

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses sistematis yang dirancang untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan norma-norma sosial dari satu generasi ke generasi melalui proses sistematis yang dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan individu agar menjadi anggota produktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat serta mampu mengembangkan potensi mereka secara optimal, baik secara pribadi, sosial, dan profesional. Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan perencanaan yang matang. Selain itu, Pendidikan berperan untuk mengembangkan minat dan bakat peserta didik, sehingga kehidupan mereka dapat menjadi lebih maju, teratur, dan berkualitas.

Pembelajaran yang ideal adalah proses yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan interaktif, serta berfokus pada peserta didik. Dalam konteks ini, peserta didik diharapkan untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar, sementara guru berfungsi sebagai pendamping yang mendukung mereka. Untuk mencapai pembelajaran yang ideal, diperlukan media yang menarik perhatian dan dapat melibatkan peserta didik secara langsung.

Pembelajaran ideal mengedepankan interaksi yang baik antara guru dan siswa, di mana kedua belah pihak saling berkontribusi dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang nyaman dan mendukung kreativitas siswa secara keseluruhan. Guru yang efektif akan menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, pendidikan menghadapi tantangan baru dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi kompleksitas dunia modern. Salah satu tantangan utama adalah pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Banyak faktor permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru

lebih banyak menyampaikan materi secara teori dan masih menggunakan metode ceramah, sehingga dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. Tugas guru tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lancar, guru juga harus membuat pelajaran menyenangkan dan menarik. tetapi juga harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa yang mudah dipahami siswa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik berupa alat fisik, teknologi, maupun metode yang mendukung penyampaian materi. Sebagaimana Media Pembelajaran menurut Nurfadhillah, (202:13) menyatakan bahwa “Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Media ini dapat berupa alat fisik maupun non-fisik dan membantu siswa lebih cepat memahami materi secara utuh”.

Pengembangan media interaktif merupakan sebuah solusi untuk menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh guru, salah satunya ialah media pembelajaran berbasis digital. Teknologi hampir tidak dapat dipisahkan dengan masa sekarang, teknologi yang begitu banyak diminati membuat teknologi menjadi salah satu media yang cukup efektif bagi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA PAB 9 Patumbak, menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan ketika diberi tugas untuk menganalisis struktur dan kebahasaan dalam teks eksplanasi. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 60, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan berada pada rentang 75-100. Sebanyak 60% siswa belum mencapai KKM, terutama dalam aspek kemampuan menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi. Data ini diperoleh melalui wawancara oleh guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA PAB 9 Patumbak.

Pada kegiatan pembelajaran, guru telah menggunakan media pembelajaran berupa buku teks dan *power point*. Namun, peserta didik cenderung lebih banyak bermain dan kurang fokus. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media yang sama secara berulang dalam setiap pembelajaran, serta rendahnya minat belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk meningkatkan variasi media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Data ini diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA PAB 9 Patumbak.

Proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Media Interaktif berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara yang menarik selama kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media interaktif tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah *Genially*. *Genially* merupakan alat digital yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat presentasi, infografis, dan konten interaktif lainnya dengan mudah. Dengan fitur-fitur yang menarik, *Genially* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih inovatif.

Pada silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI pembelajaran teks eksplanasi terdapat di kompetensi dasar 3.4 menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi dan kompetensi dasar 4.4 memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Materi teks eksplanasi merupakan salah satu topik yang penting dalam kurikulum pendidikan, terutama dalam pengembangan kemampuan literasi siswa.

Teks eksplanasi dapat membantu siswa memahami proses dan fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Namun, sering kali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis teks eksplanasi secara mendalam. HOTS (*Hinger Order Thinking Skill*) merupakan salah satu

keterampilan peserta didik yang digunakan untuk berpikir kritis, kreatif, mampu menyelesaikan masalah dan analitis serta dapat membantu peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks eksplanasi sekaligus melatih keterampilan HOTS peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Genially* Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMA PAB 9 Patumbak”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian dan memiliki peran yang sangat penting. Sugiyono, (2020) menyatakan bahwa “Identifikasi masalah adalah berbagai masalah yang ada pada objek yang diteliti. Untuk memberi arah bagi peneliti dalam penelitian terutama menentukan bahan dan alat untuk mengumpulkan data, maka masalah perlu diidentifikasi”. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran belum bervariasi.
2. Penggunaan media berbasis IT masih jarang digunakan.
3. Peserta didik masih kesulitan dalam menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan isi teks eksplanasi.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah suatu hal yang menjadi fokus peneliti. Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan lebih terarah. Sugiyono, (2020: 377) menyatakan “Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, agar penelitian lebih terfokus, maka penelitian tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus”.

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terbatas pada media interaktif berbasis *Genially*. Penggunaan *Genially* dalam penelitian ini dibatasi pada fitur animasi, kuis interaktif, tombol navigasi. Penggunaan *Genially* dalam pembelajaran juga memiliki keterbatasan dapat di akses secara *online* dan memerlukan akses internet yang stabil. apa bila tidak di gunakan kouta atau wifi maka peserta didik tidak dapat mengakses media *Genially*.
2. Penelitian ini akan membatasi pada aspek HOTS, yaitu kemampuan analisis, evaluasi, dan menciptakan.
3. Materi teks eksplanasi yang dikembangkan dibatasi pada KD 3.3 menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi secara lisan atau tulisan, dan KD 4.4 memproduksi teks eksplanasi dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan secara lisan atau tulisan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan yang jelas dan spesifik mengenai suatu isu atau fenomena yang menjadi fokus dalam penelitian. Abubakar, (2021: 23) menyatakan bahwa “Rumusan masalah merupakan formulasi kalimat yang berbentuk pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui kegiatan penelitian.”

Berdasarkan uraian pada batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan HOTS pada materi teks eksplanasi di kelas XI SMA PAB 9 Patumbak?
2. Bagaimanakah validasi ahli materi dan media interaktif berbantuan *Genially* pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA PAB 9 Patumbak?
3. Bagaimanakah keefektifan media interaktif berbantuan *Genially* pada materi teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA PAB 9 Patumbak?

E. Tujuan Penelitian

Winarno, (2013: 29) menyatakan “Tujuan penelitian mengungkap sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian, dengan isi mengacu pada rumusan masalah. Tujuan penelitian dituangkan dalam bentuk kalimat pertanyaan.” Sedangkan menurut Sugiyono, (2020: 3) menyatakan “Tujuan penelitian adalah untuk penemuan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan”.

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* pada materi teks eksplanasi untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA PAB 9 Patumbak.
2. Mendeskripsikan validasi ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran berbantuan *Genially* pada materi teks eksplanasi untuk meningkatkan HOTS pada siswa kelas XI SMA PAB 9 Patumbak.
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbantuan *Genially* pada materi teks eksplanasi untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA PAB 9 Patumbak.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Sukiati, (2016: 14) mengemukakan bahwa “Metode penelitian memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah serta menghadapi tantangan lingkungan di mana pengambilan keputusan harus dilakukan dengan cepat”.

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam salah satu bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* pada teks eksplanasi untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA PAB 9 Patumbak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan produk dapat bermanfaat sebagai wadah atau alat yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang secara langsung juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Mafaat penelitian ini bagi guru yaitu, mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan dapat memberikan sebuah ide alternatif media pembelajaran berbantuan *Genially* agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah, dalam upaya memperbaiki proses belajar-mengajar dan mengembangkan media pembelajaran khususnya di pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran akan menjadi menarik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masuk untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini sebagai upaya membantu peneliti sebagai calon guru agar mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis HOTS.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (*Research and Deplovment*) adalah metode yang terstruktur dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan pengetahuan baru, menyelesaikan berbagai permasalahan, dan menghasilkan inovasi dalam Bentuk produk, proses, maupun layanan.

Sugiyono, (2020: 6) menyatakan bahwa “Penelitian pengembangan memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Brog and Gall dalam Sugiyono, (2020: 394) menyatakan penelitian dan pengembangan (*Research and Deplovment*) merupakan penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan dan memperbaiki produk yang sudah ada yang digunakan untuk proses belajar mengajar”.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, ada pendapat lain yang dikemukakan oleh Saputro, (2021: 8) menyatakan bahwa “Penelitian *Research and Deplovment* merupakan suatu penelitian yang menghasilkan berupa produk dapat berupa model atau modul yang terdapat efektivitas dari sebuah produk tersebut”.

