

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN GENIALLY BERBASIS CERITA RAKYAT BALI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Gede Susila¹, Made Adi Nugraha Tristaningrat², I Ketut Ngurah Ardiawan³
IAHN Mpu Kuturan

Kata kunci:

*Media Interaktif,
Genially, Cerita
Rakyat Bali, Model
ADDIE*

Abstract

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research & Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilakukan di Gugus VIII Kecamatan Sawan. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu 2 orang ahli instrumen, 9 judges validator sebagai ahli media, ahli bahasa, ahli media, 3 orang guru mata pelajaran serta 45 orang siswa kelas IV. Hasil dari penelitian ini yakni: 1) Media interaktif berbantuan Genially merupakan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam website Genially, yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali, khususnya melalui cerita rakyat Bali. 2) Tingkat kevalidan media interaktif berbantuan Genially berada pada kualifikasi sangat tinggi yaitu validitas materi, media, dan bahasa sebesar 0,9. 3) Pada tahap uji kepraktisan rata-rata nilai yang diperoleh dari guru sebesar 95% dan peserta didik adalah 94%. Dengan demikian, media interaktif berbantuan Genially ini direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi, terutama di era digital yang sangat berbeda dengan pendidikan di masa lalu. Perubahan ini dapat diamati dari berbagai aspek, seperti tujuan pendidikan, akses terhadap pembelajaran, sumber informasi, kurikulum, serta alat bantu belajar yang digunakan (Zulianti, 2021). Pendidikan juga dipandang sebagai metode untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu berpikir kritis, logis, dan kreatif (Widiastuti, 2020). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, upaya peningkatan kualitas pembelajaran terus dilakukan, salah satunya melalui pengembangan bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan lokal. Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Genially*, yang dapat meningkatkan minat baca siswa.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman kontekstual. Menurut Azizul *et al.* (2020), penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran

berbantuan *Genially*, misalnya, dapat menjadi alat yang interaktif dan menarik untuk siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti *Genially* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Pratiwi, 2020).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan bahan ajar yang variatif dan interaktif. Seperti yang diungkapkan oleh Wali Kelas IV di SD Negeri Gugus VIII Kecamatan Sawan, permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, antara lain kurangnya media pembelajaran yang memadai yang mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi, keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan bahan ajar yang variatif dan interaktif, pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif, rendahnya minat baca siswa akibat pembelajaran literasi yang terbatas pada metode konvensional, serta kurangnya integrasi unsur budaya lokal dalam media pembelajaran yang digunakan. *Genially* adalah platform daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif dan visual, seperti presentasi, infografis, kuis, dan materi pembelajaran. Platform ini telah mendapatkan perhatian signifikan dalam bidang pendidikan karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut Johnson *et al.* (2020), "*Genially* menyediakan alat yang mudah digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu." Selain itu, penelitian dari Smith (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. "Dengan fitur-fitur interaktifnya, *Genially* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Media interaktif seperti *Genially* memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Menurut Mayer (2009), Cerita rakyat Bali, seperti legenda "I Ketut dan I Luh," "Jaya Prana dan Layonsari," atau "Manik Angkeran," mengandung nilai-nilai moral dan budaya

yang dapat diajarkan kepada siswa. Menurut Sudiana (2015), cerita rakyat Bali dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai luhur budaya lokal kepada generasi muda. media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan elemen visual, audio, dan kinestetik. Penggunaan media pembelajaran seperti *Genially* dapat menjadi alternatif untuk mengatasi masalah ini. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, seperti video, animasi, dan permainan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat baca siswa (Fitriani, 2021).

Pengembangan media interaktif berbantuan *Genially* yang terintegrasi dengan cerita rakyat Bali dapat menjadi solusi inovatif siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Cerita rakyat Bali dipilih karena mengandung nilai-nilai

kearifan lokal yang mampu memperkaya proses pembelajaran siswa. Menurut Arif Susanto (2024), integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami konteks budaya lokal, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis. Media interaktif berbantuan *Genially* memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, peneliti berupaya untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif berbantuan *Genially* berbasis Cerita Rakyat Bali Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya melalui pengembangan media interaktif yang kreatif dan kontekstual.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa media interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat untuk siswa SD, dengan fokus pada materi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini media interaktif berbantuan *Genially* tersebut juga diuji untuk menilai validitas dan kepraktisannya

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sampai tahap Implementation skala kecil. Tahap analisis dimulai dengan melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis konteks pembelajaran. Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu tahap desain. Pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan storyboard dan sarana pendukung media interaktif, serta pemilihan cerita rakyat Bali. Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan yakni mengembangkan produk lalu menguji validitas produk dari segi materi, media, dan bahasa serta melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan masukan validator. Kemudian tahapan terakhir yaitu implementasi dengan jumlah 3 orang guru dan 45 orang peserta didik.

