

## **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF REACT MENGGUNAKAN GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BACAAN SISWA PADA MATERI KALIMAT IMBAUAN KELAS II SEKOLAH DASAR**

### **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA REACT USING GENIALLY TO IMPROVE STUDENTS' READING COMPREHENSION ON THE MATERIAL EXHORTATION SENTENCES FOR GRADE II ELEMENTARY SCHOOL**

**Ririn Fitriana Salsabila<sup>1</sup>, Muhamad Afandi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi PGSD FKIP, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

E-mail: [34302200082@std.unissula.ac.id](mailto:34302200082@std.unissula.ac.id)<sup>1</sup>, [mafandi@ac.id](mailto:mafandi@ac.id)<sup>2</sup>

#### **Submitted**

20 April 2026

#### **Accepted**

13 June 2026

#### **Revised**

10 July 2026

#### **Published**

31 July 2026

#### **Kata Kunci:**

Pembelajaran  
Interaktif,  
Pemahaman  
Bacaan, Literasi

#### **Keyword:**

Interactive  
Learning, Reading  
Comprehension,  
Literacy

#### **Abstrak**

Kesulitan memahami bacaan membuat siswa sulit menangkap arahan dalam teks, sehingga kemampuan membaca siswa rendah. Penelitian ini bertujuan membantu siswa memahami arahan dalam suatu teks melalui pembelajaran menarik seperti mengembangkan media interaktif REACT menggunakan Genially. Pemanfaatan teknologi dari penggabungan berbagai elemen multimedia menjadikan materi yang dipelajari lebih interaktif dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan meliputi observasi, wawancara, lembar validasi para ahli, serta angket dan butir soal. Subjek penelitian diimplementasikan ke 26 siswa kelas II SDN Karangroto 04 Semarang. Hasil kelayakan media dari keseluruhan memperoleh 92,66% yang menunjukkan media "Sangat Layak" untuk digunakan. Hasil kepraktisan dari angket respon guru dan siswa memiliki nilai yang sama sebesar 89% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil keefektifan media mendapatkan rata-rata skor pretest 50 dan posttest 73, hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman bacaan siswa, namun nilai N-gain sebesar 45,59% menunjukkan peningkatan ini masih tergolong kurang efektif. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media interaktif "REACT" menggunakan Genially sangat layak dan sangat praktis, serta mampu meningkatkan nilai pemahaman bacaan secara signifikan, tetapi tingkat efektivitas peningkatannya belum optimal.

#### **Abstract**

Students often struggle to comprehend the instructions embedded within a text, contributing to low reading proficiency. This study aimed to help students understand textual instructions through an engaging learning approach: developing an interactive medium called REACT using the Genially platform, combining multimedia elements to make learning materials more interactive and appealing. The study used a Research and Development (R&D) method based on the ADDIE model, with data collected through observation, interviews, expert validation sheets, questionnaires, and test items. Subjects were 26 second-grade students at SDN Karangroto 04, Semarang. The overall feasibility score was 92.66%, categorizing the media as "Highly Feasible." Teacher and student response questionnaires both yielded practicality scores of 89%, categorized as "Very Practical." The average pretest score rose from 50 to 73, indicating significant improvement in reading comprehension; however, a gain score of 45.59% places this improvement in the "less effective" category. These findings confirm the media's feasibility and practicality for improving comprehension.

#### **Citation :**

Salsabila, R.F., & Afandi, M. (2026). Pengembangan Media Interaktif REACT Menggunakan Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Bacaan Siswa Pada Materi Kalimat Imbauan Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 5 (3), 436-447. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v5i3.p436-447>

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca sangatlah penting bagi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya pemahaman bacaan tidak hanya menghambat penguasaan mata pelajaran, tetapi juga menyebabkan siswa kesulitan menangkap instruksi tertulis yang diberikan guru. (Hasanah, 2021). Hal ini sering kali dipicu oleh kurangnya minat terhadap teks serta strategi membaca yang belum tepat. Motivasi dan pemahaman bacaan saling memengaruhi; siswa yang tertarik membaca tetapi kesulitan memahami isinya cenderung kehilangan motivasi untuk terus belajar (Molina, 2020). Hambatan serupa banyak ditemukan di sekolah dasar, terutama dalam memahami hubungan antar kalimat dan menafsirkan arahan dalam teks (Fakih, 2024).

