%      |
| Tidak Praktis  | 0% - 20%       |

Sementara analisis efektivitas diperoleh dari hasil *pretetst* dan *postets* siswa menggunakan perhitungan N-Gain dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretets}{Skor\ ideal - skor\ pretetst} \dots\dots\dots I$$

Setelah itu, nilai N-Gain dapat diartikan dengan mengacu pada tabel interpretasi berikut.

**Tabel 3.** Interpretasi N-Gain.

| Kriteria                       | Interpretasi |
|--------------------------------|--------------|
| $N\text{-Gain} \geq 0.7$       | Tinggi       |
| $0.3 \leq N\text{-Gain} < 0.7$ | Sedang       |
| $N\text{-Gain} < 0.3$          | Rendah       |

Multimedia interaktif dapat dianggap efektif bila memperoleh skor N-Gain pada kategori sedang atau tinggi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif berbantuan *Genially* guna mengajar menulis cerita pengalaman bagi kelas IV sekolah dasar. Multimedia interaktif ini dibuat dengan memakai model ADDIE. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2026 di SD Al Mukhlisin dengan melibatkan 20 siswa kelas IV survei seubjek. Setelah multimedia selesai, dilakukan validasi oleh pakar, lalu dilanjutkan untuk pengujian kepraktisan dan keefektifan media.

##### Kevalidan Multimedia Interaktif

Kevalidan multimedia interaktif diperoleh lewat validasi ahli media dan ahli materi. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Vlidasi Multimedia Interaktif.

| Komponen Validasi | Persentase | Kategori      |
|-------------------|------------|---------------|
| Validasi Media    | 96%        | Sangat Vaalid |
| Validasi Materi   | 98%        | Sangat Valid  |

Berdasarkan tabel 4, multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially* dikategorikan sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi aspek tampilan, interaktivitas, isi materi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi media menandakan bahwa tampilan visual, navigasi, animasi dan penggunaan warna pada multimedia mampu menarik perhatian siswa. Sementara itu, validasi materi memperlihatkan bahwa materi menulis cerita pengalaman telah mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik mampu menarik perhatian juga membantu wawasan siswa.

Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu penambahan profil pengembangan pada multimedia serta penambahan gambar pada soal. Saran tersebut digunakan sebagai revisi produk sebelum tahap implementasi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang biasanya tertarik pada unsur visual dan interaktif.

### Kepraktisan Multimedia Interaktif

Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru serta siswa setelah memanfaatkan multimedia interaktif aplikasi *Genially* dalam pembelajaran menulis cerita pengalaman. Hasil kepraktisan ditampilkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5.** Hasil Kepraktisan Multimedia Interaktif.

| Responden | Persentase | Kategori       |
|-----------|------------|----------------|
| Guru      | 92%        | Sangat Praktis |
| Siswa     | 98,3%      | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 5, multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially* mendapatkan kategori yang sangat praktis dari respon guru maupun siswa. Guru menyatakan bahwa multimedia interaktif membantu proses penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa merasa senang, aktif, dan termotivasi selama pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially* mudah digunakan serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Penemuan ini selaras dengan riset terdahulu yang menegaskan bahwa media interaktif memiliki karakteristik kemudahan penggunaan dan mampu meningkatkan fokus belajar siswa. Selain itu multimedia interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional.

### Keefektifan Multimedia Interaktif

Keefektifan multimedia interaktif diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada materi menulis cerita pengalaman. Analisis menggunakan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan multimedia interaktif. Hasil analisis N-Gain disajikan pada tabel di bawah.

**Tabel 6.** Hasil N-Gain Siswa.

| Kategori Kemampuan | Rata-rata N-Gain | Interpretasi |
|--------------------|------------------|--------------|
| Cakap              | 0,91             | Tinggi       |
| Berkembang         | 0,74             | Tinggi       |
| Butuh Bimbingan    | 0,71             | Tinggi       |

Berdasarkan tabel 6, seluruh kategori kemampuan siswa meraih nilai N-Gain pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially* efektif sebagai upaya memperbaiki kemampuan menulis siswa kelas IV siswa sekolah dasar dalam menulis cerita pengalaman.