Penelitian ini dijalankan pada pertengahan semester genap tahun 2025 dan berlangsung di SD Gugus VIII Kecamatan Sawan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini mencakup judges instrumen, validator ahli media, ahli bahasa, ahli materi, 45 peserta didik, dan 3 orang guru kelas. Data dianalisis dengan menerapkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

HASIL PENELITIAN

Kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Hasil observasi dan Hasil penelitian pengembangan media interaktif berbantuan *Genially* ini meliputi (1) Rancang bangun media interaktif berbantuan *Genially* (2) Hasil validitas media interaktif berbantuan *Genially* dan hasil (3) kepraktisan media interaktif berbantuan *Genially*. Ketiga hasil penelitian tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Walada: Journal of Primary Education Vol. 4, No. 2, Agustus 2025

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

1. Rancang Bangun Media Interaktif Berbantuan *Genially* Berbasis Cerita Rakyat Bali Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbantuan *Genially* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar, khususnya materi cerita rakyat Bali. pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* menggunakan model ADDIE hal ini karena proses dari setiap tahapan mudah dipahami dan sistematis serta model ini relevan digunakan dalam penelitian pendidikan karena mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan guru secara menyeluruh (Sugiyono, 2019). Adapun tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tahap analisis (analyze), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), dan tahap implementasi (implementation).

Analisis dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis konteks pembelajaran. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah yang berada di lingkungan Gugus VIII Kecamatan Sawan menggunakan kurikulum merdeka. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat elemen penting dalam capaian pembelajaran (CP) yang berfokus pada kemampuan memahami dan mengevaluasi teks naratif, termasuk cerita rakyat. Hasil analisis digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media yang inovatif dan dapat membantu memotivasi peserta didik dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman terhadap cerita rakyat.

Tahap perancangan (design), mencakup dua aspek yang harus dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan media. Aspek-aspek tersebut meliputi perancangan tujuan pembelajaran, pemilihan cerita rakyat Bali, dan mempersiapkan sarana pendukung perancangan produk. Pada tahap ini, dikembangkan storyboard sebagai acuan dalam mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual yang membantu merancang alur dan konten media pembelajaran, sehingga memudahkan proses produksi dan memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang dengan tampilan visual yang menarik, dilengkapi dengan elemen pendukung seperti gambar ilustratif, video cerita rakyat, dan games yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik secara aktif dan mandiri. Penggunaan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, dan interaktivitas dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menarik minat mereka dalam pembelajaran (Andini *et al.*, (2024).

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali, khususnya melalui cerita rakyat Bali. Integrasi ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, integrasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mengenal, mencintai, dan merasa bangga terhadap cerita rakyat khususnya yang ada di Bali. Sebagaimana yang dikatakan Ferando *et al.*, (2025) yang menyampaikan bahwa pengintegrasian cerita rakyat sebagai media pembelajaran mampu membantu peserta didik memperkuat kemampuan bahasa, sebagai penguatan literasi

meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur narasi dalam bahasa Indonesia. Cerita rakyat penuh dengan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang dapat memperkaya wawasan peserta didik. Adapun, hasil produk media interaktif berbantuan *Genially* dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 1. Tampilan Cover



Gambar 2. Halaman Menu



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan



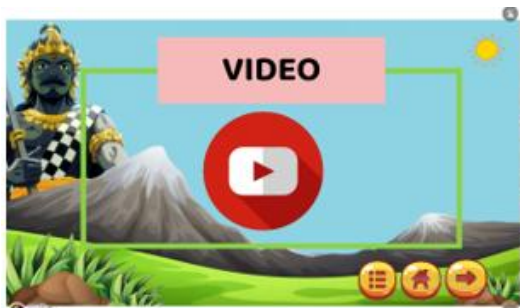
Gambar 4. Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Pendahuluan



Gambar 6. Tampilan Materi



Gambar 7. Tampilan Video dan Games



Gambar 8. Kesimpulan

2. Validitas Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Genially* Berbasis Cerita Rakyat Bali Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Setelah selesai proses pengembangan media interaktif berbantuan *Genially*, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validitas terhadap produk yang telah dihasilkan. Validitas produk merupakan langkah penting untuk menilai sejauh mana kesesuaian dan kelayakan media interaktif berbantuan *Genially* yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk memastikan bahwa media interaktif berbantuan *Genially* yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan secara efektif oleh peserta didik. Dalam uji validitas ini, produk akan dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek materi, media, dan bahasa.

