

650/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/1/AGUSTUS/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS PLATFORM GENIALLY UNTUK PEMAHAMAN  
KONSEP MATEMATIS SISWA**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV  
Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

**Dinda Rahma**

**2008321**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
BANDUNG  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**DINDA RAHMA**

**2008321**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS PLATFORM GENIALLY UNTUK PEMAHAMAN  
KONSEP MATEMATIS SISWA**

**disetujui,  
Pembimbing**



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.  
NIP 198111082008012015**

**diketahui,  
Ketua Program Studi PGSD,**



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.  
NIP 198111082008012015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS PLATFORM GENIALLY UNTUK PEMAHAMAN  
KONSEP MATEMATIS SISWA**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV  
Sekolah Dasar)

**Oleh**

**Dinda Rahma**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dinda Rahma

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak cipta dilindungi Undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

## LEMBAR KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially untuk Pemahaman Konsep Matematis Siswa” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Maka berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko yang diberikan pada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Dinda Rahma

NIM. 2008866

## MOTTO HIDUP

*“Orang yang beriman dan beramal saleh, bagi mereka adalah surga Firdaus menjadi tempat tinggal, mereka kekal di dalamnya, mereka tidak ingin berpindah daripadanya.”*

(TQS. al-Kahfi: 107-108)

*“Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong agama Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.”*

(TQS. Muhammad:7)

*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”*

(TQS. Al-Insyirah:5-6)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially untuk Pemahaman Konsep Matematis Siswa”.

Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dalam rangka memperoleh gelar sarjana pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Cibiru. Peneliti berharap pada penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat untuk penulis sendiri dan pihak yang membacanya serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pada penyusunan skripsi ini banyak hambatan yang peneliti hadapi, tetapi berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara do'a maupun motivasi akhirnya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca agar menjadi perbaikan bagi peneliti agar menjadi lebih baik lagi.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, *Alhamdulillah* skripsi ini dapat terselesaikan. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially untuk Pemahaman Konsep Matematis Siswa” dengan baik dalam tugas akhir yang disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Cibiru.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Hj. Setyaningsih, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan saran kepada peneliti dari peneliti semester awal hingga peneliti menyusun tugas akhir.
2. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Cibiru dan selaku pembimbing yang senantiasa dengan penuh ketelitian dan kesabaran sudah mengorbankan waktu yang berharga untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan yang bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE., selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru.
4. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku wakil direktur bidang akademik dan kemahasiswaan Kampus UPI di Cibiru.
5. Ibu Iis Marwati, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif Genially materi pengukuran sudut.
6. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif Genially materi pengukuran sudut.

7. Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif Genially materi pengukuran sudut.
8. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Kampus UPI di Cibiru yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada peneliti selama di bangku perkuliahan.
9. Staff Prodi dan Akademik serta seluruh Tenaga Pendidik dan Kependidikan UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan bantuan dan layanan kepada peneliti selama di bangku perkuliahan.
10. Ibu Yuyun Rokayah, S.Pd. MM.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Permata Biru yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
11. Ibu Rita Agustina, S.Pd., selaku Wali Kelas IV SDN Permata Biru yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Siswa Kelas III D SDN Permata Biru yang telah bersedia membantu peneliti selama proses penelitian.
13. Secara khusus peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua tersayang, Bapak Ade Kurniadi dan Mamah Sri Nawangsih yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan semangat kepada peneliti dalam setiap proses kehidupan. Doa yang tiada henti dipanjatkan kepada peneliti agar senantiasa dipermudah urusannya dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Pengorbanan dan perjuangan yang telah dilakukan oleh Bapak dan Mamah menjadi motivasi tinggi bagi peneliti. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk Bapak dan Mamah tercinta. Semoga peneliti dapat terus membuat bangga Bapak dan Mamah, serta dapat terus bermanfaat bagi orang lain.
14. Kedua saudara peneliti, yaitu Teh Rida Deana dan Adik Rafa Faeyza Nugraha. Teh Rida senantiasa membantu peneliti menyelesaikan skripsi dengan memberikan saran dan masukan, juga memberikan dukungan sangat berarti dalam kehidupan. Adik Rafa yang memberikan dukungan dan membuat peneliti terhibur.
15. Keluarga besar yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungan.
16. Guru atau *musyrifah* yaitu Teh Afni Anisa Azizah dan Teh Kinkin Rosmawakti yang selalu memberikan doa, motivasi *nafsiyah*, dan dukungan.



