

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS *GENIALLY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
DI KELAS V MIS WONOREJO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS *GENIALLY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
DI KELAS V MIS WONOREJO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**DEWI YULIANI**  
**NIM. 2321080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **DEWI YULIANI**

NIM : **2321080**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS *GENIALLY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI  
KELAS V MIS WONOREJO**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikat atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 25 Februari 2025

Yang Menyatakan,



**Dewi Yuliani**  
**NIM. 2321080**

## NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Dewi Yuliani

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
di  
PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : DEWI YULIANI  
NIM : 2321080  
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V MIS WONOREJO**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 26 Februari 2025  
Pembimbing,



**Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd.**  
**NIP. 199109062020122019**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161  
Website: [ftik.uingusdur.ac.id](http://ftik.uingusdur.ac.id) email: [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : DEWI YULIANI

NIM : 2321080

Program Studi: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS GENIALLY UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI  
KELAS V MIS WONOREJO

Telah diujikan pada hari Jum'at tanggal 14 Maret 2025 dan dinyatakan  
**LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.).

Penguji I

**Juwita Rini, M.Pd.**  
NIP. 19910301 201503 2 010

Dewan Penguji

Penguji II

**Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd.**  
NIP. 19900528 2019 03 2 014

Pekalongan, 17 Maret 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No.158 tahun 1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam Bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam Bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam kamus linguistic atau kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

### 1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, Dalam transliterasi itu sebagian dilambangkan dengan huruf sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik di bawah)
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zei (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)

ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah		Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal tunggal	Vokal rangkap	Vokal panjang
ا = a		ا = a
ا = i	ا ي = ai	ي = ī
ا = u	او = au	او = ū

## 3. Ta Marbutah

*Ta Marbutah* hidup dilambangkan dengan /t/.

Contoh:

مرآة جميلة ditulis *mar'atun jamilah*

*Ta marbutah* mati dilambangkan dengan /h/.

Contoh:

فاطمة ditulis *Fatimah*

## 4. Syaddad (tasydid geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dnegan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh

ربنا           ditulis       *rabbana*

البر           ditulis       *al-birr*

#### 5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	Ditulis	<i>Asy-syamsu</i>
الرجل	Ditulis	<i>ar-rojulu</i>
السيدة	Ditulis	<i>As-sayyidah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	Ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	Ditulis	<i>al-badi</i>
الجلال	Ditulis	<i>al-jalal</i>

#### 6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /’/.

Contoh:

امرت           ditulis       ‘*umirtu*

شيء           ditulis       *syai’un*



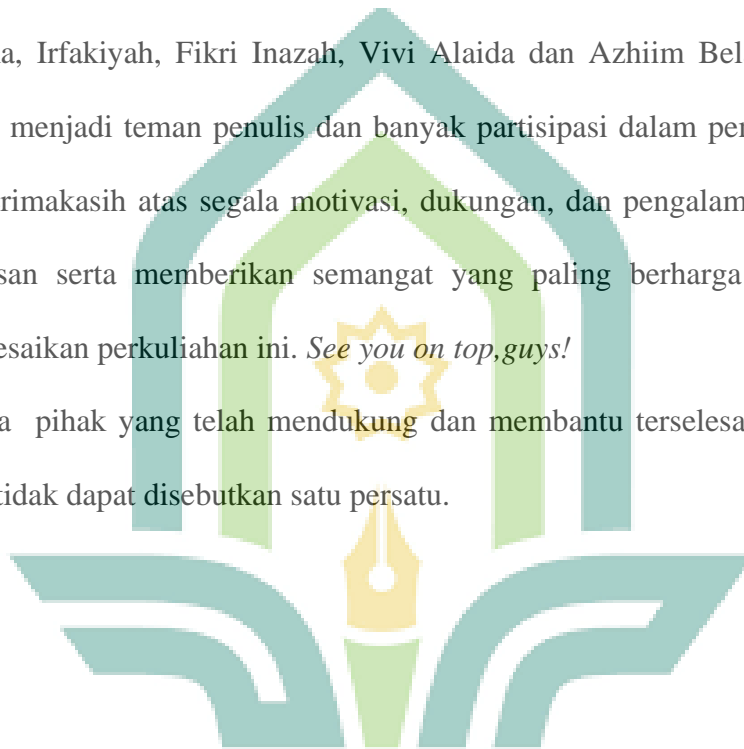
## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam penulis sanjungkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafaat beliau di yaumul akhir nanti. Atas doa, dukungan, dan semangat yang luar biasa serta dengan ketulusan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Almameter tercinta Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Diri saya sendiri, Dewi Yuliani. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. *Good thank you for being me independent women, I know there are more great ones but I'm proud of this achievement.*
3. Cinta pertama dan sosok yang sangat menginspirasi penulis yaitu Bapak Juwahir tercinta. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang telah tercurahkan dalam setiap langkah ketika mengemban tanggungjawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, yang tida henti memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang, serta dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan. Terima kasih bapak, putri kecilmu sudah tumbuh besar dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.