Hasil observasi dan wawancara di SDN Karangroto 04 mengungkapkan bahwa dari 26 siswa kelas II, terdapat 15 siswa yang masih kesulitan menafsirkan arahan tertulis. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai rata-rata ulangan harian bahasa Indonesia pada materi sebelumnya, yaitu hanya 55, dengan persentase ketuntasan belajar (KKM 70) kurang dari 30%. Berdasarkan pengamatan langsung di kelas, siswa sering bertanya berulang kali mengenai perintah yang sudah tertulis jelas di papan tulis, seperti “tulislah”, “warnailah”, atau “hubungkanlah”. Guru wali kelas II mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran, baik digital maupun fisik, sangat jarang dilakukan karena keterbatasan kemampuan dalam merancang media yang inovatif. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton, siswa cepat bosan, dan pemahaman terhadap materi kalimat imbauan serta ajakan belum optimal. Hal ini berkaitan dengan penelitian (Erlinda, Widjojoko, & Wardana, 2022) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar saling berkelanjutan, di mana materi tentang kalimat imbauan perlu dipelajari secara bertahap sesuai dengan perkembangan kemampuan berpikir siswa. Maka dari itu, diperlukannya perubahan strategi pembelajaran ataupun penambahan media pembelajaran agar penyampaian materi mudah dipahami oleh siswa kelas II.

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran sebagai jalan alternatif untuk mengatasi persoalan diatas. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan melalui perangkat lunak atau software komputer, salah satunya yaitu dengan memakai website *Genially*. *Genially* digunakan sebagai alat dalam membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki berbagai fitur yang sangat menarik. Sehingga dengan adanya fitur tersebut, proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan, karena materi yang disajikan disana tidak hanya berupa tulisan dan gambar saja (Afifah, Kurniaman, & Noviana, 2022). Melainkan terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Afni & Bektiningsih, 2024). Pada penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada materi yang berbeda dan belum mengintegrasikan kegiatan membaca dengan tindakan nyata. Kelemahan penelitian sebelumnya adalah media yang dikembangkan masih bersifat menyajikan konten pasif, tanpa adanya aktivitas langsung yang menuntut siswa untuk melakukan aksi berdasarkan bacaan yang dipahami.

Penggunaan platform *Genially* merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif agar siswa lebih aktif, pada penelitian (Nurkhumallasari, 2024) menunjukkan peningkatan hasil belajar hingga 87%. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media interaktif “REACT” (Read and Act). Kebaruan produk ini tidak hanya terletak pada adanya kuis atau permainan, tetapi pada integrasi kegiatan membaca, memahami maksud kalimat, memilih tindakan yang sesuai, melakukan tindakan, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Media ini dirancang untuk melatih indikator pemahaman bacaan secara spesifik, yaitu: (1) menemukan informasi tersurat dalam teks, (2) memahami makna kata atau kalimat, dan (3) mengikuti arahan tertulis.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hidayat, 2021). Model ADDIE dipilih karena menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk merancang serta mengembangkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada tahap uji keefektifan, penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest design, yaitu desain satu kelompok dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2023). Desain ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan pemahaman bacaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif “REACT” berbantuan Genially.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Karangroto 04 Kota Semarang yang terdaftar sebanyak 28 siswa, namun pada saat pelaksanaan penelitian hanya 26 siswa yang mengikuti kegiatan secara lengkap (17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan). Ketidakhadiran dua siswa disebabkan oleh izin sakit dan keperluan keluarga. Sumber data penelitian meliputi: (a) data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, (b) data kuantitatif dari lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest. Validator dipilih berdasarkan kriteria: (a) memiliki latar belakang pendidikan sesuai bidang keahlian (media, materi, atau bahasa), (b) memiliki pengalaman akademik minimal sebagai dosen atau guru senior, (c) memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran atau evaluasi pembelajaran. Keempat validator yang terlibat memiliki kualifikasi akademik S2 dan pengalaman mengajar minimal 5 tahun di bidangnya. Hasil pengumpulan data akan dianalisis menjadi kalimat-kalimat deksriptif untuk menggambarkan secara rinci dengan kriteria kevalidan pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Ahli