17. Teman-teman seperjuangan dalam barisan untuk menebarkan manfaat dan menguatkan spiritualitas yaitu Resti, Teh Zulfa, Teh Zulfi, dan masih banyak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan.
18. Sahabat seperjuangan yaitu Siti Rohmah, Riswati Ashifa, Zihan Suryani, Winarti, Yulianti, dan Lisna Amelia yang telah berjuang bersama dalam perkuliahan. Adapun sahabat SMA Elbia dan Farah juga memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
19. Rekan seperjuangan kelas F PGSD Angkatan 2020 yang telah kebersamaan dari awal hingga akhir perkuliahan, yang senantiasa memberikan bantuan dan motivasi.
20. Teman-teman LINTAR dan LDK UKDM UPI Kampus Cibiru yang senantiasa memberikan motivasi dan ilmu serta dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
21. Kakak-kakak PAS ITB, yang telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran dalam dunia pendidikan.
22. Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri karena telah berjuang dan bertahan hingga saat ini dengan penuh keyakinan. Terima kasih telah mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam program sarjana pendidikan untuk kemudian melanjutkan kebermanfaatannya di masa yang akan datang.

Serta segala pihak yang tidak dapat dituliskan pada halaman ini, peneliti mengucapkan dengan tulus rasa terima kasih. Semoga segala kebaikan yang diberikan oleh orang-orang di sekitar peneliti mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. *aamiin*.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY UNTUK PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA

**Dinda Rahma**

**2008321**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran materi pengukuran sudut. Hal ini dikarenakan, siswa merasa bosan, pembelajaran cenderung monoton, dan kurangnya penggunaan media yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dari rancangan pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut, mendeskripsikan kelayakan media dari hasil validasi para ahli, kemudian untuk mengetahui respons pengguna yaitu guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut, serta mengumpulkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan kerangka ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Permata Biru. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kemudian, tanggapan dari guru dan respons siswa mendapatkan kategori “Sangat Layak” sehingga menandakan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan siswa. Sementara itu, hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,6 dan termasuk kategori tinggi, sehingga pembelajaran interaktif Genially pada materi pengukuran sudut dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pengukuran sudut dan mengatasi kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran interaktif, Genially, Pemahaman Konsep Matematis, Pengukuran sudut.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON GENIALLY PLATFORM FOR STUDENTS UNDERSTANDING OF MATHEMATICAL CONCEPTS**

**Dinda Rahma**

**2008321**

*This research is motivated by the lack of interest and knowledge of students in learning the material of measuring angles. This is because students feel bored, learning tends to be monotonous, and the lack of use of media that can support the teaching and learning process. Therefore, an interactive learning media Genially was developed on the material of measuring angles. This study aims to produce a product from the design of interactive learning Genially on the material of measuring angles, describe the feasibility of the media from the results of expert validation, then to find out the response of users, namely teachers and students, to the use of interactive learning media Genially on the material of measuring angles, and collect student learning outcomes. This study uses the ADDIE framework which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were grade IV students of SDN Permata Biru. The results of this study can show that interactive learning Genially on the material of measuring angles is very feasible to use in the learning process. The feasibility of this learning media shows that the assessment of material experts, media experts, and language experts gets the category "Very Feasible". Then, the responses from teachers and student responses get the category "Very Feasible" so that it indicates that this learning media can be used by students. Meanwhile, the learning outcomes of students after using learning media got an average value of 80.6 and was included in the high category, so that Genially interactive learning on angle measurement material can be used as an alternative to overcome students' difficulties in understanding angle measurement material and overcoming students' lack of interest in the learning process.*