Sedangkan menurut Slamet, (2022: 1) menyatakan bahwa “Penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tahapan proses ini sering disebut dengan siklus R&D yang meliputi mempelajari hasil penelitian terkait produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil, dan memodifikasinya untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada langkah pengujian”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk, memvalidasi dan menyempurnakan

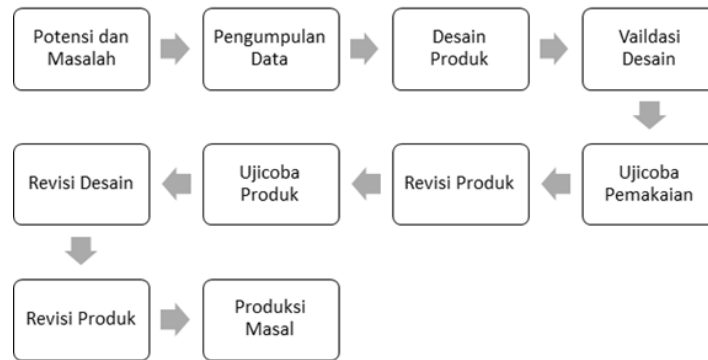
produk yang sudah ada yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini mencakup proses yang sistematis, mulai dari mempelajari hasil penelitian sebelumnya, mengembangkan produk baru, hingga melakukan pengujian dan perbaikan untuk memastikan efektivitas dan validitas produk.

B. Jenis – Jenis Penelitian Pengembangan

Menurut Waruwu, (2024: 6) menyatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa jenis dan tahapan. Beberapa jenis penelitian pengembangan adalah model Borg dan Gall, model ADDIE, model 4D, model Richey dan Klein, model Dick and Carey, Model Tyler”. Berikut ini penjelasan dari setiap model dan tahapannya sebagai berikut.

1. Brog dan Gall

Menurut Selamet, (2022:9) menjelaskan bahwa “Model pengembangan Borg dan Gall merupakan salah satu model yang pertama kali ditelaah. Model ini dikembangkan oleh William R. Borg dan Meredith D. Gall yang memaparkannya dalam buku berjudul *“Educational Research: An Introduction”* pada tahun 1983. Model Borg dan Gall menyajikan tahapan sistematis yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan model atau produk. Langkah-langkah yang dimaksud mencakup: penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan bentuk awal produk (*development of preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), revisi produk utama (*main product revision*), uji lapangan utama (*main field testing*), revisi produk operasional (*operational product revision*), uji lapangan operasional (*operational field testing*), revisi produk akhir (*final product revision*), serta penyebaran dan implementasi (*dissemination and implementation*)”. Kesepuluh tahap tersebut merupakan tahapan terstruktur dalam proses pengembangan suatu produk atau model. Skema tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Skema Pengembangan Borg & Gall dalam (Slamet, 2022: 9)

2. 4 D model Thiagarajan

Model 4 D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Menurut Mesra et al., (2023 :44) menyatakan bahwa “Model 4D merupakan pengembangan dari langkah-langkah pengembangan yang berkembang pada saat itu, yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Keempat tahapan dilakukan secara berurutan dan sistematis”. Keempat tahapan pengembangan model 4 D tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) *Define*

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan. Tahap analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu

2) *Design*.

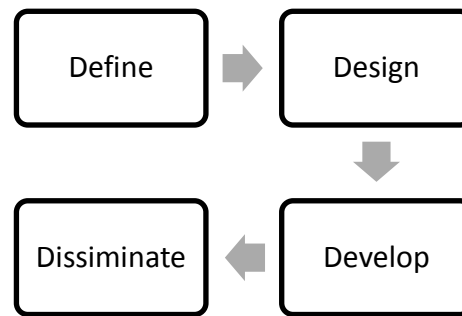
Tahap ini merupakan tahap perancangan (*design*). Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang prototype produk yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan.

3) *Development*

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan atau model. Ada dua langkah pada tahap ini yaitu penilaian ahli disertai revisi dan uji coba produk atau model.

4) *Disseminate*

Tahap ini merupakan tahap penyebarluasan produk atau model melalui pada individu, kelompok, atau sistem.



Gambar 2. Skema model 4D menurut Mesra et al., (2023 :44)

3. Model ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implementation*. Menurut Rayanto, (2020: 28) menyatakan bahwa “ADDIE merupakan model desain instruksional yang sistem pendekatannya tidak langsung, yakni alaisis bagaimana hubungan komponen yang satu dengan komponenen yang lainnya saling koordinasi. Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Florida State University (FSU) pada tahun 1975 oleh Charles M. Reigeluth dan tim penelitiannya. Model ini merupakan bagian dari proyek penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sistem pelatihan yang lebih efektif dan efisien”.

Tahapan model ADDIE Menurut Rayanto, (2020: 28) dapat dijelaskan berikut ini.

1) *Analysis*

Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya.

2) *Design*

Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk masih bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan.

3) *Development*

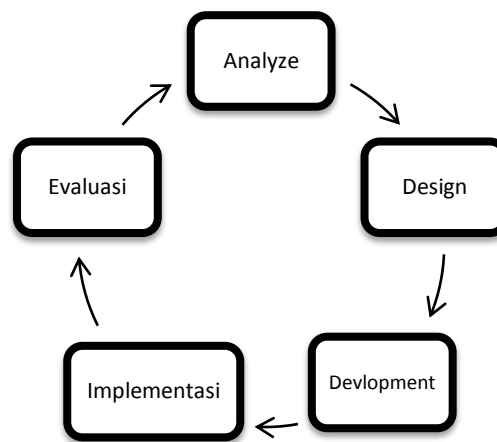
Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk yang siap diterapkan atau diujicobakan. Pada tahap ini dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4) *Implementation*

Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan dan diterapkan.

5) *Evaluation*

Tahap ini merupakan tahap memberikan evaluasi terhadap produk atau model yang dikembangkan berupa umpan balik dari pengguna produk.



Gambar 3. pengembangan model ADDIE (Rayanto, 2020)

4. Model Richey dan Klein

Model Richey dan Klein adalah salah satu model desain instruksional yang dikembangkan oleh Rita C. Richey dan James D. Klein pada tahun 2007 dalam pengembangan berbasis penelitian. Menurut Waruwu, (2024: 8) menjelaskan bahwa “Secara konseptual model pengembangan Richey&Klein memiliki kesamaan dengan model terdahulu. Namun model pengembangan Richey & Klein terbagi menjadi dua model, yaitu *product dan tool research* dan model *research*”. Model pengembangan Richey & Klein dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Desain penelitian pengembangan Richey & Klein dalam (Slamet, 2022)

Product dan Tool Research	Model Research
Desain komprehensif dan proyek pengembangan	Pengembangan model
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produk pembelajaran dan program ▪ Pengembangan model komprehensif 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk non pembelajaran dan program • Pengembangan komponen proses model
Specific project phases	Model validation
<ul style="list-style-type: none"> • Analisis • Desain • Pengembangan • Evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Validasi eksternal dampak model • Validasi eksternal dampak model
Design & development tools	Model use
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengembangan alat ▪ Penggunaan alat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kajian dampak penggunaan model ▪ Pengambilan keputusan ▪ Keahlian dan karakteristik yang diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan desain model ADDIE. Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluations*). Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Florida State University (FSU) pada tahun 1975 oleh Charles M. Reigeluth dan tim penelitiannya. Model ADDIE banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan produk atau model tertentu dalam pembelajaran. Kelebihan dari model ini adalah produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahapan berikutnya. Selain itu, model ini lebih sistematis dan terstruktur. Adapun kelemahan dari model ini lebih pada memerlukan waktu yang lama, formalistis dan kaku.

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada hakikatnya sebagai segala sesuatu untuk menyalurkan pesan. Media pembelajaran ini tidak dapat di pisahkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi, membantu siswa memahami materi dengan baik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interakraktif.

