

Nomor Daftar: 067/S/PGSD/31/VII/2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PLATFORM GENIALLY PADA PEMBELAJARAN IPAS
TOPIK INDONESIAKU KAYA ALAMNYA**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Raihanah Fauziah

NIM 2102054

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KAMPUS DAERAH TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PLATFORM GENIALLY PADA PEMBELAJARAN IPAS
TOPIK INDONESIA KAYA ALAMNYA**

Oleh
Raihanah Fauziah

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Raihanah Fauziah
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

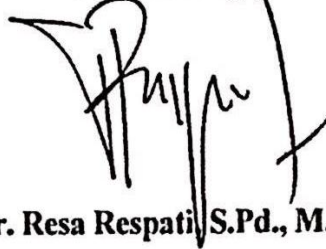
Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

RAIHANAH FAUZIAH

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PLATFORM GENIALLY PADA PEMBELAJARAN IPAS
TOPIK INDONESIA KAYA ALAMNYA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Resa Respati, S.Pd., M.Pd

NIP 198505022014041001

Pembimbing II



Pidi Mohamad Setiadi, S.Pd., M.Pd

NIP 920200119900709001

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd

NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis platform Genially pada pembelajaran IPAS topik C Indonesiaku Kaya Alamnya di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Educational Design Research* (EDR) dengan tiga tahapan, yaitu analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data kualitatif meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam tahap analisis kebutuhan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan skor dari ahli media sebesar 94% dengan kategori sangat layak, ahli materi 75% dengan kategori layak, dan ahli bahasa 92% dengan kategori sangat layak. Uji coba dilakukan di SDN 1 Nagarawangi dengan 28 siswa pada siklus pertama dan di SDN 2 Nagarawangi dengan 25 siswa pada siklus kedua. Kelebihan multimedia interaktif berbasis platform Genially, yaitu menarik, mendukung animasi, transisi, serta elemen seperti tombol, hyperlink, dan kuis yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Sedangkan kekurangannya, yaitu hanya dapat diakses secara online dan fitur lengkap hanya tersedia pada akun premium. Hasil respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif menunjukkan peningkatan dari 92,9% kategori tinggi pada siklus pertama menjadi 96% pada siklus kedua. Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Genially berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik, mudah diakses, dan bermanfaat bagi peserta didik. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Genially, IPAS.

ABSTRACT

This study was motivated by the limited availability of learning media capable of facilitating the learning process in accordance with students' characteristics and needs. The purpose of this research is to develop interactive multimedia based on the Genially platform for IPAS learning, Topic C My Indonesia is Rich in Natural Resources, for fifth-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the Educational Design Research (EDR) model, which consists of three stages: analysis and exploration, design and construction, and evaluation and reflection. Qualitative data were collected through interviews, observations, and documentation during the needs analysis stage, while quantitative data were obtained from expert validation questionnaires and student response questionnaires. Validation results showed a score of 94% from media experts (very feasible), 75% from material experts (feasible), and 92% from language experts (very feasible). The trials were conducted at SDN 1 Nagarawangi with 28 students in the first cycle and at SDN 2 Nagarawangi with 25 students in the second cycle. The advantages of Genially-based interactive multimedia include its engaging appearance, support for animations, transitions, and interactive elements such as buttons, hyperlinks, and quizzes that make learning more enjoyable. However, its disadvantages are that it can only be accessed online and that full features are available only with a premium account. Student responses to the use of interactive multimedia showed an increase from 92.9% (high category) in the first cycle to 96% in the second cycle. This high percentage indicates that Genially-based interactive multimedia successfully created an engaging, easily accessible, and beneficial learning experience for students. Therefore, this medium is considered feasible to be used as an innovative, interactive, and meaningful learning alternative.

Keywords: *Instructional Media, Interactive Multimedia, Genially, IPAS.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR	ii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	11
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	11
2.1.2 Kurikulum Merdeka	12
2.1.3 Pembelajaran IPAS di SD	15
2.1.4 Materi Pembelajaran IPAS	17
2.2 Karakteristik Siswa SD	18
2.3 Minat Belajar Siswa	19
2.3.1 Pengertian Minat Belajar	19
2.3.2 Indikator Minat Belajar	20
2.4 Media Pembelajaran	22
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	22
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran	23
2.4.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	24