**Keywords:** *Interactive learning media, Genially, Understanding Mathematical Concepts, Angle measurement.*

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b>   |             |
| <b>LEMBAR HAK CIPTA</b>  |             |
| <b>LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI</b>   |             |
| <b>MOTTO HIDUP</b>   |             |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>   | <b>i</b>    |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>   | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>   | <b>v</b>    |
| <b><i>ABSTRACT</i> .....</b>   | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>   | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>  | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>   | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>   | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>  | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....  | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....   | 6           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....  | 6           |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....   | 7           |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....  | 9           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>   | <b>10</b>   |
| 2.1 Media Pembelajaran.....  | 10          |
| 2.1.1 Substansi Media Pembelajaran .....                                       | 10          |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....   | 11          |
| 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....   | 12          |
| 2.1.4 Kriteria Memilih Media Pembelajaran .....                                | 13          |
| 2.2 Media Pembelajaran pada Abad 21 .....                                      | 14          |
| 2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....   | 15          |
| 2.4 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> .....           | 16          |
| 2.4.1 Substansi <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> ... | 16          |
| 2.4.2 Komponen <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>      | 17          |
| 2.4.3 TPACK dalam Matematika.....  | 19          |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 2.5                                       | Genially .....   | 20        |
| 2.6                                       | Relasi Media Pembelajaran Interaktif, TPACK, dan Genially..... | 23        |
| 2.7                                       | Pemahaman Konsep Matematis .....                               | 24        |
| 2.8                                       | Pengukuran Sudut .....   | 26        |
| 2.5.1                                     | Pengertian Pengukuran Sudut .....                              | 26        |
| 2.5.2                                     | Jenis-jenis Sudut .....  | 26        |
| 2.5.3                                     | Pengukuran Sudut pada Bangun Datar .....                       | 27        |
| 2.5.4                                     | Prasyarat Materi Mempelajari Pengukuran Sudut .....            | 28        |
| 2.9                                       | Hasil Belajar Siswa .....                                      | 28        |
| 2.10                                      | Penelitian Relevan .....                                       | 30        |
| 2.11                                      | Kerangka Berpikir.....   | 32        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>    |  | <b>34</b> |
| 3.1                                       | Desain Penelitian .....  | 34        |
| 3.2                                       | Prosedur Penelitian .....                                      | 35        |
| 3.3                                       | Partisipan dan Tempat Penelitian.....                          | 39        |
| 3.4                                       | Teknik Pengumpulan Data .....                                  | 40        |
| 3.5                                       | Instrumen Penelitian .....                                     | 42        |
| 3.6                                       | Teknik Analisis Data .....                                     | 49        |
| <b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>52</b> |
| 4.1                                       | Temuan.....  | 52        |
| 4.1.1                                     | Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....                       | 52        |
| 4.1.1.1                                   | Analisis Kebutuhan Siswa.....                                  | 52        |
| 4.1.1.2                                   | Analisis Karakteristik Siswa.....                              | 53        |
| 4.1.1.3                                   | Analisis Kurikulum Materi Pengukuran Sudut .....               | 55        |
| 4.1.1.4                                   | Analisis Lingkungan Belajar .....                              | 56        |
| 4.1.2                                     | Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....                           | 57        |
| 4.1.2.1                                   | Menentukan Tim Pengembang.....                                 | 57        |
| 4.1.2.2                                   | Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan.....                    | 58        |
| 4.1.2.3                                   | Menentukan Cakupan Materi .....                                | 58        |
| 4.1.2.4                                   | Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) .....                | 60        |
| 4.1.2.5                                   | Penyusunan <i>Storyboard</i> .....                             | 61        |
| 4.1.2.6                                   | Pembuatan Modul Ajar.....                                      | 64        |