Sedangkan menurut Azikiwe dalam Masrifa et al., (2023: 12) menyatakan bahwa “Media pembelajaran mencakup segala sesutu yang digunakan oleh guru untuk melibatkan semua indra pada saat menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyampai informasi yang dibuat khusus untuk mencapai tujuan dalam proses belajar-mengajar”.

Menurut Miftah, (2014: 1) menjelaskan bahwa “Media dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri”.

Sedangkan menurut Hasan, (2021: 32) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama dalam merangsang peserta didik untuk berpikir secara kritis. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, siswa tidak hanya diajak untuk menerima informasi secara pasif, dan untuk menggunakan daya imajinasinya. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat mengeksplorasi ide-ide baru, mempertanyakan informasi yang diberikan, dan mengembangkan pemikiran analitis yang lebih mendalam”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mngajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran dan memegang peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya ada interaksi antara siswa dan lingkungannya, Fungsi media sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, membuat proses belajar menjadi lebih menarik, dan membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan konkret.

Sitepu, (2022: 7) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Media ini tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan mentransportasikan berbagai peristiwa atau objek yang relevan dengan pembelajaran. Media jua dapat meningkatkan efektivitas proses komunikasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, media membantu memastikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih baik, melalui penyampaian pesan yang jelas dan menarik, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa”.

Menurut Sukiman, (2018: 49) mengatakan bahwa “Media berfungsi sebagai sarana instruksi, di mana informasi yang disampaikan melalui media tersebut harus mampu melibatkan peserta didik baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. media dapat berperan sebagai alat bantu yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan, sekaligus menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna”.

Kemp & Dayton dalam (Sukiman, 2018: 48) menyatakan Media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan.
- b. Menyajikan informasi.
- c. Memberi intruksi.”

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian informasi, memberi intruksi, dan memotivasi belajar kepada siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, para guru memiliki kesempatan yang lebih besar untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan berbagai alat dan sumber daya yang tersedia, guru dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan dinamis.

Hasan, (2021: 50) menyatakan bahwa “Manfaat media pembelajaran untuk melengkapi dan membantu guru dalam penyampaian materi dan informasi dari pengajar kepada peserta didik, sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa”.

Menurut Pagara, (2022: 28) mengatakan Ada beberap manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang lingkungan peserta didik, serta terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat.

D. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Arifin Alatas, (2019: 18) menyatakan “Jenis media pembelajaram berdasarkan indera penyerap di kelompokkan menjadi empat. Keempat media tersebut yakni media audio, visual, audio visual, dan multimedia”. Jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media Audio

Media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan indera pendengar. Media audio pada umumnya digunakan untuk kemampuan menyimak. Contoh media audio meliputi audio MP3, DVD, CD, dan VCD, dan radio.

b. Media Visual

Media visula merupakan media untuk menyampaikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan indera penglihatan. Contoh media visual meliputi bagan, grafik, gambar.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media untuk menyampaikan informasi, pesan, dan materi dengan menggunakan indera pendengar dan penglihatan.

d. Multimedia

Multimedia merupakan media yang mengintegrasikan indera penglihatan dan pendengaran. Multimedia juga mengintegrasikan teks, audio, komputer, animasi, visual diam dan visual gerak.

Andersen dalam (Cahyadi, 2019: 57) membagi media pembelajaran menjadi 10 golongan yaitu: Audio : siaran radio, kaset audio, telepon, CD.

1. Cetak : Buku pelajara, brosur, gambar, modul.
2. Audio-cetak : kaset yang dilengapi bahan tertulis.
3. Proyeksi visual diam : Film bingkai (slide) bersuara, OHT.
4. Proyeksi audio visual diam : Film bingkai (slide).
5. Visual gerak : Film bisu.
6. Audio visual gerak : vidio, VCD, televisi.
7. Obyek fisik : benda nayata, model, specimen.
8. Manusia dan lingkungan : guru, laboran, pustakawan.

Husnul & Ade, (2018: 35) menyatakan bahwa “Dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran”. Penambahan jenis-jenis media sebagai berikut:

1. Media audio: Media yang mengandalkan suara, seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
2. Media visual: Media yang mengandalkan penglihatan, seperti foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media audio visual: Media yang menggabungkan suara dan gambar, seperti televisi, kaset video, dan VCD.
4. Media animasi: Gambar atau grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar statis, lalu memutar gambar-gambar tersebut secara berurutan sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang mulus. Karakter animasi bisa berupa manusia, hewan, atau objek lainnya yang digambarkan dalam bentuk dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Animasi ini memberikan kesan objek-objek tersebut hidup karena perubahan gambar yang terjadi secara teratur.
5. Multimedia: Media yang menggabungkan berbagai elemen seperti audio, visual, audio visual, dan animasi dalam bentuk yang terintegrasi, meliputi teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai jenis-jenis media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media terbagi menjadi lima jenis, yaitu media visual, media audio visual, multimedia, media berbasis cetak, dan media berbasis komputer. Dari ke lima jenis media di atas, media yang digunakan dalam penelitian ini ialah media multimedia yang menggunakan bantuan Aplikasi *Genially*.

Multimedia adalah alat yang menggabungkan berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, suara, dan video, untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media multimedia, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih bervariasi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media ini tidak hanya melibatkan penglihatan, tetapi juga pendengaran, yang

dapat membantu siswa mengingat dan memahami konsep dengan lebih. Multimedia memungkinkan siswa untuk menyerap informasi tidak hanya melalui penglihatan, tetapi juga melalui pendengaran, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan membantu memahami materi secara lebih efektif dan menyeluruh.

E. Multimedia

Multimedia adalah cara menyampaikan informasi yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, dan video. Dengan multimedia, kita bisa belajar atau mendapatkan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Multimedia dapat membantu membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Surjono, (2017: 2) menyatakan bahwa “multimedia secara etimologis Istilah multimedia berasal dari dua kata, yaitu "multi" yang berarti banyak atau jamak, dan "media" yang berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti teks, gambar, suara, dan video. Secara lebih teknis, multimedia didefinisikan sebagai kombinasi berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang disatukan dan saling mendukung melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam multimedia, tidak perlu ada semua jenis media tersebut, tetapi setidaknya harus ada dua jenis media, misalnya teks dan gambar. Yang terpenting adalah bahwa semua jenis media tersebut harus saling terhubung dan mendukung satu sama lain”.

Menurut Pagara & Ahmad, (2022: 78) menyatakan bahwa “Multimedia adalah penggabungan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, grafik, animasi, video, suara, interaksi, dan lainnya, yang telah dikemas dalam bentuk file digital. Media ini digunakan untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan kepada masyarakat”.

Sejalan dengan pendapat ahli diatas Gde Putu, (2017: 8) menyatakan bahwa “Multimedia merupakan istilah umum yang merujuk pada media yang menggabungkan berbagai jenis medium, baik untuk tujuan pembelajaran maupun untuk keperluan lainnya. Beragam jenis media ini mencakup teks,

audio, animasi, video, dan bahkan simulasi. Jika didalamnya hanya terdapat komponen audio, teks, dan gambar maka termasuk multimedia”.

Indrawan et al., (2020: 15) menyatakan bahwa “Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media, seperti teks, suara, gambar, grafik, video, dan animasi, yang disajikan dalam satu program berbasis komputer. Multimedia ini dapat mendukung komunikasi interaktif bagi peserta didik dengan cara yang lebih menarik”.

Menurut Husnul (2018: 25) menyatakan bahwa “Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna (manusia/sebagai user/pengguna produk) dan komputer (*software/aplikasi/produk dalam format file tertentu*)”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan, Multimedia adalah istilah yang merujuk pada penggabungan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang disajikan dalam bentuk digital. Multimedia dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran dan penyampaian informasi kepada masyarakat. Meskipun tidak semua jenis media harus ada, setidaknya harus ada dua jenis media yang saling mendukung dan terhubung. Dengan demikian, multimedia dapat menciptakan komunikasi interaktif yang lebih menarik bagi pengguna.

1. Keunggulan Multimedia

Menurut Gde Putu, (2017: 13) menyatakan bahwa “Keunggulan multimedia dalam hal interaktivitas adalah bahwa media ini secara alami dapat mendorong pengguna untuk berinteraksi dengan materi, baik secara fisik maupun mental. pembelajaran dapat menarik minat pengguna untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar yang disajikan”.