4. Pintu surgaku dan sosok yang penulis jadikan panutan yaitu Ibunda Nadhimah tercinta. Terima kasih atas setiap semangat, ridho, perhatian, kasih sayang, dan doa yang selalu terselip di setiap sholatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan sampai menjadi sarjana. Terima kasih ibu atas berkat dan ridhomu ternyata anak perempuan terakhir yang selalu tegar bahunya harus setegar karang di lautan dan menjadi harapan terbesar ini telah mampu mendapat gelar Sarjana Pendidikan.
5. Teruntuk kakak-kakak saya, Sri Zulaekha, Muhammad Zubaidin, dan Slamet Abdul Kholil, terimakasih sudah selalu memberikan arahan kepada saya dan tiada kebahagiaan tanpa dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan.
6. Ibu Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu mempermudah dalam kebutuhan pribadi maupun dalam karya tulis ini.
8. Segenap Senat Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2021 yang telah berjuang sama-sama.
10. Semua dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membimbing selama perkuliahan.

11. Kepala sekolah MIS Wonorejo dan jajaran-Nya, terima kasih telah mengizinkan melaksanakan penelitian di MIS Wonorejo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan.
12. Kepada adik-adik siswa/i MIS Wonorejo, terima kasih sudah bersedia untuk menjadi responden dan *support*.
13. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan Salisa Mawaddah, Laila Fitria Nur Rahma, Irfakiyah, Fikri Inazah, Vivi Alaida dan Azhiim Bela Saputra yang sudah menjadi teman penulis dan banyak partisipasi dalam pembuatan skripsi ini, terimakasih atas segala motivasi, dukungan, dan pengalaman yang sangat berkesan serta memberikan semangat yang paling berharga sampai dititik terselesaikan perkuliahan ini. *See you on top,guys!*
14. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu terselesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



**MOTTO**

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Sesungguhnya Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai  
dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah Ayat 286)



## ABSTRAK

**Yuliani, Dewi.2025.** “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas V MIS Wonorejo”. *Skripsi*.Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Matematika, *Genially*, Minat Belajar**