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

Sementara pada lembar tes berupa *pretest dan posttest* digunakan penilaian dengan uji *N-gain* untuk mengukur hasil perolehan tes sebelum dan sesudah mengimplementasikan media interaktif “REACT” berbantuan *Genially*. Setelah dihitung dengan rumus yang diberikan, berikut merupakan tafsiran efektivitas berdasarkan nilai *N-Gain* dapat dilihat pada tabel :

Tabel 2. Kriteria Efektivitas N-gain

| Persentase | Kriteria       |
|------------|----------------|
| 40%        | Tidak Efektif  |
| 41% - 55%  | Kurang Efektif |
| 56% - 75%  | Cukup Efektif  |
| > 76%      | Efektif        |

Keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel  $< 50$ . Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$ .
- Uji Paired Sample t-test, Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest. Hipotesis yang diuji yakni,  $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dan  $H_1$ : Terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.
- Kriteria pengujian: jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman bacaan dengan rumus (Sundayana, 2020):  $G = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor maksimum} - \text{skor pretest})$
- Untuk keperluan interpretasi, nilai N-Gain dikonversi ke dalam persentase dengan kriteria yang sama
- Pelaporan hasil uji statistik mencakup: jenis uji normalitas (Shapiro-Wilk), nilai t, derajat kebebasan (df), nilai probabilitas ( $p < 0,001$ ), selisih rata-rata, simpangan baku, dan interval kepercayaan 95%. Nilai probabilitas ditulis sebagai  $p < 0,001$ , bukan 0,000.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Analisis penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara dengan guru wali kelas serta observasi secara langsung di kelas II SDN Karangroto 04 Semarang. Hasil data tersebut dibuktikan dengan pengamatan secara langsung yang memperoleh hasil terdapat beberapa siswa yang kurang memahami bacaan dalam teks. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran digital karena selama ini hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis, serta mengakui kesulitan dalam merancang media pembelajaran akibat keterbatasan pelatihan. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa sering bertanya ulang mengenai perintah tertulis seperti “tulislah”, “warnailah”, atau “hubungkanlah” meskipun instruksi sudah tertulis jelas di papan tulis. Frekuensi penggunaan media pembelajaran di kelas sangat jarang, rata-rata hanya sekali dalam satu bulan. Kondisi sarana pembelajaran di sekolah tergolong memadai dengan tersedianya LCD proyektor dan akses internet, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Hasil observasi langsung di kelas menunjukkan bahwa dari 26 siswa, terdapat 15 siswa yang mengalami kesulitan dalam menafsirkan arahan tertulis, yang terlihat dari lambatnya respons siswa terhadap perintah dan banyaknya pertanyaan ulang.

Dengan demikian, diperlukannya upaya untuk membantu pemahaman membaca siswa dengan mengembangkan strategi maupun media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi. Pengembangan produk yang penulis kembangkan adalah media pembelajaran interaktif “REACT” menggunakan Genially dengan materi yang digunakan yaitu kalimat imbauan dan kalimat ajakan. “REACT” yang merupakan singkatan dari “Read and Act” artinya “Membaca dan Bertindak”, media ini dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran melalui kegiatan membaca dan bertindak dengan menggunakan teknologi digital interaktif. Media ini bertujuan untuk melatih kemampuan pemahaman bacaan siswa kelas II sekolah dasar melalui materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan. Sebelum melalui uji kevalidan dan keefektifan, penulis melakukan tahap analisis dengan mewawancarai guru wali kelas II dan melakukan observasi secara langsung di kelas. Selanjutnya melakukan analisis materi yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada, penulis memilih untuk memakai materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang

disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terakhir melakukan perancangan media yang diawali dengan mendesain menggunakan Canva dan PowerPoint, hingga ke proses interaktif menggunakan web Genially.