Sedangkan menurut Indrawan et al., (2022: 57) menyatakan terdapat keunggulan-keunggulan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah.

- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan multimedia memiliki keunggulan dalam interaktivitas yang mendorong pengguna untuk berinteraksi dengan materi secara fisik dan mental, serta mampu memperbesar objek kecil, memperkecil objek besar, menyajikan peristiwa kompleks, menampilkan objek atau peristiwa yang jauh dan berbahaya, serta meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa, sehingga menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar.

2. Kelemahan Multimedia

Pagara, (2022 :84) menyatakan bahwa Adapun kelemahan yang dimiliki multimedia ini sebagai berikut:

- a. Untuk membuat multimedia sendiri, guru perlu memiliki keterampilan yang baik dalam menggunakan perangkat lunak atau aplikasi pembuatan multimedia, dan juga memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya.
- b. diperlukan perangkat yang kompleks, seperti komputer dengan spesifikasi tinggi, agar proses pemutaran multimedia berjalan lancar.
- c. Keterampilan komputer juga sangat penting bagi pengguna, baik siswa maupun guru.
- d. penggunaan multimedia sangat bergantung pada sumber listrik, terutama saat digunakan di dalam kelas.

Menurut Yudhi Munadi dalam (Septianingsih dkk., 2023: 3) menyatakan bahwa “Sebagai media yang sangat efektif dalam penyajiannya, multimedia juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut: Pengembangan multimedia memerlukan tim yang profesional dan memakan waktu yang cukup lama”.

1. Desain yang tidak baik dapat menyebabkan kebingungan dan kebosanan, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak diterima dengan baik.
2. Ada kendala bagi orang-orang dengan keterbatasan atau disabilitas.
3. Terdapat tuntutan untuk memiliki perangkat dengan spesifikasi yang memadai.
4. Perkembangan media yang cepat mengharuskan pengguna untuk terus belajar dan beradaptasi.
5. Pembelajaran melalui multimedia cenderung bersifat isolatif atau individual.
6. Jika multimedia disajikan secara online, pengguna perlu memiliki kuota internet atau paket data.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia memiliki beberapa kelemahan, antara lain memerlukan keterampilan dan waktu yang cukup lama untuk pengembangan, perangkat dengan spesifikasi tinggi, keterampilan komputer bagi pengguna, ketergantungan pada sumber listrik, kebutuhan akan tim profesional, potensi kebingungan akibat desain yang buruk, kendala bagi individu dengan disabilitas, tuntutan untuk terus belajar seiring perkembangan media, sifat isolatif dalam pembelajaran, serta kebutuhan kuota internet jika disajikan secara online.

F. *Genially*

Multimedia menggabungkan berbagai bentuk media seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi untuk meningkatkan pengalaman belajar. *Genially* adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan pengguna, terutama pendidik, untuk membuat konten materi pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan *Genially*, pengajar dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia (teks, gambar, video, dan animasi) dalam satu platform yang mudah digunakan. Dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia, *Genially* mendukung penyampaian informasi yang lebih variatif dan menyeluruh, yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar

yang berbeda. *Genially* memungkinkan pengajar untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Rinjani, (2024: 2) menyatakan bahwa “Media *Genially*, sebagai platform multimedia interaktif, menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Genially* menyediakan beragam alat seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan permainan. Semua fitur ini berkontribusi pada terciptanya pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Keunikan platform ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, memberikan nuansa baru dalam proses pemahaman dan penguasaan bahasa. Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara dinamis, menyediakan elemen visual yang kreatif, serta memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa, *Genially* memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”.

Ni'mah et al., (2022:3) menyatakan bahwa “Media *Genially* merupakan media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk anak. Selain dapat meningkatkan gairah belajar, media tersebut juga berguna untuk mengukur keefektifan minat belajar siswa. Media *Genially* adalah media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan power point. Media *Genially* dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi atau hal- hal lain yang ingin ditampilkan”.

Miranda & Wuriyani, (2024:5) mengatakan bahwa “*Genially* merupakan platform yang mempermudah para pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui *Genially* juga mendukung pendidik dalam mengatasi tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Genially* adalah platform multimedia interaktif yang menawarkan berbagai fitur, seperti presentasi, animasi, dan permainan, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fitur-fitur ini mendorong keterlibatan aktif siswa

dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, *Genially* membantu pendidik menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mengatasi tantangan yang dihadapi selama proses pengajaran.

1. Kelebihan dan kekurangan *Genially*

Ni'mah et al., (2022: 3) “Media *Genially* memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi, seperti adanya template dengan berbagai tema. Media ini juga dapat digun untuk membuat permainan kuis sesuai dengan materi yang ingin diajarkan, serta mengimpor media dari situs lain secara daring, seperti *YouTube*, *YouTube Music*, dan *Spotify*. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang berasal dari perangkat komputer itu sendiri. Kelebihan lain dari media *Genially* adalah dapat diakses secara daring, sehingga untuk mengaksesnya hanya diperlukan tautan atau link dari media *Genially* tersebut, tanpa perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya.”

Putra et al., (2022: 3) juga mengungkapkan bahwa “aplikasi *Genially* memiliki beberapa memiliki serangkaian keunggulan Berbagai desain, animasi, dan teks yang mudah diadaptasi untuk digunakan”. Keunggulan aplikasi *Genially* sebagai berikut:

- 1) Konten yang mudah dikerjakan.
- 2) Tombol yang mudah disesuaikan dengan lembar kerja sebelum atau sesudah digunakan.
- 3) Versi dan adaptasi yang tidak terbatas.
- 4) Memungkinkan kolaborasi antara siswa dan guru.
- 5) Terdapat komunitas pembuat konten yang secara teratur mengunggah konten baru.
- 6) Dapat digunakan di semua jenis komputer, karena memerlukan koneksi internet.
- 7) Penyimpanan awan otomatis.
- 8) Fitur penyimpanan otomatis.

- 9) dan Memungkinkan banyak penulis untuk secara bersamaan mengerjakan presentasi dan memodifikasinya dalam operasi daring.

Menurut Yolanda & Sri Indriani, (2023: 4) menyebutkan bahwa “*Genially* juga memiliki kekurangan. untuk mendapatkan fitur yang lebih lengkap, pengguna diharuskan untuk melakukan pembayaran. Selain itu, bahasa yang tersedia di *Genially* hanya terbatas pada bahasa Inggris, Spanyol, dan Prancis. Mengingat bahwa ini adalah platform daring, pengguna harus selalu terhubung dengan jaringan internet untuk dapat mengaksesnya. Hal ini dapat menjadi kendala bagi mereka yang memiliki akses internet yang terbatas atau tidak stabil”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan *Genially* memiliki berbagai fitur menarik dan bervariasi, seperti template, kuis, dan kemampuan mengimpor media dari situs lain. Platform ini memungkinkan kolaborasi antara siswa dan guru, serta dapat diakses secara daring dengan penyimpanan awan otomatis. Meskipun memiliki keunggulan, seperti desain yang mudah diadaptasi dan versi yang tak terbatas, *Genially* juga memiliki kekurangan, seperti keterbatasan bahasa, memerlukan akses internet stabil, dan beberapa fitur hanya tersedia setelah pembayaran.

