

**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 email: 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> |
| البديع | 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*

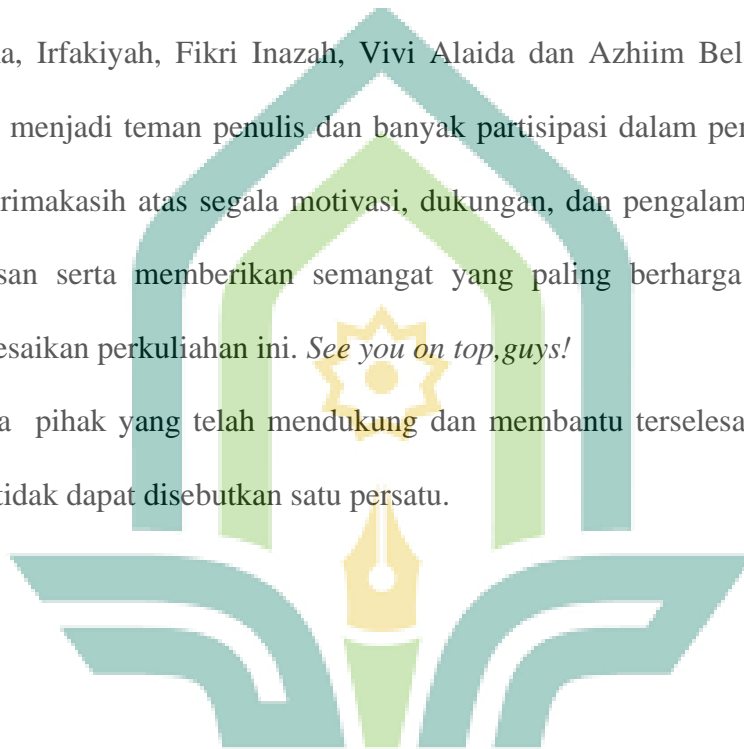
PERSEMBAHAN

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

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| NOTA PEMBIMBING | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | viii |
| MOTTO | xi |
| ABSTRAK | xii |
| KATA PENGANTAR..... | xiii |
| DAFTAR ISI..... | xv |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xx |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xxii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 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 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 13 |
| 2.1. Deskripsi Teori | 13 |
| 2.2. Penelitian yang Releven..... | 21 |
| 2.3. Kerangka Berfikir | 27 |
| 2.4. Hipotesis Penelitian | 30 |
| | |
| BAB III HASIL PENELITIAN..... | 31 |
| 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 |
| | |
| BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN | 60 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 60 |
| 4.2 Hasil Uji Coba Produk | 74 |
| 4.3 Revisi Produk..... | 90 |
| 4.4 Pembahasan..... | 100 |

| | |
|--------------------------------|------------|
| BAB V PENUTUP | 105 |
| 5.1 Kesimpulan | 105 |
| 5.1 Saran | 107 |
| DAFTAR PUSTAKA | 108 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 111 |



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.

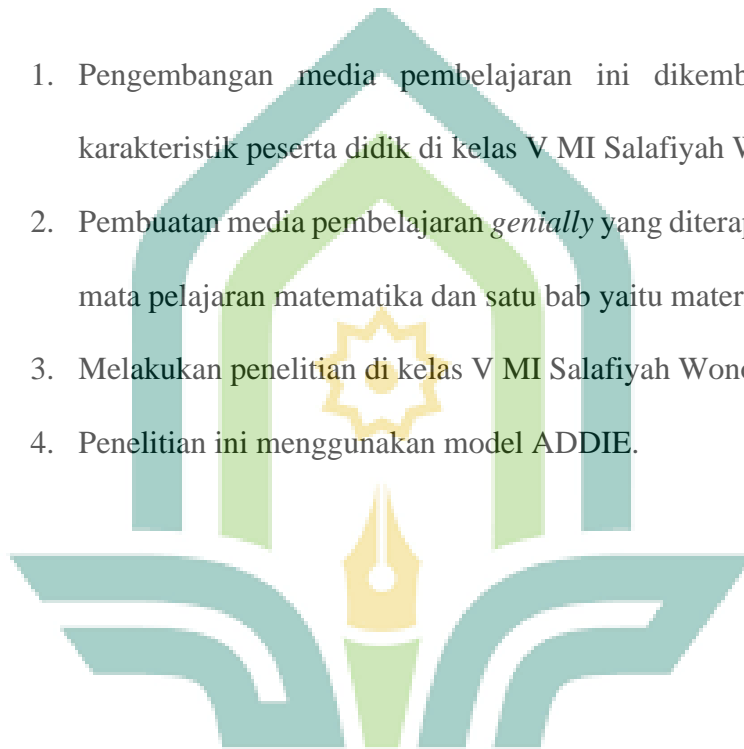
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