Matematika sering dianggap mata pelajaran yang sulit karena harus menghafalkan rumus, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik kurang antusias. Hal ini yang menyebabkan minat belajar peserta didik rendah dengan melihat hasil belajar yang cukup rendah yaitu 73% nilai sama atau kurang dari 70 dan belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minima). Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik merasa bosan. Sebagai solusi, penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *genially*.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *genially* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MIS Wonorejo.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *reseach and development* (R & D) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluate*). Adapun pengumpulan data digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil akhir validasi media pembelajaran matematika berbasis *genially* memperoleh skor rata-rata 55,5 atau 85,38% dengan kategori “sangat valid” oleh ahli materi dan memperoleh skor rata-rata 92,5 atau 92,5% dengan kategori “sangat valid” oleh ahli media. Hasil akhir kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *genially* berdasarkan aspek kepraktisan memperoleh skor 72 atau 90,66% dengan kategori “sangat praktis” oleh guru matematika dan memperoleh skor rata-rata 43,80 atau 87,60% dengan kategori “sangat praktis” oleh peserta didik. Hasil akhir keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *genially* memperoleh skor dengan rata-rata 0,775 atau 77,5% yang dikategorikan “efektif” oleh peserta didik dengan rumus N Gain.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas V MIS Wonorejo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya diyaumik akhir nanti. Aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd. selaku Wali Dosen yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan Guru MIS Wonorejo yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Orang tua dan saudara saya yang selalu mendoakan dan atas segala kasih sayangnya.
8. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini telah Peneliti kerjakan dan selesaikan dengan maksimal, namun Peneliti juga mengharapkan saran serta kritik konstruktif dari berbagai pihak demi meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT., Peneliti memohon serta berserah diri dengan harapan mudah-mudahan niat baik yang selama ini ditempuh dapat bermanfaat dan barokah bagi diri pribadi, nusa, bangsa, dan agama. Kemudian, diharapkan pula semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman. Aamiin ya robbal alamin.

Pekalongan, 26 Februari 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	11
1.8 Asumsi dan keterbatasan pengembangan.....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
2.1. Deskripsi Teori .....	13
2.2. Penelitian yang Releven.....	21
2.3. Kerangka Berfikir .....	27
2.4. Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1 Desain Penelitian .....	31
3.1 Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	43
3.1 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
3.1 Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	60
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	74
4.3 Revisi Produk.....	90
4.4 Pembahasan.....	100



<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>105</b>
5.1 Kesimpulan .....	105
5.1 Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>111</b>



## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1	Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MI Salafiyah Wonorejo pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Tahun 2024.....	3
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar yang Diujicobakan .....	39
Tabel 3.2	Rubrik Penskoran Kuesioner Minat Belajar yang diujicobakan ...	40
Tabel 3.3	Tingkat Minat Belajar .....	41
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3.5	Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Kuesioner Respon Guru Matematika Terhadap Media Pembelajaran Matematika.....	45
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Matematika.....	47
Tabel 3.8	Tingkat Kevalidan.....	50
Tabel 3.9	Tingkat Kepraktisan .....	52
Tabel 3.10	Pembagian Skor Gain.....	53
Tabel 3.11	Kategori perolehan tafsiran efektifitas N Gain persen (%) Presentase .....	53
Tabel 4.1	Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.2	Pendapat dan Saran Ahli Materi.....	68
Tabel 4.3	Hail Kuesioner Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4.4	Pendapat dan Sarah Ahli Media.....	73
Tabel 4.5	Hasil Kuesioner Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Genially</i> .....	78
Tabel 4.6	Analisis Data Kuesioner Skala Respon Peserta Didik .....	82
Tabel 4.7	Uji Validitas .....	85
Tabel 4.8	Uji Reliabilitas .....	86
Tabel 4.9	Sesudah Diterapkannya Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Genially</i> .....	87

