

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GENIALLY UNTUK KEMAMPUAN
ANALISIS SISWA PADA MATERI TEKS NARASI KELAS V**

Tsania Prameswari^{1*}, Heru Subrata², Ulhaq Zuhdi³, Maryam Isnaini Damayanti⁴,
Heni Linawati⁵

¹⁻⁴Universitas Negeri Surabaya

⁵SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya

Alamat e-mail: ¹tsania.22152@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low analytical skills of elementary school students in narrative texts, especially in identifying relationships between events, constructing storylines, finding causes of conflict, and interpreting the message of the story. One of the causes is the use of conventional learning media so that student engagement in the learning process is not optimal. Therefore, the interactive media Genially is implemented as an alternative learning that is more interesting, visual, and interactive. This research uses a descriptive qualitative approach with the aim of describing the use of Genially media in narrative text learning, student interaction patterns during learning, and obstacles faced in its application. The research was conducted on fifth-grade students of SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya. Data were collected through observation, documentation, and interviews with the principal, class teachers, and students, then analyzed using the ATLAS.ti application through the stages of coding, categorization, reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of Genially media is able to create more active, participatory, and enjoyable learning through the use of visuals, animations, quizzes, and educational games. The implementation of this media increased students' enthusiasm for participating in learning, discussing, and expressing opinions, as well as helping them understand elements of narrative texts such as characters, plot, conflict, and moral. Obstacles encountered included limited internet connection, readiness to use digital media, and some students' difficulty in explaining cause-and-effect relationships in the story. However, these obstacles were overcome through teacher guidance, group collaboration, and adjustments to learning strategies. Thus, the interactive media Genially has been proven to support increased student engagement and analytical skills in narrative text learning in elementary schools.

Keywords: *Genially, Interactive Media, Analytical Skills, Narrative Text, Indonesian Language Learning, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan analisis siswa sekolah dasar dalam memahami teks narasi, khususnya dalam mengidentifikasi hubungan antarperistiwa, menyusun alur cerita, menemukan penyebab konflik, dan menafsirkan amanat cerita. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar belum optimal. Oleh karena itu, media interaktif Genially diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemanfaatan media Genially pada pembelajaran teks narasi, pola interaksi siswa selama pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam penerapannya. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan siswa, kemudian dianalisis menggunakan aplikasi ATLAS.ti melalui tahapan coding, kategorisasi, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Genially mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan visual, animasi, kuis, dan permainan edukatif. Penerapan media ini meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat, serta membantu mereka memahami unsur-unsur teks narasi seperti tokoh, alur, konflik, dan amanat cerita. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet, kesiapan penggunaan media digital, dan kesulitan sebagian siswa dalam menjelaskan hubungan sebab-akibat dalam cerita. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, kerja sama kelompok, dan penyesuaian strategi pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif Genially terbukti mendukung peningkatan keterlibatan dan kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran teks narasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Genially, Media Interaktif, Kemampuan Analisis, Teks Narasi, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Kemampuan analisis siswa sekolah dasar terhadap teks narasi masih menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa belum mampu mengidentifikasi unsur-

unsur penting dalam cerita secara mendalam, seperti alur, konflik, karakter tokoh, hubungan sebab-akibat, maupun pesan moral yang terkandung dalam teks (Alam et al., 2024). Kondisi ini tidak terlepas dari praktik pembelajaran yang masih

berorientasi pada kegiatan membaca dan menceritakan kembali isi cerita, sehingga siswa lebih banyak menghafal informasi daripada melakukan analisis terhadap makna dan struktur narasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks dan lembar kerja, sering kali belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa media visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami struktur cerita secara lebih sistematis melalui proses refleksi dan scaffolding yang terarah (Ilyas & Pramono, 2025). Temuan serupa juga diungkapkan oleh Aryati et al. (2024) yang menyatakan bahwa digital storytelling mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur naratif.

