

Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Untuk Meningkatkan Literasi Anak Inklusi Dengan Gangguan ADHD

Deswina Fitria Kurniawati¹, Universitas PGRI Madiun

Rendra Ari Wijaya², Universitas PGRI Madiun

Akbar Junio Pranata³, Universitas PGRI Madiun

Roshan Faisal Aufa⁴, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti⁵, Universitas PGRI Madiun

✉ deswinafitria@gmail.com¹, aa0989172182@gmail.com², akbarjp86@gmail.com³, aufaroshan@gmail.com⁴

Abstract: *Technological advances are developing very rapidly, marked by the increasing use of digital devices in everyday life. The transformation of technology towards the digital era has a significant impact on the world of education, especially in the learning process which is required to adapt to existing technological developments. This study applies the ADDIE development model, which consists of five main stages, namely: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; and 5) Evaluation. At the analysis stage, researchers collect various information that is the basis for making learning media. Furthermore, the design stage is carried out to make it easier to create appropriate learning media designs. Then, at the development stage, the designs that have been made are realized into media products that are ready to use. The implementation stage is carried out after validation from two experts, namely media experts and material experts, by testing the media on a small scale. Finally, the evaluation stage is carried out as the final step to assess the effectiveness of the learning program that has been developed. Based on the validation results from learning design experts, media experts, and teachers as material experts, the Genially-based learning media developed in this study obtained very good results and was declared suitable for use, both in classroom learning and independently by ADHD students. In addition, student responses also showed high enthusiasm and increased motivation during the learning process.*

Keywords: *Genially Media Development, Literacy, ADHD Children*

Abstrak: Kemajuan teknologi berkembang dengan sangat cepat, ditandai dengan semakin seringnya penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Transformasi teknologi menuju era digital membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: 1) Analisis; 2) Perancangan; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dan 5) Evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan untuk mempermudah dalam membuat rancangan media pembelajaran yang sesuai. Kemudian, pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk media yang siap digunakan. Tahap implementasi dilakukan setelah validasi dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, dengan menguji coba media tersebut dalam skala kecil. Terakhir, tahap evaluasi dilaksanakan sebagai langkah akhir untuk menilai efektivitas program pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan

hasil validasi dari ahli desain pembelajaran, ahli media, serta guru sebagai ahli materi, media pembelajaran berbasis *Genially* yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh hasil yang sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan, baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh siswa ADHD. Selain itu, tanggapan siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi dan motivasi yang meningkat selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Pengembangan media *Genially*, Literasi, Anak ADHD.



Copyright ©2025 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi memiliki peran krusial dalam menunjang perkembangan kognitif serta prestasi akademik anak. Namun demikian, peserta didik dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) sering kali mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan ini secara optimal. Menurut Antonietti et al. (2021), mengungkapkan bahwa anak-anak dengan gangguan ADHD memiliki hambatan dalam mempertahankan fokus saat mengerjakan aktivitas membaca yang memerlukan konsentrasi jangka panjang. Mereka cenderung membaca dengan pola yang tidak konsisten, mengalami keterlambatan dalam memahami isi teks, dan mudah terdistraksi oleh rangsangan di sekitarnya. Kondisi ini menyebabkan proses memahami bacaan menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik atensi dan proses kognitif khas anak ADHD.

Menurut Damayanti dan Fitriani (2021), metode pembelajaran tradisional yang bersifat pasif dan kurang bervariasi dinilai kurang efektif dalam mendukung proses belajar anak dengan ADHD. Hal ini disebabkan oleh minimnya rangsangan yang mampu menarik perhatian dan mempertahankan fokus mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Sistem pengajaran yang berlangsung secara satu arah tanpa keterlibatan aktif siswa membuat anak-anak dengan ADHD lebih cepat kehilangan minat, sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka (Aprilia et al. 2023). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menggunakan berbagai indra secara bersamaan sangat dibutuhkan. Strategi pembelajaran yang memanfaatkan visualisasi, suara, dan aktivitas fisik dapat membantu anak-anak tersebut untuk tetap fokus, memahami materi secara bertahap, dan mengaitkan informasi dengan pengalaman nyata mereka. Pembelajaran yang variatif dan menarik dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi keterbatasan konsentrasi yang sering dialami oleh siswa dengan ADHD.