Tabel 4.10 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi..... 91

Tabel 4.11 Komentar dan Saran Validator Ahli Media..... 95



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Gambar Kerangka Berfikir..... 29
Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan ..... 31
Gambar 4.1	<i>Screenshot</i> Tampilan Beranda..... 56
Gambar 4.2	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Text</i> ..... 57
Gambar 4.3	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Resources</i> ..... 58
Gambar 4.4	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Interactive Elements</i> ..... 58
Gambar 4.5	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Interactive Questions</i> ..... 59
Gambar 4.6	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Widgets</i> ..... 60
Gambar 4.7	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Insert</i> ..... 60
Gambar 4.8	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Background</i> ..... 61
Gambar 4.9	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Pages</i> ..... 61
Gambar 4.10	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Template Game</i> ..... 62
Gambar 4.11	<i>Screenshot</i> Tampilan Materi Luas Bangun Persegi Sebelum Revisi ..... 88
Gambar 4.12	<i>Screenshot</i> Tampilan Materi Luas Bangun Persegi Sesudah Revisi ..... 89
Gambar 4.13	<i>Screenshot</i> Tampilan Materi Luas Bangun Persegi Panjang Sebelum Revisi ..... 89
Gambar 4.14	<i>Screenshot</i> Tampilan Materi Luas Bangun Persegi Panjang Sesudah Revisi ..... 90
Gambar 4.15	<i>Screenshot</i> Tampilan Luas Bangun Belah Ketupat Sebelum Revisi ..... 90
Gambar 4.16	<i>Screenshot</i> Tampilan Materi Luas Bangun Belah Ketupat Sesudah Revisi ..... 91
Gambar 4.17	<i>Screenshot</i> Tampilan Menu Utama atau Menu Home Sebelum Revisi ..... 92
Gambar 4.18	<i>Screenshot</i> Tampilan Menu Utama atau Menu Home Sesudah Revisi ..... 93
Gambar 4.19	<i>Screenshot</i> Tampilan Materi Contoh Benda Berbentuk Persegi Sebelum Revisi ..... 93
Gambar 4.20	<i>Screenshot</i> Tampilan Materi Contoh Benda Berbentuk Persegi Sesudah Revisi ..... 94
Gambar 4.21	<i>Screenshot</i> Tampilan Contoh Benda Bangun Persegi Panjang Sebelum Revisi ..... 94
Gambar 4.22	<i>Screenshot</i> Tampilan Contoh Benda Bangun Persegi Panjang Sesudah Revisi ..... 95

Gambar 4.23	<i>Screenshot</i> Tampilan Contoh Benda Bangun Segitiga Sebelum Revisi .....	95
Gambar 4.24	<i>Screenshot</i> Tampilan Contoh Benda Bangun Segitiga Sesudah Revisi .....	96
Gambar 4.25	<i>Screenshot</i> Tampilan Contoh Benda Bangun Belah Ketupat Sebelum Revisi .....	96
Gambar 4.26	<i>Screenshot</i> Tampilan Contoh Benda Bangun Belah Ketupat Sesudah Revisi .....	97



## DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Surat Izin Penelitian .....	111
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	112
Lampiran 3	Teks Transkrip Wawancara .....	113
Lampiran 4	Pedoman Penilaian Ahli Materi .....	116
Lampiran 5	Pedoman Penilaian Ahli Media.....	122
Lampiran 6	Kuesioner Respon Guru Matematika Terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Genially</i> pada Materi Bangun Datar .....	128
Lampiran 7	Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Genially</i> Pada Materi Bangun Datar .....	134
Lampiran 8	Kuesioner Peserta Didik Terhadap Minat Belajar dalam Proses Pembelajaran Matematika (Pre Test dan Post Test) .....	137
Lampiran 9	Soal Latihan Luas Bangun Datar Serta Kunci Jawaban.....	140
Lampiran 10	Hasil Penilaian Ahli Materi 1 .....	145
Lampiran 11	Hasil Penilaian Ahli Materi 2.....	151
Lampiran 12	Hasil Penilaian Ahli Media 1 .....	157
Lampiran 13	Hasil Penilaian Ahli Media 2 .....	163
Lampiran 14	Hasil Penilaian Kuesioner Respon Guru Matematika Terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Genially</i> pada Materi Bangun Datar .....	169
Lampiran 15	Hasil Penilaian Soal Latihan Luas Bangun Datar .....	175
Lampiran 16	Dokumentasi Penelitian .....	178
Lampiran 17	Biodata Penulis .....	185
Lampiran 18	QR Kode Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Genially</i> Pada Materi Bangun Datar .....	185