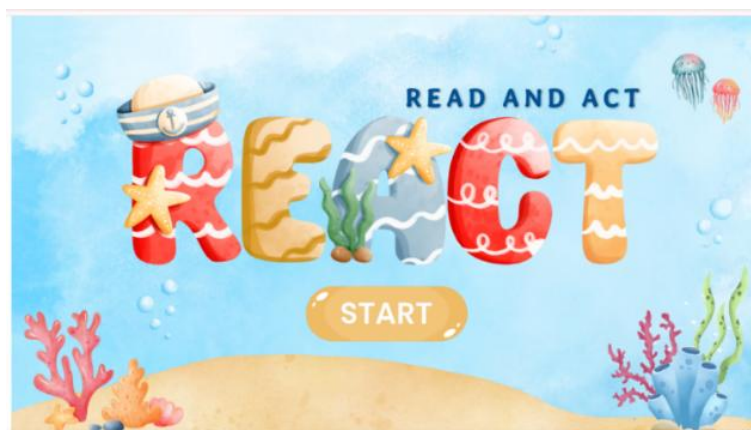
### 1. Kelayakan Produk

Uji kelayakan media “REACT” diuji melalui aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa oleh empat validator yang terdiri atas satu ahli media (dosen PGSD), dua ahli materi (satu dosen PGSD dan satu guru kelas II), serta satu ahli bahasa (dosen PGSD). Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk

| Para Ahli                    | Validator    | Persentase                                                                                                   | Rata-rata |
|------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Ahli Media                   | Validator I  | 89%                                                                                                          | 89%       |
| Ahli Materi                  | Validator I  | 98%                                                                                                          | 97%       |
|                              | Validator II | 96%                                                                                                          |           |
| Ahli Bahasa                  | Validator I  | 92%                                                                                                          | 92%       |
| <b>Nilai Keseluruhan (%)</b> |              | <b>92,66%</b>                                                                                                |           |
| <b>Keterangan</b>            |              | Media interaktif “REACT” menggunakan Genially pada materi kalimat imbauan dan ajakan sangat layak diterapkan |           |

Dari aspek media terdapat 6 indikator yang diambil, yakni teks, gambar, animasi, audio, aksesibilitas, dan integritas media, dari aspek ini validasi ahli memperoleh persentase sebesar 89%. Sementara itu, dari aspek materi mengambil 3 indikator, yakni kurikulum, materi, dan kebahasaan, data yang dihasilkan keseluruhan dari aspek ini validasi memperoleh persentase sebesar 97%. Dan untuk aspek bahasa terdapat 3 indikator, yakni tingkatan, keakuratan, dan karakteristik bahasa, data yang diperoleh dari validasi ahli sebesar 92%. Dari hasil keseluruhan validasi media tersebut menunjukkan bahwa rata-rata persentase sebesar 92,66% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hal ini disimpulkan bahwa media “REACT” sangat layak untuk diimplementasikan di kelas.



Gambar 1. Tampilan Depan Media Interaktif REACT



Gambar 2. Fitur pada Media Interaktif REACT

## 2. Kepraktisan Produk

Suatu penelitian pengembangan terdapat salah satu kriteria utama dari produk yang dihasilkan dalam kemudahan penggunaannya. Oleh sebab itu, uji kepraktisan produk penting dilakukan guna mengembangkan sebuah produk. Analisis uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian penggunaan produk, dan uji ini didapatkan dari hasil pengisian angket ataupun kuisisioner. Pada tahap ini, angket respon guru dan angket respon siswa dibagikan ke guru dan siswa kelas II SDN Karangroto 04 Semarang sesudah menggunakan media interaktif “REACT” berbantuan Genially. Pada respon guru memperoleh hasil skor 89 dan persentase sebesar 89% dengan adanya masukan dan saran berupa penempatan materi lebih difokuskan ke materi pertama terlebih dahulu kemudian bisa dilanjutkan ke materi selanjutnya. Hal ini agar materi yang disampaikan mencapai ketuntasan belajar siswa dan memahami materi secara tepat. Dari penilaian dan masukan guru wali kelas II dapat disimpulkan bahwa media interaktif “REACT” dengan persentase 89% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”, hal tersebut menunjukkan bahwa adanya penerimaan yang sangat baik di kalangan pendidik. Sementara itu, pada penilaian respon siswa menunjukkan hasil keseluruhan skor 1163 dari pengisian angket oleh 26 siswa, dari perhitungan yang didapatkan menunjukkan hasil 89% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berikut hasil angket dari respon siswa yang dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

| Keyerangan              | Nilai                 |
|-------------------------|-----------------------|
| Jumlah Responden        | 26                    |
| Skor Minimum            | 34                    |
| Skor Maksimum           | 50                    |
| Rata-rata Skor          | 44,73                 |
| Jumlah Skor Keseluruhan | 1.163                 |
| Skor Maksimum Ideal     | 1.300                 |
| Persentase              | 89%                   |
| <b>Kriteria</b>         | <b>Sangat Praktis</b> |