Genially merupakan salah satu media pembelajaran digital yang memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Platform ini memberikan kemudahan bagi pendidik untuk merancang materi ajar dalam bentuk presentasi interaktif, kuis, infografis, animasi, serta berbagai elemen multimedia lainnya. Fleksibilitas yang dimiliki *Genially* memungkinkan penyajian konten secara visual dan terstruktur, disertai dengan narasi, animasi, dan tautan audio-visual yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik. Khan et al. (2020) menyatakan bahwa media digital interaktif semacam ini efektif dalam membantu anak dengan ADHD untuk tetap fokus dan lebih responsif dalam kegiatan belajar, karena sesuai dengan karakteristik gaya belajar mereka yang cenderung visual dan kinestetik. Selain itu, *Genially* memungkinkan guru menyesuaikan ritme pembelajaran serta menyusun urutan materi

berdasarkan kemampuan dan kebutuhan individu siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal dan adaptif.

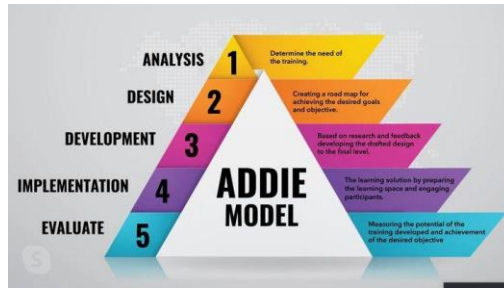
Pemanfaatan *Genially* dalam merancang media pembelajaran tidak sekadar berfokus pada tampilan visual yang menarik, tetapi juga menyesuaikan isi materi dengan gaya belajar khas anak ADHD. Putra dan Widodo (2022), mengungkapkan bahwa penggunaan media digital dengan tampilan yang interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran literasi dasar bagi siswa berkebutuhan khusus. Materi yang disajikan dalam bentuk animasi, simulasi, serta aktivitas berbasis kuis memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan memahami konsep secara bertahap. Sebagai contoh, kegiatan membaca dapat dikemas dalam bentuk cerita interaktif, permainan kata visual, atau petualangan digital yang menyatukan teks dengan gambar. Pendekatan seperti ini mendorong keterlibatan emosional dan sensorik siswa, sehingga proses pemahaman tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan eksplorasi dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan identifikasi masalah dan kajian teoritis yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Genially* yang difokuskan untuk meningkatkan keterampilan literasi anak inklusi yang memiliki gangguan ADHD. Melalui pendekatan *Research and Development (R&D)*, media ini diharapkan menjadi solusi pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan menarik, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan khas siswa dengan ADHD dalam proses belajar literasi. Hasil pengembangan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik di sekolah inklusi maupun lembaga pendidikan khusus dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, media ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih ramah, mendukung, dan fleksibel dalam menghadapi keragaman karakteristik siswa di ruang kelas.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini akan mengembangkan media *Genially* untuk meningkatkan literasi membaca anak inklusi dengan hambatan ADHD. Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan media pembelajaran ADDIE. Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Anafi et al., 2021).

Pada tahap pertama yaitu *analyze*, merupakan langkah awal dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam merancang solusi pembelajaran yang sesuai (Hidayat & Nizar, 2021). Identifikasi kebutuhan belajar anak ADHD dilakukan untuk mengetahui kesulitan dalam mempertahankan perhatian, tingkat impulsivitas yang dialami oleh siswa. Tahap kedua yaitu *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran. Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap ini media pembelajaran *genially* mulai dibuat dan dikembangkan berdasarkan *analyze* dan *design* yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya pada tahap keempat *implementation*, media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diuji coba langsung kepada siswa inklusi disekolah dasar dan pada tahap terakhir yaitu *Evaluation* dilakukan untuk melihat seberapa efektif media *genially* yang sudah dikembangkan dengan mempertimbangkan masukan dan tanggapan dari para ahli.