|   |            |
|---|------------|
| 4.1.2.7 Desain <i>Interface</i> .....   | 65         |
| 4.1.2.8 Rancangan Prototipe Media Pembelajaran Materi Pengukuran Sudut pada Platform Genially .....   | 71         |
| 4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....   | 72         |
| 4.1.3.1 Proses Pengembangan Produk.....   | 73         |
| 4.1.3.2 Validasi Produk Media Pembelajaran Interaktif.....  | 97         |
| 4.1.4 Tahap Implementasi.....   | 99         |
| 4.1.4.1 Respons Guru .....  | 99         |
| 4.1.4.2 Respons Siswa .....   | 100        |
| 4.1.4.3 Hasil Belajar Siswa.....  | 102        |
| 4.1.5 Tahap Evaluasi.....   | 104        |
| 4.2 Pembahasan.....   | 107        |
| 4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV Sekolah Dasar .....                                 | 107        |
| 4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Genially pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV Sekolah Dasar .....                          | 110        |
| 4.2.3 Respons Guru dan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV Sekolah Dasar ..... | 114        |
| 4.2.4 Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Genially pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV Sekolah Dasar .....      | 117        |
| <b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>   | <b>120</b> |
| 5.1 Simpulan .....  | 120        |
| 5.2 Implikasi .....   | 121        |
| 5.3 Rekomendasi.....  | 122        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>  | <b>123</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>  | <b>128</b> |
| <b>BIODATA PENULIS.....</b>   | <b>211</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru .....                        | 43  |
| Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa .....                       | 43  |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....            | 44  |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media ..... | 45  |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa.....            | 46  |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Guru.....        | 47  |
| Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Siswa .....      | 47  |
| Tabel 3.8 Kisi-Kisi Soal Tes .....                            | 48  |
| Tabel 3.9 Skoring Skala Likert.....                           | 50  |
| Tabel 3.10 Kriteria Validasi.....                             | 50  |
| Tabel 3.11 Tingkat Hasil Belajar .....                        | 51  |
| Tabel 4.1 Garis Besar Program Media (GBPM) .....              | 61  |
| Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media .....                       | 62  |
| Tabel 4.3 Desain <i>Interface</i> .....                       | 65  |
| Tabel 4.4 Rancangan Prototipe .....                           | 71  |
| Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....              | 97  |
| Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Ahli Media .....              | 98  |
| Tabel 4.7 Perbaikan Ahli Media.....                           | 98  |
| Tabel 4.8 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa.....              | 99  |
| Tabel 4.9 Hasil Angket Respons Guru .....                     | 100 |
| Tabel 4.10 Hasil Angket Respons Siswa.....                    | 101 |
| Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Tes Hasil Belajar .....         | 102 |
| Tabel 4.12 Rekapitulasi Tingkat Hasil Belajar.....            | 103 |
| Tabel 4.13 Analisis SWOT.....                                 | 105 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Tampilan Awal Genially .....                               | 22 |
| Gambar 2.2 Halaman Utama Genially .....                               | 22 |
| Gambar 2.3 Halaman Fitur Presentasi Genially .....                    | 22 |
| Gambar 2.4 Halaman Fitur <i>Games</i> Genially .....                  | 23 |
| Gambar 2.5 Pengukuran sudut 30° .....                                 | 26 |
| Gambar 2.6 Sudut Lancip .....   | 27 |
| Gambar 2.7 Sudut Siku-siku .....                                      | 27 |
| Gambar 2.8 Sudut Lurus .....  | 27 |
| Gambar 2.9 Sudut Tumpul .....   | 27 |
| Gambar 2.10 Kerangka Berpikir .....                                   | 33 |
| Gambar 3.1 Kerangka ADDIE .....                                       | 35 |
| Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Kerangka ADDIE .....                   | 36 |
| Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> .....                                     | 62 |
| Gambar 4.2 Pembuatan Gambar Sudut di GeoGebra .....                   | 73 |
| Gambar 4.3 Menyimpan Gambar Sudut di GeoGebra .....                   | 73 |
| Gambar 4.4 Gambar Sudut yang Dibuat di GeoGebra .....                 | 74 |
| Gambar 4.5 Tampilan Menentukan Ukuran .....                           | 74 |
| Gambar 4.6 Menentukan <i>Background</i> .....                         | 74 |
| Gambar 4.7 Pemilihan Elemen .....                                     | 75 |
| Gambar 4.8 Menambahkan Gambar dan Materi .....                        | 75 |
| Gambar 4.9 Mengunduh <i>File</i> Format PNG di Canva .....            | 76 |
| Gambar 4.10 Rancangan <i>Button</i> dan Elemen .....                  | 76 |
| Gambar 4.11 Merekam Suara dan Diubah Menjadi Video .....              | 77 |
| Gambar 4.12 Mengunggah Audio ke YouTube dan Diubah ke MP3 .....       | 77 |
| Gambar 4.13 Mengubah File MP3 ke <i>Link</i> di CJoint .....          | 78 |
| Gambar 4.14 Membuat Desain Aturan Bermain Ular Tangga .....           | 78 |
| Gambar 4.15 Merekam Video Penjelasan Aturan Bermain Ular Tangga ..... | 79 |
| Gambar 4.16 Mengedit Video di Capcut .....                            | 79 |
| Gambar 4.17 Tampilan Awal Platform Genially .....                     | 80 |
| Gambar 4.18 Tampilan Saat Mendaftar Akun Genially .....               | 80 |
| Gambar 4.19 Memilih Fitur <i>Presentations</i> .....                  | 80 |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.20 Memasukkan Seluruh Bahan Media ke Genially.....     | 81  |