Setiap ahli memberikan penilaian terhadap sepuluh butir pertanyaan yang telah disiapkan untuk masing-masing aspek tersebut. Setelah proses penilaian selesai, data yang diperoleh dari masing-masing ahli dianalisis menggunakan rumus *Aiken V* untuk menentukan tingkat validitas produk. Rumus ini digunakan untuk mengukur seberapa besar kesepakatan antara penilai dalam menilai produk dan untuk menghitung skor validitas yang diperoleh. Hasil penilaian media interaktif berbantuan *Genially* disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3.

Tabel 1 Hasil Analisis Uji Validitas oleh Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	II							
Butir 1-10	45	46	47	35	36	37	108	120	0,9	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis validitas ahli materi pada media interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat Bali sebesar 0,9 dan dapat dinyatakan memiliki validitas yang sangat tinggi.

Tabel 2 Hasil Analisis Uji Validitas oleh Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	II							
Butir 1-10	49	42	47	39	32	37	108	120	0,9	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis validitas ahli media pada media interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat Bali sebesar 0,9 dan dapat dinyatakan memiliki validitas yang sangat tinggi.

Tabel 3 Hasil Analisis Uji Validitas oleh Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	II							
Butir 1-10	47	40	48	37	30	38	105	120	0,9	Sangat Tinggi

Walada: Journal of Primary Education Vol. 4, No. 2, Agustus 2025

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis validitas ahli bahasa pada media interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat Bali sebesar 0,9 dan dapat dinyatakan memiliki validitas yang sangat tinggi.

3. Kepraktisan Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Genially* Berbasis Cerita Rakyat Bali Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Uji kepraktisan dilaksanakan pada kelompok kecil yang berjumlah 3 orang guru dan 45 orang peserta didik. Hasil uji kepraktisan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Penilaian Guru dan Peserta Didik

Penilaian	Praktisi	Nilai	Kriteria
Kepraktisan	Guru	95%	Sangat Praktis
	Peserta Didik	94%	Sangat Praktis

Penilaian terhadap aspek kepraktisan media interaktif berbantuan *Genially* dilakukan pada tahap implementasi, yakni tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan uji coba skala kecil dengan melibatkan 3 orang guru kelas IV dan 45 peserta didik kelas IV Gugus VIII Kecamatan Sawan. Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru, diperoleh rata-rata persentase sebesar 95% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Uji coba terhadap 45 peserta didik kelas IV Gugus VIII Kecamatan Sawan menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 94% yang tergolong dalam kategori “sangat praktis”. Setiap peserta didik diberikan perangkat Chromebook untuk mengakses media pembelajaran interaktif melalui tautan yang telah disediakan. Selama proses implementasi, peserta didik menunjukkan kemudahan dalam mengoperasikan media dan mampu mengikuti setiap petunjuk yang tersedia secara mandiri. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya praktis dari sisi teknis penggunaan, tetapi juga sesuai dengan kemampuan serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Peserta didik menunjukkan antusiasme, fokus, dan motivasi yang tinggi dalam menggunakan media interaktif berbantuan *Genially*. Hal ini disebabkan oleh tampilan media yang menarik, kemudahan dalam pengoperasian, serta games yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Lasmawan & Kerti (2025), yang menunjukkan bahwa integrasi media interaktif memberikan dampak positif yang signifikan, termasuk peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa.

Keunggulan media interaktif berbantuan *Genially* memiliki tampilan yang menarik, dilengkapi dengan gambar, video dan games mudah digunakan serta nilai yang diperoleh akan langsung muncul setelah selesai mengerjakan kuis. Sedangkan kelemahan media interaktif berbantuan *Genially* adalah media ini

memerlukan daya internet yang besar saat menggunakan media kualitas internet harus stabil dan dalam kecepatan yang tinggi.