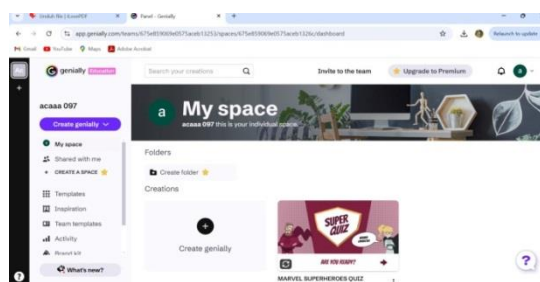
2. Media pembelajaran berbantuan Genially

Media pembelajaran berbantuan *Genially* adalah sebuah bentuk bahan ajar yang memanfaatkan teknologi interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. *Genially* memungkinkan guru untuk membuat konten yang menarik dan dinamis, seperti presentasi, infografis, dan kuis, yang dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran, termasuk teks eksplanasi. Dengan menggunakan *Genially*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Desain yang menarik dan fitur-fitur interaktif dalam *Genially* dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran ini juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, karena siswa didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi baru berdasarkan konten yang disajikan. Media pembelajaran yang dibuat dengan *Genially* dapat dengan mudah dibagikan melalui berbagai platform digital, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Media berbasis *website* ini dapat diakses secara online, sehingga memudahkan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan *Genially* menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

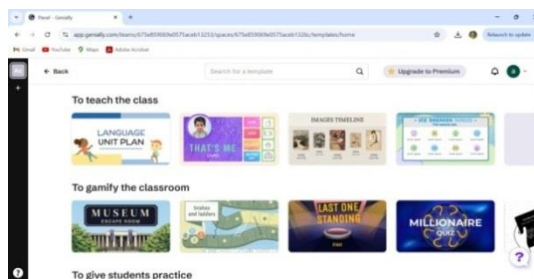
Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbantuan *Website Genially*:

- 1) Pertama Kunjungi situs web *Genially* (genially.com). Jika Anda belum memiliki akun, lakukan pendaftaran dengan mengisi informasi yang diperlukan. Jika sudah memiliki akun, cukup masuk menggunakan Email Anda.
- 2) Setelah akun dibuat, kembali ke halaman utama *Genially*. Masukkan alamat email dan kata sandi yang telah Anda daftarkan. Lalu klik "Masuk" untuk mengakses akun Anda.



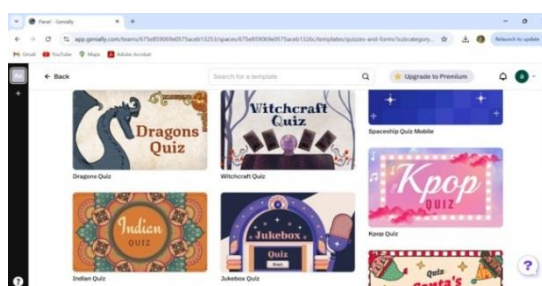
Gambar 4. Tampilan Utama Website Genially

- 3) Setelah masuk, Anda akan melihat berbagai template yang tersedia. Pilih template yang sesuai dengan kebutuhan Anda atau pilih opsi untuk membuat desain dari awal.



Gambar 5. Tampilan *Template Genially*

- 4) Jika ingin menambahkan konten interaktivitas, pilih template interaktivitas untuk menambahkan tombol, tautan, kuis, atau elemen interaktif.



Gambar 6. Tampilan *Template Quiz*

- 5) Jika ingin menggunakan template maka klik template yang diinginkan lalu klik “*use this template*” untuk gunakan template.
- 6) semua slides yaitu klik “*select all*” dilanjut dengan klik “*add*” atau tambahkan.
- 7) Setelah klik “*Add*” lalu muncul tampilan *slides* yang sudah dipilih, maka dapat mengubah dan mendesain isi tampilan tersebut dengan fitur yang sudah disediakan. Fitur penting atau ciri khas dari *Genially* ini terletak pada “*interactive elements*” atau fitur interaktif yang ikonnya dapat digunakan oleh pengguna.

Berikut ini tampilan media yang sudah dirancang menggunakan platform *Genially*.



Gambar 7. Tampilan Awal Media sudah dikembangkan



Gambar 8. Tampilan Menu Media Sudah Dikembangkan



Gambar 9. Tampilan Materi Teks Eksplanasi

G. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

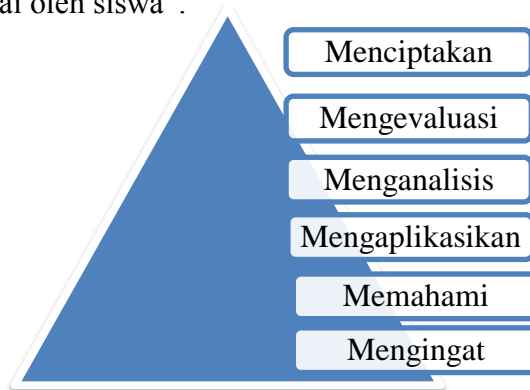
1. Pengertian HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

HOTS merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan dan melakukan analisis secara kritis dan kreatif. Sani Abdullah, (2019: 2) menyatakan bahwa “Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) akan berkembang ketika individu dihadapkan pada masalah yang belum dikenal, pertanyaan yang menantang, atau situasi yang penuh ketidakpastian atau dilema”.

Suyatno et al., (2023: 82) menyatakan bahwa “HOTS dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya menggunakan tahapan mengingat saja, akan tetapi perlu menggunakan tahapan yang lebih tinggi lagi seperti berpikir secara kreatif dan berpikir kritis”.

Sedangkan menurut pendapat Surjono, (2017: 2) menyatakan “HOTS merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi dengan mengintegrasikan berbagai mental kognitif berawal dari bernalar, kritis dalam mengolah informasi, menarik kesimpulan dan mengambil keputusan, serta kreatif untuk membuat berbagai strategi dalam melakukan pemecahan masalah”.

Konsep HOTS pada awal mulanya diadopsi oleh taksonomi Benjamin S Bloom. Bloom mengklasifikasikan level kognitif dari yang terendah hingga tinggi. Tjahjardarmawan dalam (Suyatno 2023: 85) menyatakan bahwa “Taksonomi Bloom merupakan taksonomi yang menggambarkan aktivitas dan perilaku baik berasal dari keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) hingga keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). LOTS terdiri dari tahapan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3). Adapun HOTS berupa tahapan analisis (C4), evaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Kegiatan yang dirancang guru pada proses pembelajaran dapat diarahkan kemana proses keterampilan berpikir yang harus dicapai oleh siswa”.



Gambar 10. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson (Suyatno 2023: 86)

Anderson & Krathwohl dalam (Suyatno et al, 2023: 10) mendefinisikan setiap level kompetensi dalam taksonomi sebagai berikut:

- 1) Mengingat: mengingat suatu informasi atau pengetahuan yang relevan dalam jangka panjang.
- 2) Memahami: membangun makna pesan yang terkandung dalam suatu instruksi.

- 3) Mengaplikasikan: menggunakan atau mengaplikasikan suatu prosedur dalam situasi tertentu.
- 4) Menganalisis: memecah materi menjadi beberapa bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung satu sama lain.
- 5) Mengevaluasi: membuat penilaian terhadap sesuatu yang berdasarkan pada kriteria atau standar tertentu.
- 6) Mencipta: menciptakan suatu karya, atau mengatur ulang sesuatu ke dalam bentuk yang baru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif yang penting untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. HOTS melibatkan tahapan berpikir yang lebih tinggi, seperti berpikir kreatif dan kritis, serta kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan strategi pemecahan masalah. Konsep ini berawal dari taksonomi Bloom, yang mengklasifikasikan keterampilan berpikir dari yang terendah (LOTS) hingga yang tertinggi (HOTS), dengan kegiatan pembelajaran disesuaikan untuk mencapai keterampilan berpikir yang lebih tinggi pada siswa.

2. Aktivitas Pembelajaran Berbasis HOTS

Sani Abdullah, (2019: 63) menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis HOTS antara lain dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Aktif dalam berpikir

Pembelajaran yang berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) harus mendorong semua siswa untuk aktif dalam berpikir. Dalam konteks ini, peran guru tidak terlalu dominan, melainkan lebih sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses berpikir. Guru perlu merancang soal-soal yang dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kreatif dan kritis.

- 2) Memformulasikan masalah

Pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk memformulasikan masalah termasuk dalam pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order*

Thinking Skills). Sangat penting bagi siswa untuk mampu merumuskan suatu permasalahan berdasarkan kondisi yang ada. Perumusan masalah ini dapat berupa tindakan untuk mengubah sebuah masalah yang telah diberikan.

3) Mengkaji permasalahan kompleks

Permasalahan yang dikaji dalam pembelajaran berbasis HOTS adalah permasalahan yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengingat atau menerapkan strategi yang telah umum diketahui.