Mengacu pada hasil belajar terjadi karena multimedia interaktif menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi dan kuis interaktif sehingga siswa bisa lebih mudah memahami tahap menulis cerita pengalaman. Selain itu, siswa dapat belajar secara mandiri melalui eksplorasi menu dan fitur yang tersedia pada multimedia interaktif.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially* dianggap valid, mudah dipraktikkan, dan efektif untuk pembelajaran menulis cerita pengalaman siswa kelas IV sekolah dasar. Secara teoritis, penelitian ini mendukung penggunaan multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan wawasan siswa. Secara praktis, multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Genially* dapat menjadi pilihan lain media pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis cerita pengalaman.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya, multimedia interaktif yang dikembangkan memenuhi standar yang sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 96%, validasi materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase sebesar 92% dan respons siswa sebesar 98,3% dengan kategori sangat praktis. Sementara hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa siswa kategori cakap memperoleh skor 0,91, kategori berkembang memperoleh skor 0,74, dan kategori butuh bimbingan memperoleh skor 0,71 yang seluruhnya berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Genially* mampu membantu meningkatkan keterampilan menulis cerita pengalaman

siswa kelas IV sekolah dasar melalui penyajian materi yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

Penggunaan multimedia interaktif *Genially* dapat dijadikan pilihan media pembelajaran inovatif untuk pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis cerita pengalaman. Multimedia interaktif ini juga dapat dikembangkan pada materi pembelajaran lain agar penggunaannya lebih luas dan bervariasi. Selain itu, pengembang selanjutnya diharapkan dapat menambahkan fitur dan permainan edukatif yang lebih menarik untuk mempertinggi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Studi ini masih memiliki keterbatasan, yaitu penggunaan multimedia interaktif yang bergantung pada kestabilan jaringan internet. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memperhatikan kestabilan jaringan agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan menyeluruh.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, petunjuk, dan bantuan sepanjang proses penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada instansi yang menyediakan fasilitas serta berbagai kebutuhan pendukung penelitian. Selain itu, penulis menghargai keluarga dan rekan-rekan yang selalu berdoa, memberikan motivasi, serta semangat sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR REFERENSI

- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. *JPGSD*, 9, 2670–2684.
- Asiah. (2016). Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 21–35. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i1.1319>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media pembelajaran Zoofabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–200. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>
- Bawono, D. R., Arafik, M., & Suhartono, S. (2022). Analisis keterampilan menulis cerita pengalaman pada peserta didik kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1068–1084. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1068-1084>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Habibie, Y., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan media Videoscribe untuk keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas IV sekolah dasar. *JPGSD*, 9(10), 3431–3440.
- Harahap, N. (2022). Problematika pembelajaran matematika di SD Negeri 0703 Hutaraja Tinggi. *Seminar Nasional*, 2022.
- Kusuma, T. S. W., & Mustari, M. (2023). Model discovery learning sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis teks cerita pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.319>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas video animasi melalui YouTube terhadap minat belajar bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- MS, Z., Siregar, Y. E. Y., Rachmatullah, R., & Wardhani, P. A. (2017). Keterampilan menulis narasi melalui pendekatan konstruktivisme di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 112–120.
- Mualimah, E. N., & Usmaedi, U. (2018). Pengaruh kebiasaan membaca terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Kubanglaban. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 43–54. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2459>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nurjannah, Ndari, Awaludin, & Fizen. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Nurkhumallasari, A. P., & Aslam. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Genially pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 2 SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 237–246. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.252>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di PGSD. *ELIC 2017*, 173–177. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan media gambar berseri pada materi keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis PowerPoint materi aljabar pada pembelajaran matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>

- Sari, F., Suhaiddi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran sempoa berbasis teknologi informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-analisis media pembelajaran pada pembelajaran biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Wahyuni, S., Andriani, R., & Afidah, M. (2023). Pelatihan pemanfaatan Google Form sebagai media evaluasi dalam model pembelajaran hybrid learning. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 419–425. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i2.13606>