Penguatan kemampuan analisis naratif memiliki peran strategis dalam mendukung literasi kritis peserta didik. Melalui analisis naratif, siswa belajar memahami hubungan antarperistiwa, mengembangkan kemampuan berpikir logis, menarik inferensi dari informasi tersirat, serta menafsirkan

nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Keterampilan tersebut menjadi fondasi penting bagi kemampuan membaca kritis pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan visualisasi, refleksi, dan aktivitas interpretatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa (Nurhaedah & Achmad, 2025; Puspitasari et al., 2025). Upaya ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan peserta didik agar menjadi individu yang cakap, kreatif, mandiri, dan berpikir kritis sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu, Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta berorientasi pada penguatan literasi dan kemampuan berpikir kritis (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan observasi awal di kelas V SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya, guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk mendukung pemahaman siswa

terhadap teks narasi, termasuk media interaktif berbasis Genially. Media ini menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan elemen interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Kehadiran Genially tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga memengaruhi pola interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta pemahaman terhadap materi narasi (Hasanah et al., 2023; Putra & Afrina, 2023; Kholisna & Sukasih, 2025). Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif dan belum banyak mengkaji proses penerapan media tersebut secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan secara komprehensif proses pemanfaatan Genially, bentuk interaksi yang terbentuk selama pembelajaran, serta berbagai kendala yang muncul dalam upaya meningkatkan kemampuan

analisis teks narasi siswa kelas V SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses pemanfaatan media interaktif Genially dalam pembelajaran teks narasi di kelas V SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V, kepala sekolah, dan siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, serta kuesioner terbuka untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai pelaksanaan pembelajaran, bentuk interaksi siswa dengan media, dan kendala yang dihadapi selama penggunaan Genially. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman

yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Pemanfaatan Media Genially oleh Guru dalam Pembelajaran Teks Narasi

Data hasil wawancara serta observasi instruksional di kelas V SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya mengonfirmasikan bahwa utilitas platform interaktif Genially dalam diskursus teks naratif dieksekusi secara sistematis. Pola ini diselaraskan dengan karakteristik tumbuh kembang peserta didik tingkat dasar yang cenderung lebih akseleratif dalam menginternalisasi materi melalui representasi piktorial dan menu interaksi dinamis. Pada fase awal, pendidik mengartikulasikan apersepsi, memaparkan orientasi tujuan pembelajaran, serta mengondisikan motivasi intrinsik siswa sebelum memasuki tahapan inti. Hasil observasi merefleksikan bahwa agenda pendahuluan tersebut terealisasi secara ideal, ditandai dengan tingginya animo peserta didik sejak prapembelajaran. Dalam dinamika kelas, Genially didayagunakan sebagai instrumen

untuk memfasilitasi pemahaman elemen intrinsik wacana naratif, meliputi perwatakan, latar, progres plot, relasi kausalitas, konflik, hingga amanat cerita. Berdasarkan transkrip wawancara, ditegaskan bahwa orientasi utama dari materi ini adalah menstimulasi kecakapan siswa dalam menguasai struktur teks sekaligus menuntun pola pikir yang sistematis dan logis. Selain itu, peserta didik diproyeksikan kapabel membedah hubungan sebab-akibat agar memahami bahwa setiap aksi memicu konsekuensi tertentu. Kehadiran media yang persuasif ini teruji mempermudah siswa dalam mendekonstruksi dan menganalisis narasi, sejalan dengan premis wawancara yang menyatakan bahwa daya tarik media berkorelasi linear dengan penguatan motivasi belajar murid. Fenomena tersebut membuktikan bahwa Genially tidak sekadar diposisikan sebagai alat penyaluran materi, melainkan berfungsi sebagai sarana penguatan kapabilitas penalaran kritis siswa terhadap teks secara mendalam. Proposisi empiris ini selaras dengan tesis Sijabat et al. (2024) yang mengeksplanasikan bahwa integrasi instrumen interaktif efektif

mengeskalasi keterikatan akademik dan daya tangkap anak usia SD melalui penciptaan atmosfer kelas yang komunikatif.