4) Berpikir divergen dan mengembangkan ide

Berpikir divergen ini dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajukan beberapa ide yang saling berbeda. Pengembangan ide-ide kreatif sangat terkait dengan kemampuan berpikir kreatif.

5) Mencari informasi dari berbagai sumber

Belajar dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber akan memenuhi perbedaan karakteristik siswa dalam hal gaya belajar, kemampuan belajar, minat, keingintahuan, kebutuhan, dan pengetahuan masing-masing siswa.

6) Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif

Aktivitas belajar yang melatih siswa untuk berpikir kritis akan sangat bermanfaat bagi mereka saat mengevaluasi ide-ide baru, memilih yang terbaik, dan melakukan modifikasi yang diperlukan. Pembelajaran berbasis HOTS harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terbiasa berpikir kritis dalam menghadapi berbagai persoalan.

7) Berpikir analitik, evaluatif, dan membuat keputusan

Aktivitas belajar yang melibatkan pengambilan keputusan dapat ditandai ketika siswa diminta untuk memilih suatu cara di antara beberapa alternatif yang tersedia. Beberapa guru melatih siswa untuk membuat keputusan secara analitik, yaitu dengan mempertimbangkan berbagai kelebihan dan kelemahan dari masing-masing solusi alternatif yang akan dipilih.

H. Teks Eksplanasi

1. Pengertian Teks Eksplanasi

Dalam kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 37 tahun 2018 teks eksplanasi merupakan salah satu materi yang diajarkan di jenjang SMA/SMK kelas XI semester ganjil. Peserta didik diharapkan mampu menguasai kompetensi pada pembelajaran teks eksplanasi.

Menurut Yusron & D, (2020: 2) menjelaskan bahwa “Teks eksplanasi adalah jenis teks yang membahas proses, asal usul, atau perkembangan suatu fenomena, baik itu peristiwa alam, sosial, maupun budaya. Teks ini mirip dengan teks narasi prosedural, yang menjelaskan langkah-langkah atau proses terjadinya sesuatu. Dalam teks eksplanasi, terdapat banyak fakta dan pernyataan yang saling berhubungan dalam konteks sebab-akibat (kausalitas). Hubungan sebab dan akibat tersebut terdiri dari sekumpulan fakta yang disajikan oleh penulis, tanpa mencampurkan pendapat pribadi”.

Kosasih, (2014: 178) menyatakan bahwa “Teks eksplanasi kompleks termasuk dalam genre faktual. Di dalam teks ini terdapat berbagai fakta yang dapat memperluas wawasan, pengetahuan, dan keyakinan pembaca atau pendengarnya. Mengingat objek yang dibahas mencakup bidang tertentu, teks eksplanasi sering kali mengandung kata-kata teknis atau istilah yang relevan dengan bidang tersebut”.

Menurut Beniati, (2019: 17) menjelaskan bahwa “Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa, baik yang berkaitan dengan alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan lainnya, dapat terjadi. Setiap peristiwa, baik alam maupun sosial, yang terjadi di sekitar kita selalu memiliki hubungan sebab-akibat serta proses yang menyertainya”.

Menurut Yani Sinulingga, L. (2020: 4) menjelaskan bahwa “Teks Eksplanasi (*Explanation Text*) adalah sebuah teks yang berisi tentang proses-proses yang berhubungan dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lainnya. Teks eksplanasi disusun dengan

struktur yang terdiri atas bagian-bagian yang memperlihatkan pernyataan umum (pembukaan), deretan penjelasan (isi), dan interpretasi/penutup”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teks eksplanasi merupakan jenis teks yang menjelaskan suatu fenomena atau peristiwa, baik yang berkaitan dengan alam maupun sosial. Teks ini berfokus pada proses terjadinya suatu kejadian, memberikan penjelasan yang mendalam dan informasi yang jelas kepada pembaca. Teks Eksplanasi juga dapat dilihat pada ayat suci Al-Qur'an. Seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an surah Ar-Rum ayat 48.

اللَّهُ الَّذِي يُرْسِلُ الرِّيحَ فَتَنِيْرُ سَحَابًا فَيَبْسُطُهُ فِي السَّمَاءِ كَيْفَ يَشَاءُ
 وَيَجْعَلُهُ كِسْفًا فَنَرَى الْوَدْقَ يَخْرُجُ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ فَإِذَا أَصَابَ بِهِ مَنْ
 يَشَاءُ مِنْ إِذَا عِبَادِهِ إِذَا هُمْ يَسْتَبْشِرُونَ ٤٨

Artinya: “Allah-lah yang mengirimkan angin sebagai pembawa berita gembira, yang menerbangkan awan, dan Dia menurunkannya dari langit dengan membawa air, lalu Dia menyiramkan air itu pada bumi setelah matinya bumi itu, dan Dia menumbuhkan dengan air itu segala jenis buah-buahan. Demikianlah Allah memberi kehidupan kepada bumi setelah kematiannya. Maka hendaklah kamu memperhatikan tanda-tanda kebesaran Allah, jika kamu orang yang berakal”.

Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena secara ilmiah dan logis, baik fenomena alam maupun sosial. Surah Ar-Rum ayat 48 berkaitan dengan teks eksplanasi fenomena alam, karena ayat ini menjelaskan tentang siklus alam proses ilmiah terjadinya hujan secara sistematis sebagai bagian dari kekuasaan Allah yang mengungkapkan tahapan-tahapan fenomena alam secara ilmiah.

Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena secara ilmiah dan logis, baik fenomena alam maupun sosial. Surah Ar-Rum ayat 48 berkaitan dengan teks eksplanasi fenomena alam, karena ayat ini menjelaskan tentang siklus alam proses ilmiah terjadinya hujan secara sistematis sebagai bagian dari kekuasaan Allah yang

mengungkapkan tahapan-tahapan fenomena alam secara ilmiah. Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah mengirimkan angin yang menggerakkan awan, kemudian awan tersebut dibentangkan dan digumpalkan di langit sesuai kehendak-Nya. Setelah itu, dari celah-celah awan tersebut turunlah hujan, yang ketika sampai kepada hamba-hamba-Nya. Hujan yang turun akan menyiram bumi dan menyuburkan tanaman, memberikan kehidupan pada ekosistem yang ada. Penjelasan ini menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat yang menggambarkan proses alam terjadinya hujan..

2. Ciri-Ciri Teks Eksplanasi

Beniati, (2019: 17) menyatakan bahwa “Untuk membedakan teks eksplanasi dari jenis teks lainnya, cukup mudah karena teks ini memiliki ciri-ciri yang sangat khas”. Beberapa ciri-ciri teks eksplanasi sebagai berikut:

1. Struktur teks terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab-akibat, dan interpretasi.
2. Informasi yang disajikan berdasarkan fakta (faktual).
3. Fakta tersebut mengandung informasi yang bersifat ilmiah, seperti yang terdapat dalam sains.
4. Teks ini bersifat informatif dan tidak berupaya mempengaruhi pembaca untuk mempercayai hal yang dibahas.
5. Menggunakan penanda urutan (*sequence markers*), seperti pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Penanda ini juga bisa berupa frasa seperti: pertama, berikutnya, dan terakhir.

Sedangkan Salfera, (2017: 10) menyatakan bahwa Ciri-ciri teks eksplanasi terdiri dari beberapa ciri-ciri teks eksplanasi”. Berikut ini ciri-ciri teks eksplanasi.

1. Strukturnya terdiri dari Pernyataan Umum merupakan gambaran awal tentang apa yang disampaikan dengan pernyataan yang bersifat umum. Deretan penjelasan (eksplanasi) merupakan inti penjelasan

apa yang disampaikan dan interpretasi yang beririsi pandangan atau simpulan penulis bersifat opsional.

2. Memuat informasi berdasarkan fakta (faktual).
3. Faktualnya memuat informasi yang bersifat keilmuan/sain.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teks eksplanasi memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari jenis teks lainnya. Teks ini memiliki struktur yang terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab-akibat, dan interpretasi, di mana pernyataan umum memberikan gambaran awal tentang topik yang dibahas, sedangkan deretan penjelasan merupakan Teks ini terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab-akibat, dan interpretasi, di mana pernyataan umum memberikan gambaran awal, sedangkan penjelasan dan interpretasi menyajikan inti dan pandangan penulis.