2.5 Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	27
2.5.1 Hakikat Multimedia Pembelajaran Interaktif	27
2.5.2 Komponen Multimedia Interaktif.....	29
2.5.3 Prinsip-Prinsip Multimedia Pembelajaran	31
2.5.4 Manfaat Multimedia Interaktif.....	34
2.5.5 Indikator Kelayakan Multimedia	36
2.6 Platform Genially	38
2.6.1 Pengertian Genially.....	38
2.6.2 Konten Genially	39
2.7 Penelitian yang Relevan	41
2.8. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Desain Penelitian.....	45
3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian	48
3.2.1 Partisipan Penelitian	48
3.2.2 Tempat Penelitian	49
3.2.3 Waktu Penelitian.....	49
3.3 Teknik Pengumpulan Data	49
3.3.1 Observasi	49
3.3.2 Wawancara.....	50
3.3.3 Dokumentasi	50
3.3.4 Angket.....	50
3.4 Instrumen Penelitian.....	51
3.4.1. Pedoman Observasi.....	51
3.4.2 Pedoman Wawancara.....	51
3.4.3 Pedoman Dokumentasi	52
3.4.4. Lembar Angket Respon Siswa.....	53
3.4.5. Lembar Validasi Ahli.....	53
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	55
3.6.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Respon Siswa	55
3.6.2 Uji Validitas Instrumen.....	56

3.5 Analisis Data	56
3.5.1. Analisis Data Kualitatif	57
3.5.2 Analisis Data Kuantitatif	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil.....	60
4.1.1 Analisis dan Eksplorasi (<i>Analysis and Exploration</i>)	60
4.1.2 Desain dan Kontruksi (<i>Design & Contruction</i>)	65
4.1.3 Evaluasi dan Refleksi (<i>Evaluation & Reflection</i>)	87
4.2 Pembahasan	107
4.2.1 Penggunaan Media Pembelajaran IPAS Topik Indonesiaku Kaya.....	108
Alamnya di Kelas V SD.....	108
4.2.2 Rancangan Multimedia Interaktif berbasis Platform Genially pada...	110
Pembelajaran IPAS Topik Indonesiaku Kaya Alamnya di Kelas V SD.....	110
4.2.3 Kelayakan Multimedia Interaktif berbasis Platform Genially pada ...	114
Pembelajaran IPAS Topik Indonesiaku Kaya Alamnya di Kelas V SD.....	114
4.2.4 Implementasi Multimedia Interaktif berbasis Platform Genially pada	
Pembelajaran IPAS Topik Indonesiaku Kaya Alamnya di Kelas V SD.....	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	120
5.1 Simpulan.....	120
5.2. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	133
RIWAYAT HIDUP	261

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase C.....	17
Tabel 3. 1 Ahli Judgment	48
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	51
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pedoman Dokumentasi.....	52
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	54
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Ahli Materi	54
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validasi Angket Respon Siswa	55
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reabilitas	56
Tabel 3. 11 Kriteria Persentase Kelayakan	59
Tabel 3. 12 Pedoman Pengkategorian.....	59
Tabel 4. 1 Garis Besar Program Media.....	69
Tabel 4.2 Nama dan Arti Simbol Flowchart	73
Tabel 4. 3 Storyboard.....	74
Tabel 4. 4 Realisasi Pengembangan Multimedia Interaktif	83
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	88
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	89
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	91
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli.....	92
Tabel 4. 9 Kategori Persentase Respon Siswa Terhadap Aspek Minat	98
Tabel 4. 10 Kategori Persentase Respon Siswa Terhadap Aspek Kegunaan.....	99
Tabel 4. 11 Kategori Persentase Respon Siswa Terhadap Aspek Kemudahan.....	99
Tabel 4. 12 Kategori Persentase Keseluruhan Respon Siswa Terhadap Media.....	100
Tabel 4. 13 Kategori Persentase Respon Siswa Terhadap Aspek Minat	105
Tabel 4. 14 Kategori Persentase Respon Siswa Terhadap Aspek Kegunaan.....	105
Tabel 4. 15 Kategori Persentase Respon Siswa Terhadap Aspek Kemudahan.....	106
Tabel 4. 16 Kategori Persentase Keseluruhan Respon Siswa Terhadap Media.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Capaian Pembelajaran.....	14
Gambar 2. 2 Fungsi Media Pembelajaran	23
Gambar 2. 3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	27
Gambar 2. 4 Model Pemprosesan Informasi.....	29
Gambar 2. 5 Konten Genially	39
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3. 1 Tahapan Model EDR.....	46
Gambar 3. 2 Teknik Analisis Data Kualitatif.....	57
Gambar 4. 1 Tampilan Platform Genially, Tampilan Template yang Digunakan	66
Gambar 4. 2 Tampilan Canva	67
Gambar 4. 3 Tampilan YouTube	68
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman SoundCloud	69
Gambar 4. 5 Flowchart Multimedia Interaktif.....	73
Gambar 4. 6 Proses Mendesain Tampilan Multimedia.....	81
Gambar 4. 7 Proses Unggah Audio Rekaman Suara dan Backsound Efek	81
Gambar 4. 8 Proses Unggah Link YouTube	82
Gambar 4. 9 Proses Menyusun Event Sheet	83
Gambar 4. 10 Publikasi Produk	87
Gambar 4. 11 Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	89
Gambar 4. 12 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	90
Gambar 4. 13 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa	91
Gambar 4. 14 Kegiatan Memahami Petunjuk Penggunaan Media	96
Gambar 4. 15 Kegiatan Pengerjaan Kuis	97
Gambar 4. 16 Kegiatan Pengisian Angket Respon Siswa.....	97
Gambar 4. 17 Diagram Hasil Angket Respon Siswa Siklus 1	100
Gambar 4. 18 Kegiatan Memahami Petunjuk Penggunaan Media	102
Gambar 4. 19 Memaparkan Hasil Diskusi	103
Gambar 4. 20 Kegiatan Pengerjaan Kuis	103
Gambar 4. 21 Kegiatan Pengisian Angket Respon Siswa.....	104