GAMBAR 1. *Bagan Model ADDIE*

Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui situasi yang dialami oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, angket yang digunakan terdiri dari beberapa jenis, yaitu angket validasi dari ahli media, ahli materi, serta angket respon siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase berikut ini :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentase skor maksimal
- f : Jumlah skor yang diperoleh
- n : Jumlah skor maksimal

Setelah data dianalisis menggunakan rumus persentase, akan didapatkan hasil persentase yang menunjukkan kualitas media pembelajaran. Penilaian ini didasarkan pada tingkat kelayakan media serta saran revisi dari ahli media dan ahli materi. Persentase tersebut, beserta kriteria kelayakan media, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

TABEL 1. *Skala Kelayakan*

Kriteria	Presentase Pencapaian 100
Sangat layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Kurang layak	41% - 60%
Tidak layak	0% - 40%

Sumber : (Rahmi et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *website Genially* untuk meningkatkan literasi membaca anak inklusi dengan hambatan ADHD diperoleh melalui lima tahapan pengembangan pengembangan model ADDIE:

Tahap analisis (*Analyze*), pada tahap awal penelitian pengembangan ini, peneliti mengumpulkan informasi dengan membaca literatur dan menganalisis kebutuhan siswa yang masih kurang dalam literasi membaca dengan hambatan ADHD. Dalam tahap ini, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi oleh siswa. Anak dengan gangguan ADHD yang berada dalam lingkungan inklusi sering mengalami hambatan dalam perkembangan literasi membaca. Salah satu penyebab utamanya adalah keterbatasan dalam mengakses bunyi bahasa yang berperan penting dalam membangun keterampilan fonologis, seperti pengenalan huruf dan pemahaman bunyi kata. Keterbatasan ini berdampak pada kemampuan mereka dalam mengaitkan simbol huruf dengan suara, yang merupakan fondasi awal dalam proses membaca. Selain itu,

keterlambatan dalam pemahaman kosakata dan struktur kalimat juga menghambat kelancaran dan pemahaman teks yang mereka baca. Tantangan ini semakin kompleks apabila strategi pengajaran yang digunakan tidak disesuaikan dengan kebutuhan audiologis mereka, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif dan perkembangan literasi berjalan lebih lambat dibandingkan teman sebayanya.

Pada tahap kedua yaitu perancangan, peneliti pada tahap ini mulai membuat konten atau media dengan memanfaatkan *website Genially*. Tahapan ini dimulai dengan menentukan background yang sesuai dengan materi pembelajaran dengan background yang cukup cerah dan tidak terlalu gelap atau terang. Kemudian peneliti membuat menu Home untuk memudahkan siswa atau guru untuk mengakses beberapa menu seperti menu tujuan pembelajaran, menu materi yang didalamnya berisi materi pembelajaran, menu video yang berisi video pembelajaran, dan menu evaluasi yang berisi soal-soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Konsep tata letak yang dibuat menjadi lima menu utama yaitu menu home, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu video pembelajaran, dan menu evaluasi.

a. Halaman Utama

Menu halaman utama menampilkan tampilan awal situs *web*, yang mencakup sampul dan daftar menu. Terdapat tiga menu yang disajikan yaitu: Home atau halaman utama berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran. kemudian pada menu informasi berisikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Kemudian dilanjutkan pada halaman menu, pada halaman tersebut terdapat beberapa menu seperti materi pembelajaran, evaluasi, dan game. Berikut tampilan halaman utama dan menu.