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih dan mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi kehidupan ini dan tidak bisa dihindari, karena IPTEK memberikan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan kemajuan teknologi menghasilkan modernitas, ditandai dengan pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, ekspansi atau peluasan budaya. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah sangat pesat di berbagai bidang, salah satunya di dalam dunia pendidikan. Tondeur menyatakan bahwa teknologi digital sekarang sudah mulai digunakan di dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran baik sebagai alat informasi atau sarana pembelajaran (Mulyani & Haliza, 2021:2).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam proses pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga ke tingkat perguruan tinggi. Pada umumnya peristiwa-peristiwa yang kita alami selama ini setiap harinya banyak yang berhubungan dengan matematika. Misalkan membagi makanan atau barang (Andayani, 2019:2).

Matematika merupakan pengetahuan yang pasti sehingga langsung

menuju sasaran dan dapat menyebabkan timbulnya disiplin dalam pikiran. Matematika terkenal sebagai pelajaran yang tidak disenangi oleh kebanyakan peserta didik karena dianggap sulit, menakutkan, membuat pusing dan stress (Yuliati, 2021:2). Pemahaman yang dianggap sulit tersebut terjadi karena pengalaman belajar yang kurang bermakna, dimana peserta didik harus menghafalkan rumus tanpa mengetahui asal-usulnya atau cara membuatnya, seperti halnya pada pembelajaran matematika materi bangun datar, peserta didik perlu memahami macam-macam bangun datar, keliling bangun datar, luas bangun datar serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hobri, 2022:105).

Matematika sering dianggap mata pelajaran yang sulit karena harus menghafalkan beberapa rumus, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik kurang antusias. Begitu pula pada saat pemberian tugas mandiri, peserta didik mengerjakan dengan bersumber hasil contekan dari jawaban temannya. Hal ini menjadi minat belajar peserta didik rendah karena kurangnya pemahaman materi yang dipelajari sehingga mencari jawaban ke temannya.

Minat adalah sesuatu yang berfokus pada perhatian dalam unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, dan keinginan hati (Achru, 2019:3). Minat erat kaitannya dengan usaha, ketika seseorang belajar dengan minat yang rendah, maka akan mudah bosan dan tidak ada inisiatif dengan materi yang dipelajari. Minat belajar matematika diartikan sebagai sikap perhatian peserta didik terhadap pelajaran matematika,



perasaan tertarik dan rasa keingintahuan yang tinggi terhadap matematika sehingga minat belajar yang tinggi dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan persoalan-persoalan matematika, timbulnya motivasi untuk mempelajari matematika meningkat, adanya perasaan dan kesenangan hati dalam mempelajari matematika (Ndraha, Mendrofa, & Lase, 2022:4).

Permasalahan terkait minat belajar matematika juga dialami oleh peserta didik kelas V di MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan, dimana mereka mengalami minat belajar peserta didik rendah sehingga kurang memahami materi bangun datar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang masih di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MI Salafiyah Wonorejo pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Tahun 2024/2025

Nilai	Frekuensi	Presentase
0 – 10	0	0%
11 – 20	0	0%
21 – 30	3	7%
31 – 40	5	13%
41 – 50	6	15%
51 – 60	9	23%
61 – 70	6	15%
71 – 80	3	7%
81 – 90	4	10%
91 – 100	4	10%

(Sumber: Nilai Ulangan Harian Matematika Materi Bangun Datar

Tahun Ajaran 2024/2025)

Tabel 1 menunjukkan bahwa informasi tersebut diperoleh peneliti dengan melakukan wawancara kepada guru matematika kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan. Hasil belajar peserta didik kelas V pada materi bangun datar masih tergolong cukup rendah, yaitu 73% hasil belajar peserta didik dengan nilai sama dengan atau kurang dari 70 dan belum mencukupi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti: peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, kurangnya pemahaman peserta didik dalam konseptual bangun datar, guru hanya menggunakan media pembelajaran pada buku paket matematika dalam proses pembelajaran (Amiek, 2024).