Memasuki fase kegiatan inti, pendidik mengoptimalkan aneka fitur Genially meliputi kuis interaktif, permainan edukatif (*gamifikasi*), templat tematik, serta aktivitas dekonstruksi teks yang dieksekusi secara mandiri maupun kolaboratif. Hasil observasi di lapangan membuktikan bahwa peserta didik mengonsentrasikan atensi mereka pada media instruksional tersebut serta membangun interaksi diskursif bersama anggota kelompok dalam memecahkan stimulus pertanyaan sepanjang dinamika kelas. Keaktifan ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan Genially mampu mengonstruksi pembelajaran resiprokal yang lebih dinamis melampaui pendekatan tradisional yang bertumpu pada teks cetak. Riset ini menegaskan bahwa aplikabilitas Genially tidak semata-mata bertautan dengan kapabilitas pengoperasian teknologi, melainkan juga menuntut kecakapan dalam mengintegrasikan platform digital dengan metode instruksional serta karakteristik substansi teks naratif. Fenomena

tersebut selaras dengan investigasi Subrata et al. (2025) yang mengeksplanasikan signifikansi implementasi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) dalam praktik edukasi berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan data wawancara, pemilihan Genially didasari oleh ketersediaan menu interaktif dan templat variatif yang efektif menstimulasi motivasi intrinsik siswa. Hal ini terefleksi melalui pernyataan bahwa “Genially itu banyak fitur yang menarik. Ada banyak template juga, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dengan tampilan template-template yang ada di Genially.” Di samping itu, fitur-fitur di dalam Genially turut didayagunakan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik mengenai elemen-elemen intrinsik teks narasi lewat serangkaian aktivitas kelas yang lebih konkret.

Pada wawancara dijelaskan bahwa “untuk menganalisis urutan alur secara runtut bisa menggunakan timeline interaktif, atau menggunakan fitur drag and drop untuk urutan peristiwa.” Hasil wawancara siswa memperlihatkan bahwa fitur permainan dan kuis membuat

pembelajaran terasa lebih menyenangkan, akibatnya siswa lebih termotivasi dalam memahami isi teks narasi. Pada aspek kemampuan analisis, sebagian besar siswa telah mampu mengidentifikasi tokoh, latar, alur, serta menyimpulkan amanat cerita dengan baik, meskipun masih dibutuhkan bimbingan bagi beberapa siswa dalam menjelaskan hubungan sebab-akibat dalam cerita. Di sisi lain, ditunjukkan jika seluruh indikator pada aspek keaktifan dan respon siswa berada pada kategori sangat terlaksana pada hasil observasi. Dengan hal itu, bisa disimpulkan jika penggunaan media Genially mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Aulia et al. (2022) mengenai pembelajaran interaktif di sekolah dasar yang memperlihatkan jika media digital interaktif berkemampuan dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan siswa yang terlibat kegiatan pembelajaran berlangsung karena siswa langsung dilibatkan dalam aktivitas belajar yang lebih variatif dan menarik.

Bentuk Interaksi Siswa dengan Media Genially dalam Pembelajaran Teks Narasi

Merujuk pada hasil pemantauan dan dialog yang dilaksanakan di tingkat lima SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya, tipe interaksi peserta belajar dengan platform Genially dalam pengajaran karangan naratif terdeteksi melalui keikutsertaan secara personal sepanjang mekanisme pembelajaran berlangsung. Interaksi tersebut tampak ketika siswa memperhatikan tampilan media, menggunakan fitur-fitur interaktif, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi bersama kelompoknya saat menyelesaikan tugas pembelajaran. Implementasi platform digital Genially mengubah cara pengajaran menjadi lebih dinamis. Bukan sekadar menyimak paparan materi, siswa juga ambil bagian dalam kegiatan edukasi berbasis teknologi secara langsung. Hal tersebut terlihat pada aktivitas siswa ketika menggunakan fitur kuis, permainan edukatif, *drag and drop*, serta kegiatan menyusun urutan peristiwa dalam teks narasi. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, interaksi, dan penggunaan media terbukti membantu siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Subrata et al. (2022)