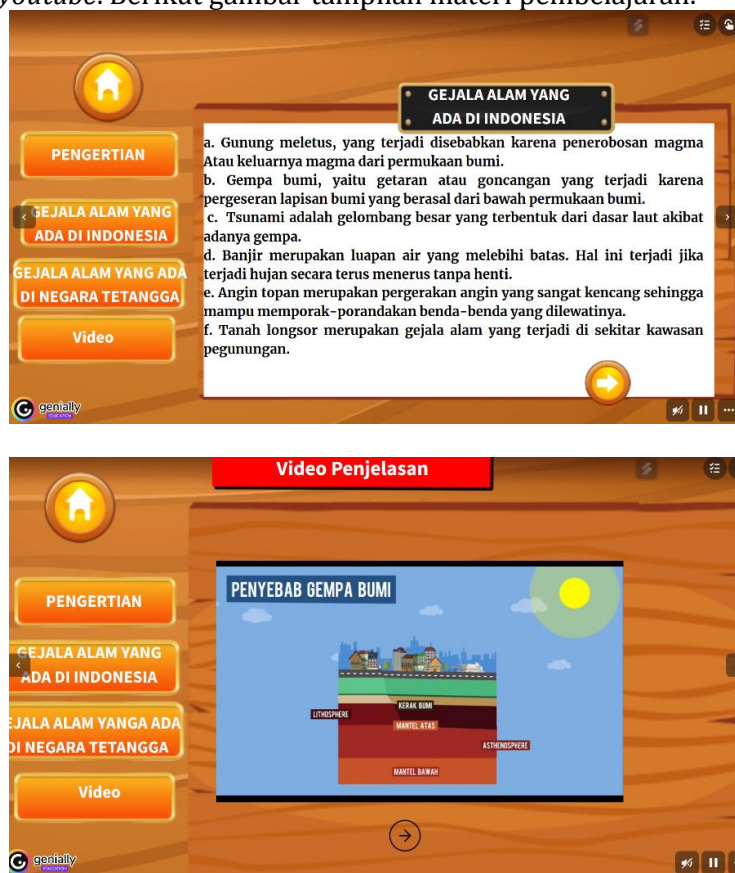


GAMBAR 1. Halaman Utama dan Menu

b. Tampilan Konten Materi Pembelajaran

Pada menu materi pembelajaran menampilkan materi pembelajaran apa yang akan disampaikan oleh guru dan untuk menambah wawasan siswa. Halaman ini dirancang untuk membantu peserta didik mengidentifikasi dan memahami materi pembelajaran

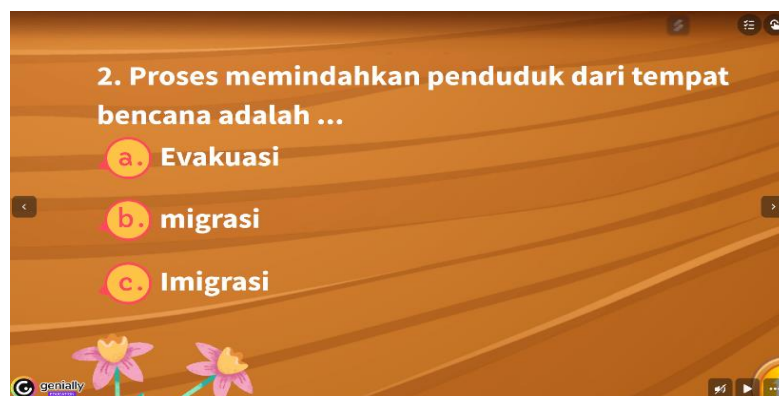
akan disampaikan. Materi bukan hanya dalam bentuk teks saja, tetapi dapat menampilkan video dari *youtube*. Berikut gambar tampilan materi pembelajaran.



GAMBAR 2. Halaman Materi Dan Video Pembelajaran

c. Tampilan Konten Evaluasi

Tampilan konten evaluasi berisi soal-soal yang dapat dikerjakan oleh siswa, soal pada media ini adalah soal pilihan ganda dan pertanyaan singkat. Kemudian terdapat fitur benar dan salah pada saat mengerjakan soal kuis tersebut. Berikut tampilan konten halaman Evaluasi.

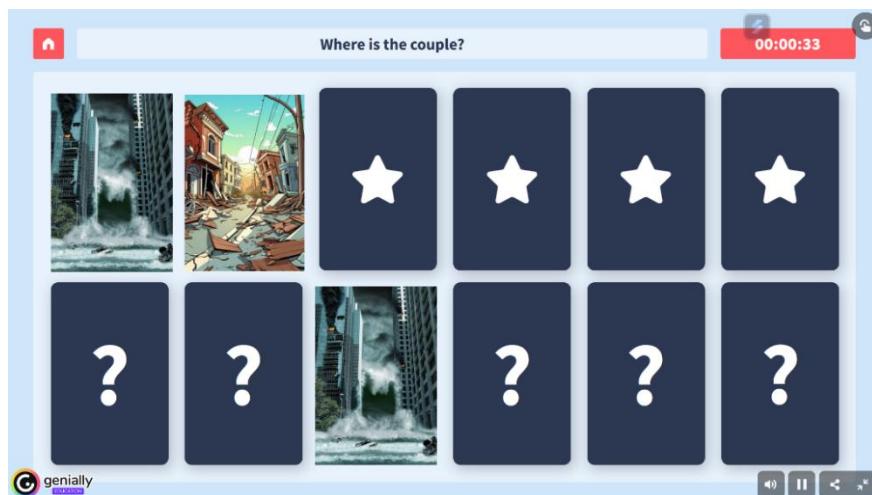


GAMBAR 3. Halaman Konten Evaluasi

d. Tampilan Konten Game

Tampilan pada menu game tersebut terdapat game mengingat dan mencocokkan. Pengembangan media juga memasukkan game kedalam media *Genially* ini agar siswa tidak selalu berfokus pada materi sehingga nantinya dapat menyebabkan rasa bosan.