3. Struktur Teks Eksplanasi

Kosasih, (2019: 180) meyakini bahwa Struktur teks eksplanasi mencakup fenomena dan penjelasan proses kejadiannya secara sistematis". Struktur teks eksplanasi terdiri dari beberapa bagian sebagai berikut:

- a) Identifikasi fenomena: Mengidentifikasi hal yang akan dijelaskan.
- b) Penggambaran rangkaian kejadian: Merinci proses kejadian yang berkaitan dengan fenomena yang dijelaskan, menjawab pertanyaan tentang bagaimana atau mengapa.
 1. Rincian yang berfokus pada pertanyaan "bagaimana" akan menghasilkan uraian yang disusun secara kronologis atau gradual, di mana fase-fase kejadian diatur berdasarkan urutan waktu.
 2. Rincian yang berfokus pada pertanyaan "mengapa" akan menghasilkan uraian yang disusun berdasarkan kausalitas, di mana fase-fase kejadian diatur berdasarkan hubungan sebab-akibat.
- c) Ulasan: Berisi komentar atau penilaian mengenai konsekuensi dari kejadian yang telah dipaparkan sebelumnya.

Menurut Desriani et al., (2020: 18) menyatakan bahwa Struktur teks eksplanasi terdiri menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Pernyataan umum

Merupakan penjelasan secara umum mengenai fenomena yang terjadi. Berperan sebagai pengantar tentang apa yang akan dibahas atau dijelaskan dalam tulisan.

2. Urutan sebab akibat

Bagian ini menjelaskan secara lebih detail dan terperinci mengenai topik yang dibahas dalam tulisan. Disajikan secara runtut dan jelas menggunakan teknik sequence markers seperti yang telah disebutkan dalam ciri-ciri.

3. Interpretasi

Bagian penutup dan tidak harus selalu didaftarkan dalam tulisan artinya, interpretasi dapat dilewatkan. Biasanya berupa intisari dari keseluruhan isi tulisan.

Menurut Sumargo, Y. (2024: 3) menyatakan bahwa Struktur Teks Eksplanasi membangun agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Berikut adalah struktur teks eksplanasi:

1. Pernyataan umum: berisi pernyataan umum mengenai topik yang akan dijelaskan proses terjadinya/proses keberadaan.
2. Urutan Sebab Akibat: berisi mengenai detail penjelasan proses terjadinya yang disajikan secara urut atau bertahap dari yang paling awal hingga yang paling akhir.
3. Interpretasi: berisi tentang kesimpulan mengenai topik yang telah dijelaskan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa struktur teks eksplanasi terdiri dari beberapa bagian yang saling berkaitan. pernyataan umum yang memperkenalkan topik atau fenomena. Kedua, terdapat deretan penjelas yang merinci proses atau urutan kejadian terkait fenomena tersebut. Terakhir, ada interpretasi yang

memberikan komentar atau penilaian mengenai konsekuensi dari kejadian yang dipaparkan. Ketiga bagian ini bekerja sama untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang fenomena yang dibahas.

4. Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi

Menurut Beniati, (2019: 80) menyatakan bahwa teks eksplanasi pada umumnya memiliki kaidah kebahasaan sebagai berikut:

- 1) Teks eksplanasi berfokus pada hal-hal umum atau fenomena non manusia, seperti gempa bumi, banjir, hujan, dan udara.
- 2) Dalam penulisannya, istilah ilmiah dapat digunakan.
- 3) Teks ini cenderung lebih banyak menggunakan kata kerja material dan relasional, yang dikenal sebagai kata kerja aktif. Selain itu, konjungsi waktu dan kausal, seperti "jika, bila, sehingga, sebelum, pertama, dan kemudian" yang sering digunakan.
- 4) Menggunakan kalimat pasif.
- 5) Tujuan dari eksplanasi adalah untuk memberikan justifikasi bahwa hubungan kausal yang dijelaskan adalah benar.

Sedangkan menurut Kosasih, (2014 :183) menyatakan bahwa "Kaidah kebahasaan teks eksplanasi jauh berbeda dengan kaidah kebahasaan teks prosedur". Struktur teks eksplanasi dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Penunjuk keterangan waktu, misalnya beberapa saat, setelah, segera setelah, pada tanggal, sebelumnya. Di samping itu, kata penunjuk keterangan yang mungkin digunakan adalah selagi, ketika, ketika itu, pada masa lalu, bertahun-tahun, selama, dalam masa sekarang.
- b. Penunjuk keterangan cara, misalnya, sangat ketat, dengan tertib dan tenang, penuh haru, melalui surat kabar, sedikit demi sedikit, sebaik-baiknya, dengan jalan yang benar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks eksplanasi tidak sama dengan kaidah kebahasaan teks lain. Kaidah kebahasaan teks eksplanasi cenderung menggunakan kata-kata yang memiliki makna denotatif, yaitu makna yang sebenarnya

dan tidak bersifat kiasan, untuk menghindari ambigu. Selain itu, terdapat konjungsi aktu dan konjungsi menunjukkan sebab akibat.

5. Contoh Teks Eksplanasi Fenomena Alam

Berikut ini merupakan sebuah contoh teks eksplanasi tentang fenomena alam dengan pola pengembangan proses, yaitu bagaimana proses terjadinya gempa bumi. Berikut contoh teks eksplanasi yang sudah di analisis berdasarkan struktur teks eksplanasi (Desriani et al., 2020: 14).

GEMPA BUMI

Pernyataan umum:

Gempa bumi yaitu munculnya suatu guncangan yang biasanya disebabkan oleh suatu pergerakan, yang berasal dari lapisan batu bumi. Guncangan tersebut diakibatkan oleh getaran dari dasar bumi. Getaran ini terdapat pada beberapa daerah tertentu yang kemudian mengakibatkan guncangan. Daerah-daerah munculnya tersebut merupakan daerah gunung yang aktif, atau di sepanjang lautan yang cukup luas.

Penjelasan sebab dan akibatnya:

Gempa bumi juga dapat disebabkan oleh munculnya suatu gerakan atau adanya pergeseran di lapisan dasar bumi yang sangat kuat. Sehingga terjadilah gempa bumi. Gempa bumi yang terjadi sangat cepat, sehingga efeknya sangat terasa dan terlihat di lingkungan sekitar. Bahkan getarannya bisa mencapai ke segala penjuru sehingga membuat suatu bangunan menjadi rata. Tak jarang kejadian itu juga menyebabkan korban jiwa berjatuhan. Penyebab gempa bumi ini dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu gempa vulkanik dan gempa tektonik.

Gempa vulkanik merupakan jenis gempa yang disebabkan oleh meletusnya gunung berapi dengan skala terbesar. Gempa vulkanik ini terbilang lebih jarang terjadi, jika dibandingkan dengan peristiwa gempa tektonik. Gempa tektonik adalah lapisan kerak bumi yang sifatnya lunak, yang kemudian menimbulkan pergerakan atau pergeseran.

Interpretasi:

Gempa bumi ini bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. Khususnya di daerah tertentu, contohnya pada perbatasan plat pacifik. Mengapa hal itu bisa terjadi? Karena sebagian besar daerah tersebut memang dikelilingi oleh gunung berapi. Itulah sebabnya area tersebut disebut dengan lingkaran api.

6. Contoh Teks Eksplanasi Fenomena Sosial

Berikut ini merupakan sebuah contoh teks eksplanasi tentang fenomena sosial dengan pola pengembangan, yaitu proses terjadinya berbagai dampak akibat sampah. Berikut contoh teks eksplanasi yang sudah di analisis berdasarkan struktur teks eksplanasi (Desriani et al., 2020: 24).

SAMPAH**Pernyataan Umum:**

Sampah juga sangat mengganggu kehidupan dan lingkungan masyarakat, serta efeknya. Sampah juga sangat mengganggu kehidupan dan lingkungan masyarakat, serta efeknya tidak baik bagi kesehatan. Sampah dibagi menjadi 2 jenis yaitu sampah organik dan sampah non organik. Yang dimaksud dengan sampah organik adalah, sampah yang mampu diuraikan oleh bakteri. Contohnya jenis sayuran, dedaunan yang sudah mengering, dan sisa makanan bekas. Sedangkan sampah non organik adalah, jenis sampah yang sifatnya sulit diuraikan. Contohnya plastik, botol, kaleng, dan lain sebagainya.