Berdasarkan aspek penilaian, siswa memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan media (90%), tampilan yang menarik (92%), penyajian materi yang mudah dipahami (88%), serta manfaat media dalam meningkatkan semangat belajar (86%). Dari hasil penilaian tersebut penggunaan media interaktif “REACT” sangat praktis untuk digunakan.

### 3. Keefektifan Penggunaan Produk

Uji keefektifan dilakukan untuk mengukur sejauh mana suatu intervensi melalui perbandingan data sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis uji keefektifan penelitian ini diperoleh dari pretest dan posttest yang dibuat dengan menyesuaikan capaian pembelajaran materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Kurikulum Merdeka. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 50 menjadi 73.

Tabel 5. Hasil Data *Pretest dan Posttest*

| Statistik       | Pretest | Posttest |
|-----------------|---------|----------|
| N               | 26      | 26       |
| Jumlah Nilai    | 1294    | 1894     |
| Nilai Rata-rata | 50      | 73       |
| Nilai Minimum   | 25      | 56       |
| Nilai Maksimum  | 69      | 94       |

Sebelum dilakukan uji paired sample t-test, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel  $< 50$ . Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,096 dan posttest sebesar 0,073 (keduanya  $> 0,05$ ), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai  $t = -14,074$ ,  $df = 25$ , dan nilai probabilitas  $p < 0,001$ . Interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata berada pada rentang -26,851 hingga -19,995. Karena nilai  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, media interaktif “REACT” memberikan peningkatan pemahaman bacaan yang signifikan secara statistik. Untuk mengetahui tingkat efektivitas praktis, dilakukan uji N-Gain. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,4659 (atau 46,59%), yang termasuk dalam kategori “Sedang” untuk N-Gain skor dan “Kurang Efektif” untuk persentase efektivitas.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Uji *N-gain*

| Descriptive Statistics |    |         |         |         |                |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean    | Std. Deviation |
| NGain_score            | 26 | .16     | .81     | .4659   | .13677         |
| NGain_persen           | 26 | 15.91   | 80.65   | 46.5921 | 13.67716       |

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa nilai N-gain Score memperoleh nilai sebesar 0,46 yang termasuk dalam kriteria “Sedang”. Sementara itu, nilai N-gain persen dapat dilihat tabel 5 diatas mendapatkan persentase 46,5% yang berada pada kriteria “Kurang Efektif” yang menunjukkan bahwa siswa belum mencapai capaian pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif “REACT” yang diimplementasikan pada kelas II di SDN Karangroto 04 mampu memberikan peningkatan terhadap kemampuan pemahaman bacaan siswa, namun dalam keefektifitasnya belum mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan maupun penyempurnaan media tersebut agar dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar menjadi lebih maksimal. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan

(Alwanda, 2025) yang mengatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, namun perlunya pengembangan maupun penyempurnaan media agar mencapai hasil efektivitas yang optimal.

### **Pembahasan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan Genially yang dirancang khusus untuk materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. Dalam prosesnya, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media interaktif ini dinamakan “REACT” singkatan dari Read and Act (membaca lalu bertindak), hal ini sesuai dengan pengambilan materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan. Media “REACT” menjadi sebuah inovasi dengan memanfaatkan teknologi web Genially. Media ini dibuat menggunakan Canva dan PowerPoint untuk pembuatan desain, selanjutnya memanfaatkan platform pembelajaran digital dengan web Genially guna media dapat diinteraksikan oleh pengguna yang disesuaikan dengan kebutuhan pemahaman bacaan dalam teks menjadi lebih menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Genially merupakan platform pembelajaran digital yang dapat menciptakan presentasi, infografis, dan konten interaktif dengan visual yang menarik (Estupinan, Cruz, & Barrera, 2024).