Gambar 4. 22 Diagram Hasil Angket Respon Siswa Siklus 2	107
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 SK Dosen Pembimbing	133
Lampiran 1. 2 Surat Pengantar Izin Penelitian ke SDN 1 Nagarawangi	136
Lampiran 1. 3 Surat Pengantar Izin Penelitian di SDN 2 Nagarawangi	137
Lampiran 1. 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SDN 1 Nagarawangi	138
Lampiran 1. 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SDN 2 Nagarawangi	139
Lampiran 2. 1 Lembar Pedoman Wawancara	140
Lampiran 2. 2 Lembar Pedoman Observasi	142
Lampiran 2. 3 Lembar Studi Dokumentasi	146
Lampiran 2. 4 Lembar Validasi Ahli Media	147
Lampiran 2. 5 Lembar Validasi Ahli Materi	150
Lampiran 2. 6 Lembar Validasi Ahli Bahasa	153
Lampiran 2. 7 Lembar Angket Respon Siswa	156
Lampiran 3. 1 Hasil Uji Product Moment	158
Lampiran 3. 2 Pernyataan Validasi Instrumen	165
Lampiran 3. 3 Hasil Wawancara Guru Kelas	168
Lampiran 3. 4 Dokumentasi Wawancara Kedua Sekolah	178
Lampiran 3. 5 Hasil Observasi di SDN 1 Nagarawangi	180
Lampiran 3. 6 Hasil Observasi di SDN 2 Nagarawangi	181
Lampiran 3. 7 Dokumentasi Observasi Pembelajaran Kedua Sekolah	182
Lampiran 3. 8 Hasil Studi Dokumentasi	183
Lampiran 4. 1 Garis Besar Program Media	186
Lampiran 4. 2 Flowchart	186
Lampiran 4. 3 Storyboard	189
Lampiran 5. 1 Tampilan Produk Multimedia	196
Lampiran 5. 2 Hasil Validasi Ahli Media	201
Lampiran 5. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	205

Lampiran 5. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	208
Lampiran 5. 5 Hasil Olah Data Validasi Produk.....	211
Lampiran 6. 1 Modul Ajar Implementasi di SD 1 Nagarawangi	212
Lampiran 6. 2 Modul Ajar Implementasi di SD 2 Nagarawangi	226
Lampiran 6. 3 Buku Panduan Penggunaan Multimedia Interaktif.....	240
Lampiran 6. 4 Beberapa Contoh Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Siklus 1	247
Lampiran 6. 5 Beberapa Contoh Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Siklus 2.....	251
Lampiran 6. 6 Rekapitulasi Data Hasil Angket Respon Siswa.....	255
Lampiran 6. 7 Hasil Olah Data Kategori Respon Siswa dengan SPSS	256
Lampiran 6. 8 Dokumentasi Implementasi Multimedia Interaktif.....	258

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. In *Heliyon* (Vol. 6, Issue 11). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Adila Fauziah. (2024). *Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alfiana Arsyah Galih, Rosyid Khoirul Nafian, Nabilla Athaya Munandar, & Nela Rofisyan. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Global Education Trends*, 01(2).
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ariesto H Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Astuti, E. P., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 671–680. <http://jurnaledukasia.org>.