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.



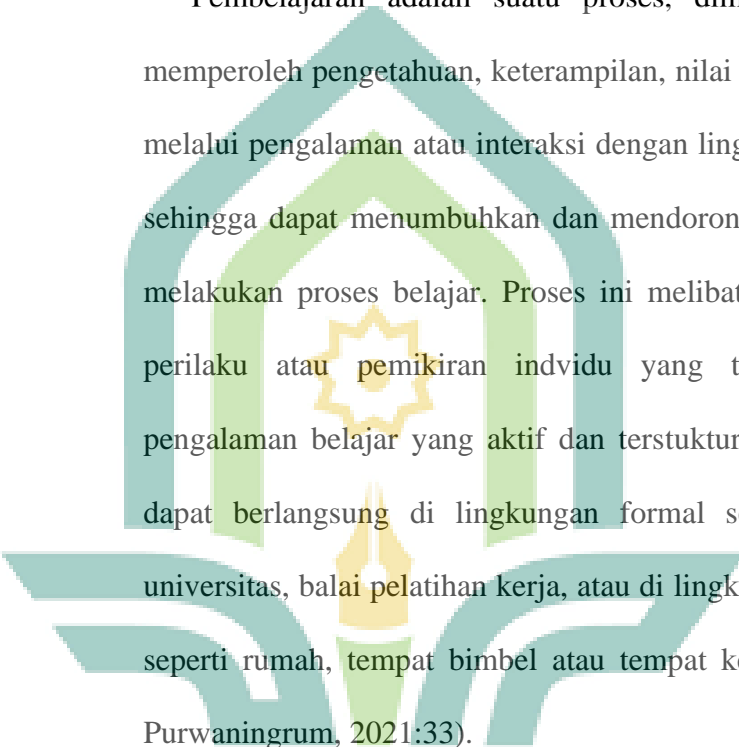
BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pembelajaran Matematika

2.1.1.1 Definisi Pembelajaran Matematika



Pembelajaran adalah suatu proses, dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap baru melalui pengalaman atau interaksi dengan lingkungan sekitar sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Proses ini melibatkan perubahan perilaku atau pemikiran individu yang terjadi melalui pengalaman belajar yang aktif dan terstruktur. Pembelajaran dapat berlangsung di lingkungan formal seperti sekolah, universitas, balai pelatihan kerja, atau di lingkungan informal seperti rumah, tempat bimbingan atau tempat kerja (Fahma & Purwaningrum, 2021:33).

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Matematika dikenal sebagai ilmu deduktif, karena setiap metode yang digunakan dalam mencari kebenaran adalah dengan menggunakan metode deduktif, sedangkan dalam ilmu alam menggunakan

metode induktif atau eksperimen. Matematika dapat diterapkan dalam berbagai bidang seperti sains, teknologi, bisnis, dan keuangan (Hasratuddin, 2021:4).

Jadi pembelajaran matematika adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam bidang matematika melalui berbagai metode, seperti pengajaran, diskusi, latihan, deduktif, dan eksperimen.