Genially tidak hanya digunakan untuk membuat media yang menarik namun dapat digunakan untuk pembuatan presentasi maupun infografis dalam bidang diluar pendidikan. Sehingga dalam penggunaannya sangat praktis karena memiliki fitur-fitur yang dapat ditambahkan, hal ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu oleh (Susila, Tristaningrat, & Ardiawan, 2025) dengan memperoleh hasil kevalidan dan kepraktisan yang tinggi dalam penggunaan Genially, maka Genially memiliki banyak potensi sebagai alat bantu belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kevalidan media pembelajaran interaktif “REACT” menggunakan Genially diukur melalui serangkaian uji validasi pada media yang telah dilaksanakan. Berdasarkan uji validasi para ahli yang mencakup aspek media, materi, dan bahasa dengan memperoleh hasil secara keseluruhan sebesar 92,66% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “REACT” menggunakan Genially sangat layak untuk digunakan. Tingginya validitas ini mencerminkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas dari aspek media, materi, dan bahasa. Dari aspek media, penilaian mencakup teks, gambar, animasi, audio, aksesibilitas, dan integritas media yang memperoleh persentase 89%. Validator menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang jelas, dan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Hal ini sejalan dengan teori multimedia pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa (Mayer, 2016). Dari aspek materi, validasi oleh dua ahli materi memperoleh rata-rata 97%, yang mengindikasikan bahwa materi kalimat imbauan dan ajakan disajikan secara akurat, sistematis, dan sesuai dengan kurikulum Merdeka serta capaian pembelajaran yang ditetapkan. Validator menilai bahwa materi telah sesuai dengan indikator pemahaman bacaan, yaitu menemukan informasi tersurat, memahami makna kalimat, dan mengikuti arahan tertulis. Kesesuaian ini penting karena materi yang baik harus mampu menghubungkan konten pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa (Herlina et al., 2025). Dari aspek bahasa, validasi memperoleh 92%, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II, menggunakan kosakata sederhana, dan struktur kalimat yang mudah dipahami.

Kepraktisan media interaktif “REACT” dapat dilihat melalui hasil perhitungan dari jawaban angket respon guru dan siswa terhadap media. Berdasarkan data menunjukkan bahwa respon guru terhadap media memperoleh skor 89 dari 100 dengan persentase 89% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, respon dari siswa terhadap media secara keseluruhan memperoleh skor nilai 1163 dari 1300 dengan persentase 89% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Guru menilai media mudah dioperasikan, memiliki navigasi yang jelas, petunjuk penggunaan yang memudahkan, dan tampilan yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Susila et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media berbasis Genially memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena fitur-fitur interaktifnya yang mudah digunakan. Siswa juga memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan (90%), tampilan yang menarik (92%), penyajian materi yang mudah dipahami (88%), serta manfaat media dalam meningkatkan semangat belajar (86%). Kepraktisan media juga didukung oleh fleksibilitas Genially sebagai platform berbasis web yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel pintar, tanpa perlu instalasi (Afni & Bektiningsih, 2024). Hal ini memudahkan guru dan siswa dalam mengakses media kapan saja dan di mana saja, selama terhubung dengan internet. Dengan demikian, media “REACT” tidak hanya memenuhi aspek teknis tetapi juga aspek pedagogis yang mendukung proses pembelajaran.

Adapun pada uji keefektifan, siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 50 pada soal pretest dan pada posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 73. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif “REACT” terdapat peningkatan hasil belajar terhadap pemahaman bacaan siswa, namun hasil nilai N-gain mendapatkan persentase 46,5% yang termasuk pada kriteria “Kurang Efektif” dengan arti media ini kurang efektif dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara lebih optimal. Meskipun validitas dan kepraktisan media sangat tinggi, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman bacaan siswa masih berada pada kategori “Kurang Efektif”. Hal ini menarik untuk dianalisis lebih lanjut karena terdapat kesenjangan antara validitas/kepraktisan yang tinggi dengan efektivitas yang rendah.

