

Rizka Salasi Adhani. 2025. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Genially* Konteks Kerang Pisau untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
Pembimbing: Eva Ari Wahyuni, Ph.D.

ABSTRAK

Siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati karena media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, peningkatan pemahaman konsep siswa serta respons siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *genially* konteks kerang pisau. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian *R&D* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis kevalidan, pemahaman konsep, dan respons siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi, soal tes pemahaman konsep siswa serta angket respons siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil validitas rata-rata pada aspek media memperoleh skor sebesar 87,24% dengan kategori sangat valid dan aspek materi memperoleh skor sebesar 89,58% dengan kategori sangat valid (2) Hasil peningkatan pemahaman konsep siswa yang dihitung melalui perhitungan *N-Gain* memperoleh skor rata-rata sebesar 0,40 dengan kategori sedang (3) Hasil rata-rata pada respons siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *genially* konteks kerang pisau pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar secara berurutan yaitu 98,68%, 94,17%, dan 80,99% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *genially* konteks kerang pisau layak untuk dapat digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Kata Kunci: *Genially*, Multimedia Interaktif, Pemahaman Konsep Siswa

Rizka Salasi Adhani. 2025. *Development of Interactive Multimedia Based on Genially Context of Razor Clam to Improve Students' Conceptual Understanding*. Thesis. Science Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Trunojoyo Madura.
Advisor: Eva Ari Wahyuni, PhD

ABSTRACT

Low levels of students learning assessment in ecology and biodiversity materials due to unspesific of the learning media. The aims of this study determine the validity, increase in students' conceptual understanding, and student responses to interactive multimedia based on razor clam context. The research used R&D-ADDIE development model. The data analysis techniques were validity analysis, conceptual understanding, and student responses. The research instruments used validation sheets, student conceptual understanding test, and student response questionnaires. Based on the results we conducted that (1) the average validity results in the media aspect obtained a score of 87.24% and the material aspect obtained a score of 89.58% with a very valid category. (2) The results of increasing students' conceptual understanding analyzed with the N-Gain pattern, obtained an average score of 0.40 with a moderate category. (3) The average results of students' responses to interactive multimedia based on the genially context of razor clams in individual, small, and large group trials were 98.68%, 94.17%, and 80.99%, respectively, with very good category. The results of this study indicated that interactive multimedia based on the genially context of razor clams is feasible for learning and improve students' conceptual understanding.

Keywords: *Genially, Interactive Multimedia, Students' Concept Understanding*