Untuk memainkan game ini siswa harus fokus dan teliti, selain itu kemampuan mengingat juga diperlukan. Dengan hal tersebut anak ADHD dapat fokus pada game tersebut. Berikut tampilan game mengingat dan mencocokkan



GAMBAR 4. Halaman Konten Game

Untuk mengakses media pembelajaran *genially* yang berisikan materi yang sudah dikembangkan ini, klik pada link dibawah.

<https://view.genially.com/6765857cd498e355881be957/presentation-copy-media-pembelajaran-ips>

Setelah dirancang dan dikembangkan, kemudian pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media mengenai media pembelajaran *Genially*. Hasil validasi media pembelajaran canva interaktif ditunjukkan dibawah ini.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Proses validasi menggunakan alat ukur berupa angket dengan hasil sebagai berikut :

TABEL 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Kesesuaian Materi					
No.	Kriteria	1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.				v
2	Materi sesuai dengan karakteristik siswa.				v
3	Konten yang disajikan sudah tepat dan kontekstual.				v
4	Materi disajikan dengan jelas dan sistematis.			v	

5	Terdapat integrasi nilai-nilai karakter dan literasi dalam penyajian materi.			v	
Aspek Keakuratan dan Keterbacaan Materi					
6	Informasi/materi yang disajikan benar secara konseptual dan faktual.			v	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			v	
8	Penjelasan dalam media mudah dipahami dan komunikatif.			v	
9	Penggunaan istilah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				v
Aspek Kelengkapan Materi					
10	Materi mencakup semua kompetensi dasar/topik yang ditargetkan.			v	
11	Disertai dengan contoh yang relevan dan mendukung pemahaman materi.			v	
12	Tersedia latihan atau aktivitas siswa yang memperkuat pemahaman materi.				v
Jumlah skor		41			
Skor Maksimal		48			
Presentase Skor		$P = \frac{41}{48} \times 100 = 85,4 \%$			

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari 12 aspek. Hasil perhitungan validasi ahli materi keseluruhan mencapai 85,4% maka media pembelajaran canva interaktif dikategorikan sangat valid. Menurut (Nahak et al., 2019) suatu produk dikatakan valid apabila presentase validitas lebih dari 60 %.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Proses validasi menggunakan alat ukur berupa angket dengan hasil sebagai berikut:

TABEL 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Kesesuaian Materi					
No.	Kriteria	1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.				v
2	Materi sesuai dengan karakteristik siswa.				v
3	Konten yang disajikan sudah tepat dan kontekstual.				v
4	Materi disajikan dengan jelas dan sistematis.			v	
5	Terdapat integrasi nilai-nilai karakter dan literasi dalam penyajian materi.			v	
Aspek Keakuratan dan Keterbacaan Materi					
6	Informasi/materi yang disajikan benar secara konseptual dan faktual.			v	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			v	
8	Penjelasan dalam media mudah dipahami dan komunikatif.			v	
9	Penggunaan istilah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				v
Aspek Kelengkapan Materi					
10	Materi mencakup semua kompetensi dasar/topik yang ditargetkan.			v	
11	Disertai dengan contoh yang relevan dan mendukung pemahaman materi.			v	
12	Tersedia latihan atau aktivitas siswa yang memperkuat pemahaman materi.				v
Jumlah skor		41			

Skor Maksimal	48
Presentase Skor	$P = \frac{41}{48} \times 100 = 85,4 \%$

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 12 aspek. Hasil perhitungan validasi ahli media keseluruhan mencapai 87,5% maka media pembelajaran canva interaktif dikategorikan sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran ini diperoleh beberapa saran yang membangun dari para ahli seperti tampilan gambar animasi yang lebih menarik, penataan komponen yang ada media dapat didesain dengan lebih kompleks dan tertata dengan rapi.

Dari penilaian hasil validasi para ahli di atas mencapai kesimpulan bahwa media pembelajaran Genially yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk diujicobakan dengan melakukan beberapa perbaikan. Hasil penilaian dari guru disajikan dalam tabel 4 berikut.