Beberapa faktor yang dapat menjelaskan kondisi ini adalah sebagai berikut. Pertama, kesesuaian isi media dengan tingkat perkembangan siswa. Meskipun materi telah divalidasi oleh ahli, konten yang disajikan mungkin masih terlalu kompleks untuk sebagian siswa kelas II yang memiliki kemampuan membaca awal yang beragam. Hal ini terlihat dari rentang nilai pretest yang sangat lebar, yaitu antara 25 hingga 69, yang mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan membaca yang signifikan di antara siswa. Siswa dengan kemampuan membaca rendah mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk memahami teks dan instruksi yang diberikan, sehingga peningkatan yang dicapai dalam dua pertemuan belum maksimal. Kedua, durasi penggunaan media yang terbatas. Penerapan media hanya dilakukan dalam dua pertemuan dengan total 4 jam pelajaran. Waktu yang singkat ini mungkin belum cukup bagi siswa untuk beradaptasi dengan pola pembelajaran Read and Act yang menuntut mereka tidak hanya membaca tetapi juga melakukan tindakan berdasarkan bacaan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa efektivitas media interaktif memerlukan waktu yang lebih lama untuk memberikan dampak yang optimal (Clark & Mayer, 2016; Hattie & Timperley, 2018). Siswa memerlukan waktu untuk membangun kebiasaan membaca dan memahami instruksi secara mandiri. Ketiga, kualitas pendampingan guru. Meskipun guru berperan sebagai fasilitator, intensitas pendampingan yang diberikan mungkin belum cukup untuk mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan. Dalam pembelajaran menggunakan media interaktif, peran guru sangat penting untuk memberikan scaffolding atau bantuan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa Vygotsky dalam (Nurhasnah, Sepriyanti, & Kustati, 2024). Jika pendampingan tidak optimal, siswa mungkin lebih fokus pada aspek permainan dan animasi daripada memahami isi bacaan. Keempat, kesesuaian soal dengan indikator pemahaman bacaan. Soal pretest dan posttest yang digunakan

berbentuk pilihan ganda mungkin belum sepenuhnya mengukur kemampuan tindakan (act) yang dilatihkan dalam media. Media “REACT” dirancang untuk melatih siswa tidak hanya memahami bacaan tetapi juga melakukan tindakan berdasarkan instruksi. Namun, instrumen tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang mengukur aspek kognitif, belum mengukur aspek psikomotorik. Hal ini dapat menyebabkan hasil tes tidak sepenuhnya mencerminkan kemampuan siswa setelah menggunakan media. Kelima, kemungkinan siswa lebih tertarik pada unsur permainan dibandingkan isi bacaan. Media “REACT” dilengkapi dengan kuis dan permainan interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian siswa. Namun, dalam praktiknya, siswa mungkin lebih terfokus pada aspek hiburan dan kompetisi daripada memahami isi bacaan. Hal ini sejalan dengan temuan Alwanda (2025) bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi diperlukan pengembangan media agar mencapai efektivitas yang optimal. Selain itu, guru juga perlu mengembangkan kompetensi literasi digital agar dapat merancang pembelajaran interaktif yang dibutuhkan oleh siswa.

Hasil penelitian pada penelitian Nurkhumallasari (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD dengan peningkatan skor posttest mencapai 87%. Namun, penelitian tersebut tidak melaporkan nilai N-Gain, sehingga tidak dapat diketahui tingkat efektivitas praktisnya. Penelitian oleh Rahayu et al. (2024) dengan media permainan ular tangga digital berbantuan Genially pada fase C menunjukkan peningkatan pemahaman membaca dengan N-Gain sebesar 39,7%, yang juga termasuk dalam kategori kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media berbasis Genially bervariasi tergantung pada materi, durasi, dan karakteristik siswa. Penelitian oleh Susila et al. (2025) menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi dalam penggunaan Genially pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD, dengan validasi siswa 94% dan guru 95%. Namun, penelitian tersebut tidak mengukur keefektifan secara kuantitatif, sehingga hanya terbatas pada aspek validitas dan kepraktisan. Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media, meskipun masih dalam kategori kurang efektif. Perbedaan hasil antara validitas/kepraktisan yang tinggi dengan efektivitas yang rendah menunjukkan bahwa media yang baik secara teknis dan menarik secara visual belum tentu efektif secara pedagogis tanpa didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat dan durasi penerapan yang memadai. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2016) yang menekankan bahwa desain multimedia harus mempertimbangkan prinsip-prinsip kognitif, bukan hanya aspek estetika. |