- Aully Grashinta, Feliks Arfid Guampe, Sukarman, & Jakub Saddam Akbar. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Clark, R. C. , & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Damanik, S. W., & Seleky, J. S. (2022). Penerapan Metode Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Online. *UNEJ e-Proceeding*
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (Agus & Erwin, Eds.; 2nd ed.). Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dea Anjelia Rahmah, & Risma Delima Harahap. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1246–1253. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.4825>
- Difana Leli Anggraini, Marsela Yulianti, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Divana Leli Anggraini, Marsela Yulianti, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (1st ed.). Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02.
- Erlando Doni Sirait. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*.
- Fadhila Batubara, N., & Davala, M. (2023). Curriculum Development In Indonesia: Historical Study. *International Journal of Students Education*.
- Fahmi, R. (2023). *Paradigma Pendidikan Abad 21: Implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia*. Bandung: Pustaka Edukasi.

- Fathoni, A., Bayu Prasodjo, Mp., Winarni Jhon, Mp., & Dewanto Muhammad Zulqadri, Mp. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Fatimah Azzahra, & Radiansyah. (2024). Cendikia Pendidikan Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model PBL, STAD, dan NHT pada Mata Pelajaran IPAS di kelas 4 SDN Tanipah 2 Barito Kuala. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Friendha Yuanta. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasa*, 1(2), 91–100.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Winston. <https://archive.org/details/conditionsoflearOOOOGagn>
- Guan, N., Song, J., & Li, D. (2018). On the advantages of computer multimedia-aided English teaching. *Procedia Computer Science*, 131, 727–732. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.317>
- Gumilang Pawitan, Yunus Abidin, & Rendi Restiana Sukardi. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Card pada Materi Metamorfosis Hewan di Kelas IV SD. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Halim, A., Yosanny, A., & Soegandi, A. (2012). Efektivitas Prinsip Redundansi dalam Presentasi Perkuliahan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*.
- Hardianto, D. (2011). Penerapan prinsip desain multimedia untuk pembelajaran. *In International Conference Proceeding "ICT in Education For Peace*, (Vol. 1, No. 3, p. 10).
- Hardianto, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Hasnul Fikri, & Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (S. IP. , M. P. Hendrizal, Ed.). Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (Pertama). Yogyakarta: UNY Press.
- I Gede Adi Sanjaya, Ni Ketut SuarniI, & Gede Margunayasa. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679>
- Ilham, Titi Pujiarti, Syahrul Ramadhan, & Wulan. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Irmawan Juahari. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 1(1). www.wordpress.com
- Julham Hukom. (2024). Penerapan Peinsip Redudensi dalam Media Pembelajaran untuk Mengurangi Beban Kognitif. *Variable Research Journal*, 01.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Mengenal Peran 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/09/mengenal-peran-6c-dalam-pembelajaran-abad-ke21>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kusno Setiadi. (2023). *Karakteristik Kurikulum Merdeka Belajar*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Muhammad Darkun. (2019). Pentingnya memahami karakteristik siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(2), 302. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.1005>
- Mayer, R. (2016). *Multimedia learning I A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles*. Cambridge: Cambridge University Pres.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6

- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2014). Educational design research. *In Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition* (pp. 131–140). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11
- Meuthia Karina, R., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 61–77.
- Moh. Eko Nasrulloh, & Nur Muhammad Ikhlashul Amal. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran melalui Pembelajaran Proyek. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 6(2), 91–99.
- Mukniah. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)*. Yogyakarta: Pelajar Pustaka (Anggota IKAPI).
- Mulya Radhiani, S., Khaerah, M., Norazizah, S., Iqbal Alkampary, A., Daroini, S., & Maulana Malik Ibrahim Malang, U. (2023). Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Jaringan Multimedia. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 129–142. <https://www.academia.edu/download/34265413/ivan-pengumpulan->
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1).
- Nazmi, M. (2017). Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1).
- Nur Ade Halimah. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbantuan Aplikasi Genially untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa UIN Raden Intan Lampung*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).
- Nursidik Kurniawan. (2011). karakteristik dan kebutuhan pendidikan anak usia Sekolah dasar. *Jurnal Dgrils*.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan

- Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- 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>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023b). 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, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>
- Putri, H. R., Setiawan, R., Ramadan, S., & Peng, L.-H. (2023). Development of Genially-based history learning media to increase learning interest of senior high school students. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 2460–2491. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854>
- Putri Rahmi, & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rambling, X., Tulenan, V., & Najooan, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Journal Teknik Informatika*, 11(1).
- Richard E Mayer. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Riduwan. (2013). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Rimba Sastra Sasmita. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2.
- Riri Okra, & Yulia Novera. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal of Educational Studies*, 4(2).
- Rodhatul Jennah. (2009). *Media Pembelajaran* (Muhammad Nur Huda Erwin, Ed.). Banjarmasin: Antarasi Press.
- Romie Rengga Julio. (2016). *Pengembangan Panduan Berbasis Animasi dengan Menggunakan Prinsip Personalisasi di Website SMK Pangudi Rahayu 1*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman, A. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166–1180. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139>
- Sabrina Mahyuni. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Peserta Didik*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saifuddin Azwar. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Santoso, Stephanie Budi, & Daniel Ginting. (2023). Menakar Pengetahuan Multimedia Pada Pengajar Bahasa Mandarin Di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*.
- Sari, N., Sunarno, W., & Sarwanto, S. (2018). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fisika sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 17–32. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.591>
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Development of Interactive Multimedia Based on the Genially Platform on the Subtheme of Energy Saving. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>
- Setiawan, Amit, H., Malik, S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., & Mulyana, C.

- M. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sherly, Edy Dharma, & Humiras Betty Sihombing. (2020, June 21). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. In *UrbanGreen Conference Proceeding Library* (pp. 183-190).
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenita Faradilla, Dita Refani Putri, & RR. Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, i.
- Shofiyah Tsabitah. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Genially dalam Pembelajaran PKN di Kelas V Sekolah Dasar*. (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sholihah. (2017). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodath. *Tarling: Journal Of Language Education*, 1(1).
- Siagian, D. P., & Yasthophi, A. (2021). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berorientasi Everyday Life Phenomena pada Materi Termokimia. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*.
- Siagian, N. A., Sianturi, C. F., & Harmady Tamba, R. L. (2023). Utilization of Adobe Flash Interactive Learning Media. *Pejuang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.54209/pejuang.v1i02.6>
- Sinta Kartika, Husni, & Saepul Millah. (2019). Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.
- Situmorang, R. P., & Andayani, E. P. (2019). Penggunaan media animasi berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep materi sistem peredaran darah manusia. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 4, 42–60. <http://ejournal.upi.edu/index.php/asimilasi>
- Slamet. (2020). Hubungan strategi umpan balik (feedback), motivasi berprestasi dan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn di SMK. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology : theory and practice*. New York: Pearson.
- Soetam Rizky Wicaksono. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. Malang: CV. Seribu Bintang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, & Dewi Anzelina. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS)* (Ronald Watrianthos & Janner Simarmata, Eds.). Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sumiharsono Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Vol. 2017). Jember: Pustaka Abadi.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers and Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Surjono, H. D., Muhtadi, A., & Wahyuningsih, D. (2017). The Implementation of Blended Learning in Multimedia Courses for Undergraduate Students in Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(10), 783–786. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2017.7.10.972>
- Suyitno. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNY*.
- Syaad Padmanthara. (2007). Pembelajaran berbantuan komputer (PBK) dan manfaat sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknodik*. <http://www.pustekkom.go.id>
- The Liang Gie. (2004). *Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa* (2nd ed.). Yogyakarta: Gajah Mada Pers.
- Tri Suci B Putri, Irawan Suntoro, & Yunisca Nurmaisa. (2012). The Roles Of Learning Civic Education In Developing Unity Values. *Jurnal Kultur Demokrasi*.
- Viqri, D., Gesta, L., Fattur Rozi, M., Syafitri, A., & Makarim Falah, A. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wahono. R. S. (2006, June 21). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://Romisatriawahono.Net/2006/06/21/Aspek-Dan-Kriteria-Penilaian-Media-Pembelajaran/>.
- Wann Nurdiana Sari, & Ashiful Faizin. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 2023.

- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Wayan Eviyanti Siska Pratiwi, N., Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, P., & pendidikan Bahasa dan Seni, J. (2018). Kemampuan Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Torue dalam Menulis Teks Berita. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(4).
- Widia Awalia, Piya Septiani, Siti Annisa Qisthi, & Wilda Tannia. (2022). *Karakteristik pendidikan siswa sekolah dasar dan pendidikan inklusif*. <https://www.researchgate.net/publication/359972221>
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.