TABEL 4. Hasil Penilaian Guru

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Media <i>genially</i> membantu memvisualisasikan materi dengan lebih jelas		✓		
2	Desain dan tampilan <i>genially</i> menarik perhatian peserta didik	✓			
3	Penggunaan <i>genially</i> meningkatkan motivasi belajar siswa		✓		
4	Media <i>genially</i> mudah digunakan oleh guru			✓	
5	Media ini mendukung pembelajaran diferensiasi bagi siswa berkebutuhan khusus		✓		
6	<i>genially</i> memungkinkan penyajian materi secara kreatif dan variatif	✓			
7	Saya merasa terbantu dalam menyusun materi ajar dengan <i>genially</i>		✓		

8	Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring	✓			
9	Integrasi <i>genially</i> ke dalam modul ajar /pembelajaran sangat memungkinkan dilakukan	✓			
10	Saya akan terus menggunakan media <i>genially</i> dalam pembelajaran ke depannya		✓		

Setelah dilakukan proses validasi, para validator menyampaikan sejumlah masukan untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini. Beberapa rekomendasi yang disampaikan antara lain: 1) media pembelajaran ini berpotensi untuk dijadikan sebagai salah satu program resmi di sekolah; 2) pengembangan media ini dapat dilanjutkan ke tahap distribusi dan adopsi yang lebih luas; 3) penerapan media ini dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain guna mendukung akselerasi transformasi pembelajaran digital; dan 4) penyajian materi sebaiknya ditingkatkan, terutama dalam hal visual dan tampilan agar lebih menarik bagi siswa.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan akhir guna mengatasi kekurangan serta mencegah timbulnya kendala di masa mendatang saat media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar (Anafi et al. 2021).

Penggunaan media *Genially* sebagai platform pendidikan menawarkan berbagai manfaat penting bagi siswa dan guru. Dalam hal ini, media *Genially* berperan dalam meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pemahaman materi, khususnya bagi siswa dengan kebutuhan khusus seperti ADHD. Selain itu, *Genially* memberikan kemudahan akses terhadap berbagai materi ajar secara efisien. Karena terintegrasi dalam satu platform, *Genially* membantu pendidik menyusun dan menyampaikan materi secara lebih terstruktur. Penggunaan platform *Genially* sebagai sarana pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat yang signifikan, baik bagi guru maupun peserta didik. Media ini terbukti mampu mendukung peningkatan literasi siswa, termasuk di antaranya siswa dengan hambatan ADHD. Di samping itu, *Genially* memungkinkan akses materi secara fleksibel dan efisien, sehingga memudahkan siswa dalam menjangkau konten pembelajaran.

Media *Genially* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain kemudahan akses karena bersifat gratis dan dapat digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Materi yang dibuat juga dapat dibagikan dengan mudah melalui tautan. Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada jaringan internet untuk mengaksesnya serta perlunya pendampingan dalam penggunaan media ini secara efektif oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan dan pengembangan media pembelajaran *Genially* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan gangguan ADHD menunjukkan bahwa *genially* merupakan media yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil

validasi ahli materi dan media masing-masing mencapai skor presentase sebesar 83% dan 85,4%. Dengan demikian, media pembelajaran *genially* adalah media pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan gangguan ADHD.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, I. H., Syam Tonra, W., Ansar, W., Pratiwi, W. D., Ismadi, Y., Sailila, A., Tonra, W. S., & Wahyudi, D. (n.d.). *Penerapan metode VAKT (visual, auditorik, kinestetik, taktil) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita sedang*. 12(1), 2023.

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D*.

Antonietti, A., Fabio, R. A., & Iannello, P. (n.d.). *Multimedia Learning in ADHD Students*. <https://www.researchgate.net/publication/355383223>

Arita, E., Surya, H., & Erwinda, L. (2024). Peran Guru dalam Penanganan Perilaku Anak Hiperaktif di TK Syamil Kids. In *Syntax Admiration* (Vol. 5, Issue 9).

Fabio, R. A., & Antonietti, A. (2014). Hypermedia Tools Enhance Learning in ADHD Students. *The ADHD Report*, 22(4), 8–9. <https://doi.org/10.1521/adhd.2014.22.4.8>

Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.

Aprilia, A. P., Cahyaningrum, A., Amilia, F., & Fadlillah, A. (2023). Penerapan Metode Audio Visual dan Imajiner dalam Proses Pembelajaran anak pengidap Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), Slow Learner, Oppositional Defiant Disorder (ODD) di SDN Sumberwuluh 3. *Abdi Indonesia*, 3(1), 1–23. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/7545%0Ahttp://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/download/7545/4592>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Nahak, K. E. N., Degeng, I. N. S., & Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(6), 785. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12527>

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>