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

| Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif “REACT” menggunakan Genially pada materi kalimat imbauan dan ajakan kelas II SDN Karangroto 04 memenuhi kriteria sebagai berikut. Pertama, media interaktif “REACT” dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli dengan rata-rata persentase 92,66% (kriteria “Sangat Layak”). Kedua, media interaktif “REACT” dinyatakan sangat praktis digunakan berdasarkan respons guru dan siswa dengan persentase masing-masing 89% (kriteria “Sangat Praktis”). Ketiga, media interaktif “REACT” mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa secara signifikan, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 50 menjadi 73 serta hasil uji paired sample t-test ( $p < 0,001$ ). Namun, berdasarkan nilai N-Gain sebesar 46,59%, peningkatan tersebut masih berada dalam kategori kurang efektif, sehingga tingkat efektivitas praktis media belum optimal. Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah diuraikan, peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut. Bagi guru, media interaktif “REACT” dapat digunakan

sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan praktis untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa, dengan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa berkemampuan membaca rendah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menyempurnakan materi, memperkuat latihan membaca yang terstruktur, menambahkan umpan balik bertahap, memperpanjang waktu penerapan, melibatkan kelompok pembanding, menguji media pada sekolah dan jumlah siswa yang lebih luas, serta mengembangkan instrumen penilaian yang lebih komprehensif untuk mengukur keterampilan tindakan (act).]

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Afni, N., & Bektiningsih, K. (2024). Genially Interactive Media: Improving Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth. *Journal Of Educational Research and Evaluation*, 8(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>
- Alwanda, M. Agung. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review ( 2020 – 2025 ).” *Advance in Education Jounal* 489 (2025): 798–810. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/280>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley
- Erlinda, M., Widjojoko, & Wardana, D. (2022). Menemukan Kalimat Perintah Di Sekolah Dasar: Memanfaatkan Kalimat Perintah Pada Kumpulan Cerita Pendek Pulpen. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 154–161. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/view/1710/976>
- Estupinan, S. T., Cruz, C. V., & Barrera, H. M. P. (2024). Implementation of Genially as a strategy in the teaching-learning process of Natural Sciences. *MENDIVE*, 22(3).
- Fakih, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemahaman Bacaan Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah Taufiqus Shibyan Tlangoh, Proppo Pamekasan. *Consilium: Education And Counseling Journal*, 4(1), 329-343. Doi:10.36841/consilium.v4i1.5453
- Hasanah, A. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.526>
- Hattie, J., 2018. *Visible Learning: Feedback*. New York: Routledge.
- Herlina, Bakri, M., & Rosmawati. (2025). Analisis Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa UPT SPF SD Inpres Mannuruki 1 Kota Makassar. *Journal Unibos*, 6(1), 356–363. DOI: 10.35965/bje.v6i1.6202
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Molina, C. (2020). Comprensión Lectora y Rendimiento Escolar. *Revista Boletín Redipe*, 1(0), 121–211.
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19–30. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>
- Nurkhumallasari, Aplisia Putri, and Aslam Aslam. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 2 SD”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 5 (2):234-39. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.252>.
- Rahayu, S., Novita, L., & Sukmanasa, E. (2024). Empowering Reading Skills with Genially: Development of a Digital Snake and Ladder Game for Phase C Learners. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 7(3), 157–162. DOI:10.55215/jppguseda.v7i3.12636
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan Kepraktisan Modul Dasar Pemrograman. *Journal of Mathematics Education*, 6, 47–53. <https://doi.org/10.32665/james.v6i1.1142>
- Rizqiyani, Yossy, et al. “Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smarthphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP.” *Jurnal Cendekia*, vol. 6, no. 1, 2022, pp. 954-969, doi:10.31004/cendekia.v6i1.1172.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.; Sutopo, ed.). Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Buku Statistika Penelitian*. Alfabeta.
- Susila, G., Tristaningrat, M. A. N., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Genially Berbasis Cerita Rakyat Bali Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Walada: Journal of Primary Education*, 4(2), 101-110. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v4i2.390>