Kendala dalam penelitian ini yaitu sulitnya menyisipkan video secara langsung ke *Genially* karena batasan ukuran file video yang didukung pembuatan. Namun, dapat diatasi dengan mengunggah video ke Google Drive, lalu menyematkannya (embed) ke *Genially* agar bisa diputar langsung tanpa harus mengunggah file besar. Adapun kendala saat uji kepraktisan ke siswa adalah terjadi gangguan teknis di salah satu sekolah, khususnya koneksi internet sekolah tidak stabil. Solusi yang peneliti lakukan adalah menyiapkan cadangan jaringan (hotspot) pribadi untuk meminimalisir gangguan koneksi internet.

Implikasi dari penelitian ini yaitu terciptanya media interaktif berbantuan *Genially* yang dapat digunakan secara berulang-ulang, bersifat praktis, serta dapat diakses kapan dan di mana saja selama tersedia koneksi internet. Pengembangan media interaktif berbantuan *Genially* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Media ini menyajikan materi cerita rakyat Bali dengan tampilan visual yang menarik, interaktivitas yang mendorong eksplorasi, serta integrasi video dan kuis yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami isi cerita, mengenali unsur-unsur kebahasaan, serta mengembangkan keterampilan membaca dan berpikir kritis.

Media *Genially* sangat mendukung penciptaan suasana kelas yang aktif, komunikatif, dan partisipatif, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Media ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi isi media sesuai kecepatan belajarnya masing-masing, serta mempraktikkan keterampilan membaca, memahami isi cerita, dan menjawab pertanyaan dengan cara yang menyenangkan. Implikasinya, media ini mendorong terwujudnya pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga berorientasi pada siswa. Dari sisi guru, media ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta memfasilitasi penggunaan teknologi digital yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan memanfaatkan media interaktif seperti *Genially*, guru dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi dan menjangkau berbagai gaya belajar siswa secara lebih efektif.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian pengembangan media media interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat Bali Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Gugus VIII Kecamatan Sawan menunjukkan beberapa hasil penting. Pertama, media interaktif berbantuan *Genially* merupakan media pembelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan dalam website *Genially*. Rancang bangun media pembelajaran ini memuat cover, pendahuluan, tujuan pembelajaran, materi, video, games, dan kesimpulan. Media ini mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali, khususnya melalui cerita rakyat Bali. Kedua, validitas interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat Bali yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat baik. Evaluasi oleh ahli

bahasa, ahli materi, dan ahli media memperoleh nilai 0,9 pada masing-masing aspek, yang menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat Bali ini sangat valid baik dari segi bahasa, materi, maupun media. Terakhir, uji kepraktisan yang dilakukan terhadap 3 guru dan 45 peserta didik menunjukkan hasil yang sangat positif. Rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh dari guru adalah 95%, sementara peserta didik memberikan nilai kepraktisan rata-rata sebesar 94%. Ini menunjukkan bahwa interaktif berbantuan *Genially* berbasis cerita rakyat Bali ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Adapun saran yang dapat disampaikan dari penelitian ini yaitu, kepada peserta didik, diharapkan dengan adanya media interaktif berbantuan *Genially* dapat menambah pengalaman belajar peserta didik, karena peserta didik secara langsung dapat menggunakan website dari media pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan optimal. Kepada guru, dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif ini guru dapat meningkatkan kreativitas dalam menyelenggarakan proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik. Kepada kepala sekolah, mengambil kebijakan untuk mengadakan pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran, sehingga mampu membentuk guru-guru yang kreatif dan inovatif. Serta yang terakhir, kepada peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan dengan menguji atau mengembangkan efektivitas media pembelajaran yang sejenis pada materi dan mata pelajaran yang berbeda dengan konsep yang lebih kreatif dan inovatif.

REFERENSI

- Andini, S. H., Yustie, H. A., Larasati, I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D., ... & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Arya, I. M., & Darmawan, K. (2019). Pelestarian Cerita Rakyat Bali di Era Digital: Strategi dan Tantangan. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 12(3), 45-60.
- Azizul, A., dkk. (2020). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Teknoedu.
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Du'a, P. N. P. S. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(1), 301-316.
- Fitriani, N. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Johnson, A., Brown, K., & Williams, L. (2020). The Impact of Interactive Platforms on Student Engagement. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-60.
- Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan *Genially* materi karakteristik geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148-152.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Pratiwi, D. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Smith, R. (2021). Enhancing Learning Outcomes with *Genially*. *Educational Research Review*, 25, 112-125.
- Sudiana, I. K. (2015). "Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pendidikan Karakter." *Jurnal Pendidikan Budaya Lokal*, 12(3), 45-52.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiastuti, N. M. (2020). "Pemanfaatan Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(2), 45-52.