mengungkap bahwa implementasi platform edukasi yang digabungkan dengan metode pengajaran dinamis berpeluang meningkatkan keikutsertaan dan keaktifan peserta Didik SD dalam operasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, dijelaskan bahwa “fitur template gamifikasi dengan pembelajaran yang dikemas menjadi game membuat siswa jadi lebih terpacu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang melibatkan kemampuan berpikir analisis siswa.” Penggunaan fitur gamifikasi pada media Genially juga menumbuhkan semangat kompetitif siswa saat pembelajaran sedang terlaksana. Antusiasme siswa meningkat saat menyelesaikan tantangan pembelajaran maupun menjawab pertanyaan secara kelompok. Temuan tersebut dapat dikaitkan terhadap penelitian Subrata et al. (2025) yang menjelaskan apabila pembelajaran berbasis game kolaboratif dapat menumbuhkan keterlibatan, semangat kompetitif, dan keahlian siswa untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran literasi. Selain itu, siswa juga terlibat langsung dalam penggunaan media sehingga pembelajaran berlangsung

lebih komunikatif dan tidak hanya berpusat pada guru. Kondisi tersebut memperlihatkan jika media Genially mampu membangun interaksi antara siswa dengan media pembelajaran sekaligus interaksi antarsiswa selama proses belajar berlangsung. Penelitian Hidayati et al. (2025) mengartikulasikan bahwa penerapan media berbasis game dapat mengoptimalkan keterlibatan dan prosedur edukasi peserta Didik SD mengingat metode pengajaran dimunculkan secara dua arah, menggiurkan, dan tidak membosankan. Temuan ini sejalan dengan riset tersebut.

Bentuk interaksi yang muncul selama pembelajaran tidak hanya berupa interaksi teknis dalam penggunaan media, tetapi juga interaksi kognitif yang berkaitan dengan proses memahami dan menganalisis teks narasi. Siswa mulai mampu mengidentifikasi tokoh, latar, alur, amanat, serta menyimpulkan isi cerita melalui aktivitas pembelajaran yang dikemas secara interaktif. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar indikator pada aspek kemampuan analisis memperoleh kategori sangat terlaksana, terutama pada kemampuan memahami isi

cerita dan menyampaikan pendapat berdasarkan teks yang dibaca. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan Genially membantu siswa memahami unsur-unsur teks narasi melalui fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari pernyataan bahwa “untuk menganalisis urutan alur secara runtut bisa menggunakan timeline interaktif, atau menggunakan fitur drag and drop untuk urutan peristiwa.” Selain itu, menggunakan media dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami isi cerita dan menyelesaikan tantangan pembelajaran yang diberikan. Situasi tersebut membuat siswa menjadi tambah fokus dan antusias untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dibandingkan saat menggunakan media konvensional. Berdasarkan hasil wawancara, dijelaskan pula bahwa siswa menjadi “lebih berusaha untuk memahami dan menganalisis teks narasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di media Genially.” Temuan ini didukung dengan penelitian H. I. Putri et al. (2025) yang menegaskan jika penggunaan model pembelajaran berbantuan media Genially bisa

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan siswa sekolah dasar dikarenakan siswa bisa langsung terlibat dalam aktivitas eksplorasi dan diskusi pembelajaran.

Kendala yang Muncul Selama Penerapan Media Genially dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa terhadap Teks Narasi

Dari hasil wawancara dan juga observasi kelas yang dilakukan di kelas V SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya, terdapat beberapa kendala yang muncul selama penerapan media interaktif Genially dalam pembelajaran teks narasi. Kendala yang paling banyak ditemukan berkaitan dengan aspek teknis, khususnya keterbatasan jaringan internet di ruang kelas. Dalam pelaksanaannya, koneksi *wifi* sekolah belum sepenuhnya menjangkau seluruh area pembelajaran sehingga penggunaan media Genially terkadang harus dibantu menggunakan *hotspot* pribadi agar media tetap dapat diakses dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil wawancara yang berbunyi “kendalanya mungkin di koneksi *wifi* yang tidak menjangkau sampai ke ruang kelas, sehingga harus