Berdasarkan penelitian Karina (2017:66) diketahui bahwa terdapat hubungan positif antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Aprijal (2020:6) diketahui bahwa terdapat pengaruh positif hasil belajar terhadap minat belajar peserta didik. Hubungan minat belajar dengan hasil belajar sangat berpengaruh seperti halnya yang dialami oleh kelas V di MI Salafiyah Wonorejo pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V MI Salafiyah Wonorejo diketahui bahwa peserta didik sering menganggap mata pelajaran matematika sulit karena berhubungan dengan rumus yang menjadikan kurang senang dan tertarik dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang tertarik dengan materi bangun datar dikarenakan cara menghitung bangun datar harus bisa menguasai rumus

keliling dan luas bangun datar. Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan lebih memilih mengamati objek lain seperti mengobrol, bermain alat tulis, dan terkadang memperhatikan dari segi fisik namun pola pikirnya tidak di kelas (Amiek, 2024). Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas V di MI Salafiyah Wonorejo masih rendah dan dapat dilihat dari hasil belajar nilai ulangan harian materi bangun datar yaitu 70% peserta didik masih di bawah nilai 70 atau belum mencukupi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat digunakan dalam media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk tercapainya minat belajar peserta didik dalam materi bangun datar pada mata pelajaran matematika di MI Salafiyah Wonorejo. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Genially*. *Genially* adalah media pembelajaran online yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi presentasi, *game*, video pembelajaran dan lainnya. *Genially* dapat diaplikasikan saat proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Penerapan media *Genially* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan sambil bermain, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar agar peserta didik merasa senang dan tidak membosankan (Enstein, Bulu, & Nahak, 2022:3).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media

pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut penelitian Ni'mah, Warisman, dan Hermiati (2022:5), upaya meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Genially* dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X MIPA 4 SMAN 5 Malang. Diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* mengalami peningkatan minat belajar siswa sebesar 17,94%. Indikator yang mendukung adanya peningkatan diantaranya indikator kehadiran ketika jam pelajaran, mengikuti kegiatan pembelajaran, semangat mengikuti pembelajaran, tertarik untuk belajar, dan ingin mendapat nilai yang bagus. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik terhadap media pembelajaran berbasis *Genially*.

Berdasarkan hasil observasi di MI Salafiyah Wonorejo media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket dan metode yang digunakan ceramah serta tanya jawab. Pada mata pelajaran matematika materi bangun datar memerlukan beberapa media pembelajaran untuk membantu pemahaman peserta didik. Permasalahan ini, dialami oleh MI Salafiyah Wonorejo karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Genially* sehingga peserta didik kurang minat mengikuti pembelajaran matematika pada materi bangun datar.

Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap proses maupun evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang

inovatif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis dan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi hanya menggunakan buku cetak dari kemenag.
2. Kurangnya memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik.
3. Peserta didik kurang minat dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik merasa bosan pada mata pelajaran matematika.
5. Kurang familiar dan belum menggunakan media pembelajaran *genially* dalam kegiatan pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di MI Salafiyah Wonorejo.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dari berbagai masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo
2. Untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Implikasi teoritis dari temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan bahan ajar pada dunia pendidikan dan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut yang

berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan minat belajar pada inti pembahasan yang lain.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan menjadi tambahan referensi bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar lebih baik, terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

### b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memahami materi bangun datar melalui media pembelajaran matematika berbasis *Genially* sehingga meningkatkan minat belajar yang tinggi. Selain itu, implementasi dari media pembelajaran matematika berbasis *Genially* merupakan salah satu upaya pengenalan ilmu dan teknologi dasar kepada peserta didik agar siap menghadapi era 5.0.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama pada proses pembelajaran serta dapat meningkatkan prestasi sekolah.



#### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu pengalaman baru dalam bidang penelitian bagi peneliti, karena dalam penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian ini juga sebagai salah satu bentuk pengaplikasian pengetahuan yang didapatkan selama menempuh kegiatan perkuliahan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

#### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Media pembelajaran *genially* bisa diakses melalui *website* dan tidak perlu untuk menginstal aplikasi. Konten-konten pada media ini meliputi: *cover*, menu utama, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, *game*, dan profil pengembangan. Media pembelajaran hasil pengembangan digunakan untuk dua kali tatap muka tiga kali empat puluh menit. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran matematika kelas V MIS Wonorejo yaitu materi luas bangun datar.

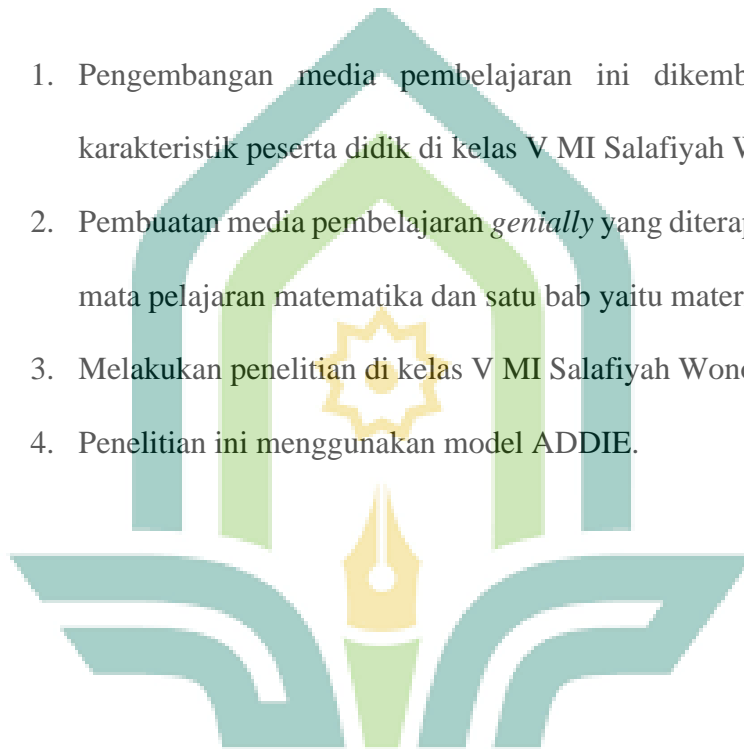
#### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan berikut:

1. Media pembelajaran *genially* hanya bisa dibuka melalui website dan online.
2. Media pembelajaran *genially* lebih mudah dibuka melalui laptop dibandingkan handphone.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *genially* sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik di kelas V MI Salafiyah Wonorejo.
2. Pembuatan media pembelajaran *genially* yang diterapkan hanya satu mata pelajaran matematika dan satu bab yaitu materi bangun datar.
3. Melakukan penelitian di kelas V MI Salafiyah Wonorejo.
4. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pada perancangan media pembelajaran matematika berbasis genially pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di MIS Wonorejo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluate*), memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *genially* untuk meningkatkan minat belajar menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluate*). Media pembelajaran matematika berbasis *genially* terdapat beberapa fitur, diantaranya: beranda *genially*, *presentation*, dan tampilan *game*. Pada fitur beranda *genially* merupakan tampilan awal dari website untuk memilih template yang akan digunakan, seperti *presentation, quiz*, dan *game*. Adapun pada fitur *presentation* terdiri dari tampilan awal atau *cover*, tampilan menu utama atau menu *home*, tampilan tujuan pembelajaran, tampilan materi pembelajaran dan contoh soal, link *game*, dan profil *game*. Sedangkan template *game* berisi permainan ular tangga yang berisi pertanyaan atau rintangan dalam pembelajaran matematika.