Untuk menguraikan sampah dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti, mengurangi penggunaan sampah organik dengan mengolah dan mendaur ulangnya kembali. Sehingga barang-barang tersebut dapat memiliki nilai kembali bahkan nilai jual yang tinggi.

Penjelasan mengenai sebab akibat:

Sampah adalah fenomena yang paling sering kita temui di lingkungan sekitar. Mulanya sampah itu akan berserakan di sekeliling tempat tinggal kita. Dan menimbulkan dampak yang dirasakan

secaralangsung.Contohnya saja tanah longsor, banjir, dan munculnya sumber berbagai penyakit.

Jika sampah dibiarkan menumpuk, maka akan menimbulkan bau yang tak sedap. Udara yang berada di sekitarnya pun akan tercemar, dan menimbulkan berbagai macam penyakit. Misalnya penyakit muntaber dan DBD. Keberadaan sampah tersebut juga dapat menimbulkan berbagai macam bencana, misalnya bencana alam longsor atau banjir. Sampah yang ditimbun di sungai, suatu ketika akan menghambat aliran sungai tersebut. sehingga air sungai meluap, dan luapannya akan sangat menyulitkan segala aktivitas kita sehari-hari.

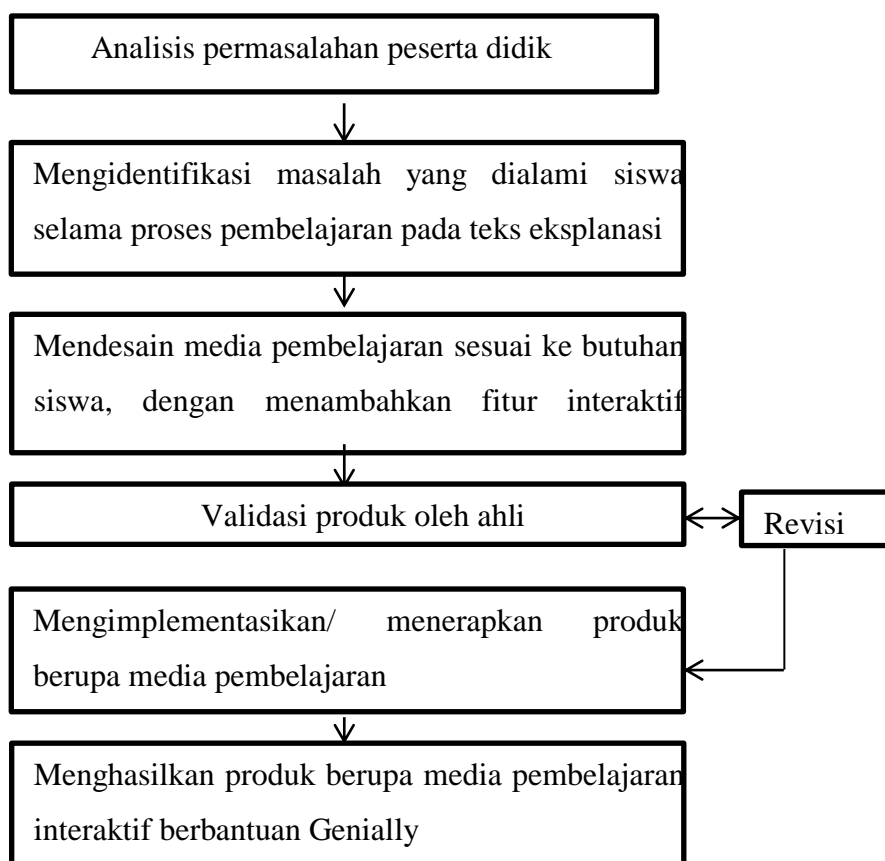
Interpretasi:

Jika anda memiliki kebiasaan buruk misalnya membuang sampah sembarangan, maka dampaknya akan buruk sekali. Sebagai makhluk sosial yang baik, marilah kita membuang sampah pada tempatnya. Untuk menjaga kebersihan lingkungan kita. Atau kita dapat mengolah kembali jenis sampah organik, menjadi kompos atau pupuk yang baik untuk pertumbuhan suatu tanaman. Untuk sampah non organik dapat diolah menjadi suatu kerajinan atau barang yang memiliki nilai jual yang cukup tinggi.

I. Kerangka Konseptual

Dalam kerangka pemikiran ini, pengembangan media pembelajaran menggunakan website *Genially* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Peneliti terlebih dahulu menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi teks eksplanasi dengan bantuan *Genially*. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang ingin dicapai siswa melalui pembelajaran teks eksplanasi menggunakan media *Genially*. Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis materi teks eksplanasi yang relevan dengan konteks pembelajaran serta menentukan kesesuaian materi dengan tingkat kelas dan target keterampilan HOTS.

Tahap selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran, pada tahap ini peneliti menentukan konten pembelajaran yang mencakup materi teks eksplanasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Selain itu, peneliti menyusun *storyboard* untuk memetakan alur pembelajaran interaktif serta merancang elemen-elemen interaktif seperti kuis, animasi, dan video guna menarik minat siswa. Pemilihan elemen media dilakukan dengan cermat agar penyajian materi teks eksplanasi menjadi mudah dipahami dan tersusun secara sistematis. Setelah perancangan selesai, materi akan disampaikan melalui website Genially secara efektif dan efisien. Media dirancang disertai latihan soal atau aktivitas yang mendukung keterampilan HOTS siswa. Selanjutnya, peneliti akan mengevaluasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menilai efektivitas penggunaan media *Genially* terhadap pemahaman materi teks eksplanasi dan keterampilan HOTS peserta didik.



Gambar 11 . kerangka konseptual

J. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Meli Miranda & Elly Prihasti Wuriyan (2024) berjudul "Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya" menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar berbantuan web Genially ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria "Sangat Baik," dengan rata-rata 83,5%. Penilaian ahli materi mencapai 77% Sangat Baik dan ahli media sebesar 90% Sangat Baik.

Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah, penelitian terdahulu hanya berfokus pada pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis *Web Genially* untuk siswa kelas X menggunakan model 4D. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* pada materi teks eksplanasi untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian saat ini adalah ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anisya Youlanda et al (2023) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* pada Materi Norma Adat Istiadat Daerahku" menggunakan metode pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di SDN Cibinong1 Kabupaten Bogor. Hasil validasi menunjukkan kategori "Sangat Layak" dengan persentase 96%, sedangkan uji coba terbatas yang melibatkan 16 siswa memperoleh respons sangat baik dengan persentase 94,25%.

Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah, penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk materi norma adat istiadat, menggunakan metode ADDIE. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan saat ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* untuk materi teks eksplanasi dengan tujuan meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA.

3. Penelitian yang dilakukan Penelitian oleh Ismiatul Hasanah & Lutfi (2024) berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Genially* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan". Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai siswa adalah 64,33 dengan tingkat ketuntasan 16,5%. Setelah implementasi pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 73,3 dengan ketuntasan 52,8%. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 88,66 dan tingkat ketuntasan mencapai 85,8%.

Adapun perbedaan penelitian yang di lakukan oleh Ismiatul Hasanah & Lutfi (2024) meneliti pengaruh media *Genially* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada materi pecahan matematika siswa kelas 2 SD dengan pendekatan kuantitatif dan siklus pembelajaran. Berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan HOTS siswa pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Septianingsih et al., (2023) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform *Genially* Pada Subtema Penghematan Energi" menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. media ini mendapatkan persentase validasi sangat layak: ahli media 91,1%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 97,3%. Respon peserta didik terhadap multimedia interaktif menunjukkan hasil 92,2% dengan kategori sangat layak.

Adapun perbedaan antara penelitian yang di lakukan oleh Maria Septianingsih, dkk dan penelitian yang akan di lakukan saat ini terletak pada fokus materi. Penelitian yang akan di lakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* untuk materi teks eksplanasi untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA. Sementara penelitian Maria Septianingsih lebih menekankan pada multimedia interaktif untuk pembelajaran penghematan energi di SD.