| Gambar 4.21 Menambahkan <i>Background</i> Tampilan Awal.....    | 81  |
| Gambar 4.22 Menambahkan <i>Button</i> Mulai.....                | 82  |
| Gambar 4.23 Membuat Tampilan Menu Utama.....                    | 82  |
| Gambar 4.24 Membuat Tampilan Awal Petunjuk.....                 | 83  |
| Gambar 4.25 Membuat Tampilan Petunjuk Menu dan Navigasi.....    | 83  |
| Gambar 4.26 Membuat Tampilan Tujuan Pembelajaran.....           | 84  |
| Gambar 4.27 Membuat Tampilan Materi.....                        | 84  |
| Gambar 4.28 Menambahkan Audio <i>Autoplay</i> .....             | 85  |
| Gambar 4.29 Menambahkan <i>Button</i> Audio.....                | 86  |
| Gambar 4.30 Menambahkan <i>Button</i> untuk Melihat Gambar..... | 87  |
| Gambar 4.31 Menambahkan <i>Button</i> untuk Melihat Video.....  | 87  |
| Gambar 4.32 Memasukkan <i>Link</i> Video.....                   | 88  |
| Gambar 4.33 Menambahkan Elemen Busur Derajat.....               | 88  |
| Gambar 4.34 Mengunggah LKPD di Google Drive.....                | 89  |
| Gambar 4.35 Menambahkan Halaman <i>Game</i> .....               | 89  |
| Gambar 4.36 Menambahkan Elemen <i>Game</i> Ular Tangga.....     | 90  |
| Gambar 4.37 Menambahkan Soal pada <i>Game</i> .....             | 90  |
| Gambar 4.38 Menambahkan Aturan Bermain.....                     | 91  |
| Gambar 4.39 Menambahkan Halaman Kuis.....                       | 91  |
| Gambar 4.40 Membuat Soal Kuis.....                              | 92  |
| Gambar 4.41 Membuat Padlet.....                                 | 92  |
| Gambar 4.42 Mengatur Format Padlet.....                         | 93  |
| Gambar 4.43 Mengatur Tombol Padlet.....                         | 94  |
| Gambar 4.44 Menambahkan <i>Background</i> Tampilan Awal.....    | 94  |
| Gambar 4.45 Menambahkan <i>Background</i> Audio.....            | 95  |
| Gambar 4.46 Menyalin <i>Link</i> Media Pembelajaran.....        | 96  |
| Gambar 4.47 Mengubah <i>Link</i> ke Bitly.....                  | 96  |
| Gambar 4.48 Tahap Analisis.....                                 | 107 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....  | 129 |
| Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....  | 132 |
| Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....  | 133 |
| Lampiran 4. Buku Bimbingan Skripsi.....   | 134 |
| Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru SDN Permata Biru.....  | 136 |
| Lampiran 6. Hasil Wawancara Siswa SDN Permata Biru.....   | 138 |
| Lampiran 7. Surat Permohonan <i>Judgement/Expert Review</i> Ahli Materi.....                            | 139 |
| Lampiran 8. Surat Permohonan <i>Judgement/Expert Review</i> Ahli Media.....                             | 140 |
| Lampiran 9. Surat Permohonan <i>Judgement/Expert Review</i> Ahli Bahasa.....                            | 141 |
| Lampiran 10. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi.....   | 142 |
| Lampiran 11. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media.....  | 143 |
| Lampiran 12. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Bahasa.....   | 144 |
| Lampiran 13. Angket Penilaian Ahli Materi.....  | 145 |
| Lampiran 14. Angket Penilaian Ahli Media.....   | 148 |
| Lampiran 15. Angket Penilaian Ahli Bahasa.....  | 151 |
| Lampiran 16. Modul Ajar.....  | 153 |
| Lampiran 17. Lembar Kerja Siswa.....  | 166 |
| Lampiran 18. Soal Evaluasi Hasil Belajar.....   | 177 |
| Lampiran 19. Lembar Latihan Siswa.....  | 180 |
| Lampiran 20. Angket Respons Guru.....   | 182 |
| Lampiran 21. Angket Respons Siswa.....  | 185 |
| Lampiran 22. Tes Hasil Belajar Siswa.....   | 202 |
| Lampiran 23. <i>QR Code/Link</i> Media Pembelajaran Interaktif Genially Materi<br>Pengukuran Sudut..... | 206 |
| Lampiran 24. Dokumentasi.....   | 207 |
| Lampiran 25. Lembar Perbaikan Skripsi.....  | 209 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., & Bektiningsih, K. (2024). Genially interactive media: improving learning outcomes of Indonesian cultural wealth. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2).
- Ahmad, S., Zen, Z., Masniladevi, M., Kenedi, A. K., & Hendri, S. (2022). Pelatihan peningkatan kemampuan technological pedagogic content knowledge guru sekolah dasar pada pembelajaran matematika. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 950-956.
- Andika, R., Ningsih, N. A., Restiyanti, R., Maesaroh, S., & Rasilah, R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8), 305-311.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif genially pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22-36.
- Arianti. (2022). Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif. *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(1), 41-51.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Dachliyani, L. (2019). Instrumen yang sah: sebagai alat ukur keberhasilan suatu evaluasi program diklat (evaluasi pembelajaran). *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 57-65.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Delvi, M., Alim, J. A., & Alpusari, M. (2022). Interactive media development with genially application materials build curved side space for elementary school students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6427-6442.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Enggrita, Y., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Rancang media pembelajaran virtual tour pada materi sumpah pemuda kelas V SDN 169 Pelita Bandung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(8), 899-908.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- Fa'izulloh, Z. D. (2024). *Analisis literasi matematika peserta didik menggunakan gamifikasi berbasis genial.ly pada materi bangun ruang* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Fatma, N. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah.
- Handak, I. S. K., Dewi, D. A., & Sutisna, M. R. (2024). Pengembangan media ludo digital materi tanggung jawab siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 270-288.

- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witorsa, R. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124-140.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi pendekatan TPACK (*Technological, Pedagogical, Content, Knowledge*) guru sekolah dasar SIKL dalam melaksanakan pembelajaran era digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15-27.
- Hobri, Susanto, dkk. (2018). *Senang belajar matematika*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S.D. (2018). *Pendidikan karakter alat peraga edukatif media interaktif*. Deepublish.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Keshavarz, M., & Ghoneim, A. (2021). Preparing educators to teach in a digital age. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 22(1), 221-242.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika. *Kwangsan*, 9(1), 347042.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Memahami karakteristik anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.
- Magdalena, I., dkk. (2021). *Tulisan bersama tentang media pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan bahan ajar flipbook manfaat energi kelas IV di sekolah dasar. *Ibtidaiyah, Jurnal Madrasah*, 8(1), 44-57.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., dan Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis, a methods sourcebook, edition 3*. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI Press. Sage Publications.
- Mulyono & Ampo, I. (2020). Pemanfaatan media dan sumber belajar abad 21 dalam dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Paedagogia*, 9(2), 93-112.
- Musdalifa, M., & Dimpudus, A. (2024). Integrasi TPACK (technological, pedagogical, and content knowledge) dalam pembelajaran matematika materi bentuk aljabar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(3), 266-275.
- Nurfadhillah, S., Rosnaningsih, A., & Kelas 4D PGSD UMT. (2021). *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak, anggota IKAPI.