menggunakan hotspot pribadi.” Kondisi ini memperlihatkan jika keberhasilan dari menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis digital masih dipengaruhi dengan kesiapan sarana dan prasarana teknologi di sekolah. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Genially membutuhkan koneksi internet yang stabil agar fitur-fitur pembelajaran, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan tampilan animasi dapat berjalan secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, Hasil pengamatan memperlihatkan jika proses pembelajaran tetap bisa berjalan dengan lancar karena pembelajaran disesuaikan dengan kondisi di dalam kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayati et al. (2025) yang menjelaskan bahwa hambatan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Genially di sekolah dasar umumnya berkaitan dengan ketersediaan sarana pendukung, khususnya akses internet yang kurang stabil serta keterbatasan perangkat digital yang digunakan selama pembelajaran.

Selain kendala teknis, hambatan lain yang muncul berkaitan dengan kesiapan siswa dalam mengikuti

pembelajaran berbasis media interaktif. Pada tahap awal penggunaan media, Masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri ketika diminta untuk menjawab pertanyaan atau berinteraksi langsung menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang menyebutkan bahwa “ada beberapa siswa yang di awal belum berani maju dan menjawab pertanyaan.” Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dalam menjelaskan hubungan sebab-akibat dan penyebab konflik dalam teks narasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan analisis siswa terhadap isi cerita masih memerlukan bimbingan lebih lanjut, terutama pada aspek berpikir analitis yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap hubungan antarperistiwa dalam cerita. Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa para siswa sebelumnya masih “sulit menganalisis hubungan antarperistiwa, alur, dan urutan peristiwa secara runtut.” Meskipun demikian, melalui kegiatan diskusi kelompok, arahan selama pembelajaran, dan penggunaan fitur visual pada media Genially, siswa

mulai memahami isi teks naratif dengan lebih mudah dan menjadi lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh H. I. Putri et al. (2025), yang menjelaskan bahwa penggunaan media Genially dapat mendukung peningkatan keterlibatan dan kemampuan berpikir siswa, tetapi pelaksanaannya tetap memerlukan pendampingan agar siswa mampu mengikuti aktivitas pembelajaran secara optimal.

Meskipun terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung, hambatan tersebut tidak sampai mengganggu pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Pendampingan selama penggunaan media, arahan secara bertahap, serta bantuan ketika siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan media maupun memahami isi teks narasi membantu proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Seiring berjalannya pembelajaran, siswa mulai terbiasa menggunakan media interaktif dan lebih percaya diri ketika terlibat dalam diskusi maupun menjawab pertanyaan terkait isi cerita. Hal ini dapat diidentifikasi dari hasil wawancara yang menyatakan bahwa

"semakin banyak mereka datang ke sini, semakin berani dan percaya diri mereka." Selain itu, fitur gamifikasi yang tersedia di media Genially membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, memungkinkan siswa untuk tetap semangat selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tantangan dalam penerapan media interaktif dapat diminimalisir melalui pengelolaan kelas yang terarah dengan baik, bimbingan berkelanjutan selama kegiatan pembelajaran, dan pemilihan media yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif Genially dalam pembelajaran teks narasi di kelas V SDN Dukuh Pakis 1 Surabaya mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, animasi, dan aktivitas drag-and-drop membantu siswa memahami unsur-unsur teks narasi, termasuk tokoh, latar, alur,