2. Hasil akhir validasi media pembelajaran matematika berbasis *genially* memperoleh skor rata-rata 55,5 atau 85,38 % dengan kategori “sangat valid” oleh ahli materi dan memperoleh skor rata-rata 92,5 atau 92,5% dengan kategori “sangat valid” oleh ahli media.
3. Hasil akhir kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *genially* berdasarkan aspek kepraktisan memperoleh skor 72 atau 90,66 dengan kategori “sangat praktis” oleh guru matematika kelas V A dan V B. Sedangkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially* dihitung dengan rata-rata skor 43,80 atau 87,60% dengan kategori “sangat praktis”.
4. Hasil akhir keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *genially* pada hasil mengisi kuesioner *pre test* dan *post test* minat belajar peserta didik dengan rata-rata N Gain adalah 0,775 yang dikategorikan “tinggi” atau persentase 77,5% yang dikategorikan “efektif”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *genially* terbukti meningkatkan minat belajar dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas V A dan V B di MI Salafiyah Wonorejo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran matematika berbasis *genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di MIS Wonorejo Kecamatan Wonopringgo

Kabupaten Pekalongan, peneliti menyapaikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *genially* merupakan media yang masih terbatas karena hanya bisa diterapkan di sekolah atau madrasah yang memiliki proyektor atau laboratorium komputer. Oleh karena itu perlu diperhatikan ketika hendak mengimpelementasikan media tersebut.
2. Media pembelajaran matematika berbasis *genially* merupakan media yang membutuhkan akses internet yang stabil. Oleh karena itu perlu diperhatikan lingkungan sekolah atau madrasah ketika hendak mengimpelementasikan media tersebut.
3. Untuk para pengembang berikutnya dapat melengkapi dan menambah fitur foto, video, atau audio agar lebih sempurna pada media pembelajaran matematika berbasis *genially*.
4. Media pembelajaran matematika berbasis *genially* ini hanya memuat materi luas bangun datar, oleh karena itu diharapkan pihak pengembang berikutnya dapat melengkapi dan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *genially* dengan materi yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, III(36), 205–215.
- Aliyah, S. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. *Skripsi*, (8.5.2017), 2003–2005. Retrieved from [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Andayani, M. (2019). Membangun Self-Confidence Siswa melalui Pembelajaran Matematika. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 147–153. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i2.4279>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center.
- 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. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fadhallah. (2021). *Wawancara* (Cetakan I). Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 31. <https://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4, 25.
- Fitrianawati, M., Surtiani, I., & Istiandaru, A. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika Kelas V Semester I*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4, 6–11.
- Ginita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spritual

- Pada Materi Fisika Tentang Vektor dan Gerak Lurus. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.
- Hasratuddin. (2021). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2), 130–141. <https://doi.org/10.21831/jpk.v2i2.1436>
- Hidayati, N. (2024). Guru Matematika MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan. *Wawancara Pribadi*.
- Hobri, D. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. (E. Nurelah, Ed.). Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknolog. Retrieved from <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Gatot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Syiah Kuala*, 2(1), 61–77.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1).
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Nur Afifah, Otang Kurniawan, E. N. (2022). 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>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162.
- Putri, Dedy Firdiansyah, & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.(1), 39–49.

- Saputri, D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Benda Konkret Terhadap Perilaku Negatif Siswa di dalam Kelas dan Hasil Belajar Siswa Kelas II Di MIN 4 Tulungagung. *Metode Penelitian Kualitatif*, (17), 43. Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf>
- Sugeng, A. N. (2020). *Matematika "Pembelajaran Pecahan di Sekolah Dasar Kelas V*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. (Apri Nuryanto, Ed.) (Edisi ke-3). Bandung: ALFABETA.
- Syahputri, A. S., & Madiun, U. P. (2023). Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website Genially terhadap Motivasi Belajar Siswa, 2(2), 685–691.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (Cetakan 1, p. 5). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wardiyah, W. (2023). Video Pembelajaran Interaktif Melalui Web Genially. *Skripsi*. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>