- Nurzahira, A. & Siregar, W. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran genially berbasis permainan ular tangga mata pelajaran pendidikan pancasila kelas v sd negeri 001 bagan batu kota. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 4(1), 1-6.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 tahun 2008 tentang Guru.
- Prasetyo, A. S. (2022). *Analisis kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matermatika kelas 4 di Sekolah Dasar Islam Plus Muhajirin Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Prihantini. (2021). *Strategi pembelajaran SD*. Bumi Aksara.
- Puspitaningdyah, D. O. (2018). Pengaruh keterampilan mengelola kelas dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 39-47.
- Puspitasari, D., Hanik, E. U., Innayah, R. N., Firdaus, H. R., Safitri, E., & Pratiwi, M. (2022). Integrasi pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran era digital di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SKIL). *BASICA: Journal of Primary Education*, 2(1), 54-66.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Putri, F. D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga berbasis aplikasi genially dalam pembelajaran matematika kelas IV. *IPAR: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 39-49.
- Putri, R. S. (2022). *Strategi Guru Menciptakan pembelajaran menyenangkan di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Radiusman. (2020). Studi literasi: Pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-8.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran dengan bantuan website Genially pada guru-guru SMK Islam Batu. *Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270-277.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*. Antasari Press.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Press.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Rifda, S. M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada materi sumber energi kelas III madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukamti, S., & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rusdi. (2028). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Sari, N. (2023). *Rancang bangun media pembelajaran interaktif articulate storyline materi bangun datar sederhana "BADANA" pada mata pelajaran matematika kelas III SD* (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sengkey, D. J., Sampoerno, P. D., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis: sebuah kajian literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67-75.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis platform genially pada subtema penghematan energi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 34-38.
- Setiawan, H., & Mudjiran, M. (2022). Pentingnya lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7517-7522.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran media dalam pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311.
- Susanto, A. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenada Media.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing.
- Togatorop, F., Banjarnahor, D. N., & Saragih, D. Y. (2022). Sosialisasi pengaruh teknologi dalam pendidikan di era globalisasi di sekolah dasar (SD) Swasta HKI 3 Pematangsiantar: Socialization of the Effect of Technology in Education in the Era of Globalization in Private Elementary Schools (SD) HKI 3 Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 68-76.
- Toharudin, U., & Nurdiani, N. (2024). Penggunaan multimedia interaktif sebagai komponen TPACK dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi sistem ekskresi. *Jurnal BIOEDUIN*, 14(1), 12-18.
- Tosho, G. (2021). Belajar Bersama temanmu matematika untuk sekolah dasar kelas IV volume 1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan pembelajaran abad-21 di sekolah dasar dalam mencapai target dan tujuan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116-123
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh media ular tangga berbasis genially terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Kognitif. Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500-511.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Harahap, E. Y., Ramadani, R., & Adila, N. A. (2021). Upaya meningkatkan proses pembelajaran matematika di SDN 34 batang nadenggan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384-391.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa. Kemendikbud.

- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan media monopoli terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 10-16.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran matematika sekolah dasar*. UMM Press.
- Yolanda, A., & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6244-6251.
- Yuniastuti., Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial tinjauan teoritis dan pedoman praktis*. Scopindo Media Pustaka.
- Yustiningrum, M., Dina, L. N. A. B., & Ertanti, D. W. (2024). Implementasi media genially untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas v di sd negeri 1 tulusbesar kabupaten malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 132-141.
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). Transformasi pendidikan digital 5.0 melalui integrasi inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 2(1), 11-19.