konflik, serta amanat cerita secara lebih sistematis. Penggunaan Genially juga meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan analisis teks sehingga mendukung perkembangan kemampuan berpikir analitis. Meskipun masih ditemukan kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan media digital, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan penyesuaian strategi pembelajaran. Dengan demikian, Genially dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran teks narasi sekaligus mengembangkan kemampuan analisis siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryati, S., Chandra, N., Utami, M., & Yarmi, G. (2024). *Pemanfaatan Digital Storytelling dalam meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar*. <https://jurnaldidaktika.org>
- Cahya Julisa, T., Legiani, W. H., & Juwandi, R. (2023). Pengembangan Kompetensi Abad 21 melalui Bahan Ajar Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 234–246. <https://doi.org/10.24269/DPP.V11I2.7187>
- Hasanah, U., Astra, I. M., & Sumantri, M. S. (2023). Exploring the Need for Using Science Learning Multimedia to Improve Critical Thinking Elementary School Students: Teacher Perception. *International Journal of Instruction*, 16(1), 417–440. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16123a>
- Ilyas, W. S., & Pramono, I. C. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERSERI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA SEKOLAH DASAR. *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 214–234. <https://doi.org/10.58988/almubtad.i.v2i2.345>
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka*. Saluran Informasi dan Pengaduan seputar Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikdasmen. (2018). *MODUL TEKS NARASI DAN LITERASI BUKU FIKSI-NONFIKSI (CAS DARI CERITA DAN BUKU) (PAKET B SETARA SMP)*. Tim Dikmas.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Dan Pendidikan Masyarakat Kalimantan Selatan, & Tahun 2018. (2018). *TEKS NARASI DAN LITERASI BUKU FIKSI-NONFIKSI (CAS DARI CERITA DAN BUKU)*.
- Kholisna, A., & Sukasih, S. (2025). Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using

- Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1), 88–108.
<https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995>
- Kurniawati, M., & Hardini, A. T. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan*, 32(3), 393–402.
<https://doi.org/10.32585/JP.V32I3.4262>
- Marianti, R., & Permatasari, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY PADA MATERI TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII SMP*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan*, 1(2), 286890.
<https://doi.org/10.31800/JTP.KW.V1N2.P95--105>
- Moriska, A., & Hanif, M. (2024). Interactive Learning Multimedia Articulate Storyline as an Alternative Media to Improve Elementary Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 258–269.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.65310>
- Mujadidi, S., Suharsih, S., Oktapiani, P. I., Khaeraini, I., Kamila, N. A., & Fajris, N. M. (2023). Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genially. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(3), 41–49.
<https://doi.org/10.55606/JUPENSI.V3I3.2834>
- Mulyawati, Y., Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., Maharani, N. D., & Azizah, A. N. (2024). A New Approach to Elementary Learning: An Interactive Digital Module for Critical Thinking with Articulate Storyline. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(2), 97–102.
<https://doi.org/10.55215/PEDAGOGIA.V16I2.23>
- Nimpuno, M. A. (2018). Analisis Unsur Intrinsik Dan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Cerpen Mirror, Mirror On The Wall Karya Dewi Lestari. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 13(3), 452–459.
<https://doi.org/10.14710/NUSA.13.3.452-459>
- Novita, L., Windiyani, T., Sukmanasa, E., & Utari, R. L. (2023). Higher Order Thinking Skills in Evaluation of IV Grade Thematic Materials in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 498–507.
<https://doi.org/10.23887/JISD.V7I3.57003>
- Nurhaedah, & Achmad, W. K. S. (2025). Critical Literacy-Based Digital Module for Elementary Students. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 12–20.
<https://doi.org/10.23887/JEU.V13I1.96629>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025): Digital Storytelling Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Efektif Di Era Teknologi Periode 2020-2025. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173.
<https://doi.org/10.21070/PEDAGOGIA.V14I2.1905>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023a). The development of genially-based

- interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Putri, H. I., Suwangsih, E., & Hikmatunisa, N. P. (2025). PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 182–191. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I3.27772>
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13074–13086. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V9I2.27063>
- Putri, I. M., Mulyawati, Y., & Zen, D. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 231–248. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I01.23383>
- Subrata, H. (2022). Implementation of 21st Century Learning Principles on Local Content of Javanese Elementary Schools in East Java. *RA JOURNAL OF APPLIED RESEARCH*, 08(12). <https://doi.org/10.47191/rajar/v8i12.01>
- Subrata, H., Hendratno, & Zuhdi, U. (2025). Investigating the Application of TPCK in Javanese Language Learning: The Use of Technology and Instructive Techniques. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(2), 307–318. <https://doi.org/10.23887/JERE.V9I2.86695>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*.
- Vygotsky, L. Semenovich. (1986). *Thought and language*. MIT Press.