2.1.1.2 Prinsip Pembelajaran Matematika

Menurut Jean Piaget, seorang psikolog Swiss, terdapat empat tahap perkembangan kognitif anak, yaitu tahap sensorik dan motorik (0 - 2 tahun) dimana anak belajar melalui pengalaman sensorik dan motorik, pra operasional (2-7 tahun) dimana anak-anak mulai menggunakan symbol untuk mempresentasikan objek dan ide di dunia dan berpikir secara intuitif tetapi masih terbatas, operasional konkret (7-12 tahun) dimana anak-anak mulai berpikir secara logis dan mengenal prinsip-prinsip kausalitas , dan operasional formal (12 tahun ke-atas) dimana anak-anak mencapai kemampuan untuk berpikir secara abstrak, mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan dan memahami ide-ide kompleks serta mampu membuat pemikiran logis dan sistematis (Fahma & Purwaningrum, 2021:35).

Prinsip pembelajaran kognitif meliputi tiga prinsip utama pembelajaran yang dikemukakan Piaget (Nuryati & Darsinah, 2021:4) sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang aktif

Pembelajaran yang aktif adalah proses aktif, sebab pengetahuan terbentuk dari dalam subjek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak, kepadanya perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya melakukan percobaan dengan memanipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, atau membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.

2. Pembelajaran melalui interaksi sosial

Dengan cara menciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara subjek belajar. Belajar bersama teman sebaya dan orang dewasa akan membantu perkembangan kognitif mereka. Dengan kebersamaan, kognitif anak akan berkembang dan menghilangkan sifat egosentris.

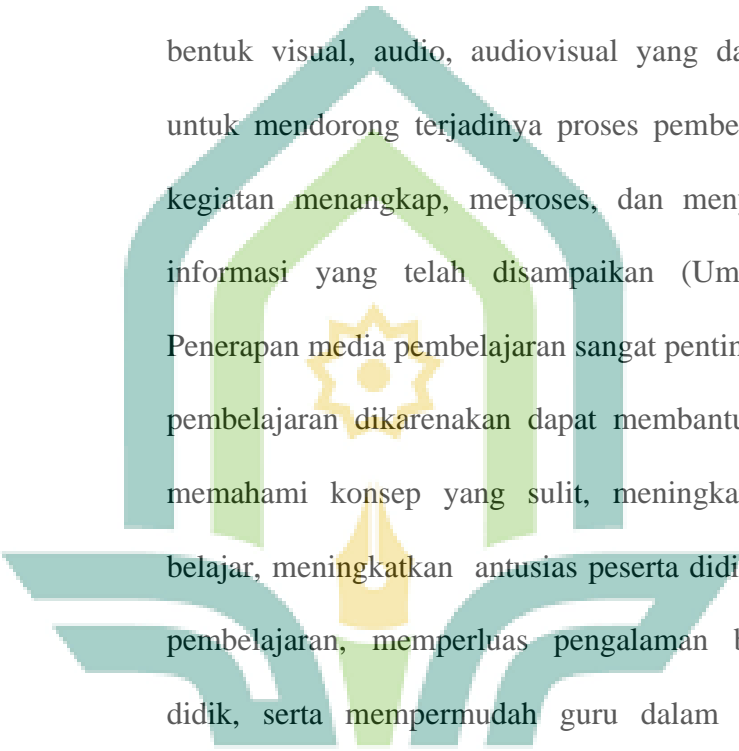
3. Belajar melalui pengalaman sendiri

Dengan memanfaatkan pengalaman nyata, perkembangan kognitif seseorang akan lebih baik daripada hanya menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Namun,

jika tidak diikuti penerapan dan pengalaman maka perkembangan kognitif seseorang akan cenderung mengarah ke verbalisme.

2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

2.1.2.1 Definisi Media Pembelajaran Berbasis *Genially*



Media pembelajaran adalah alat atau sarana dalam bentuk visual, audio, audiovisual yang dapat digunakan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran melalui kegiatan menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang telah disampaikan (Ummah, 2021:5). Penerapan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat membantu peserta didik memahami konsep yang sulit, meningkatkan semangat belajar, meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, memperluas pengalaman belajar peserta didik, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Genially merupakan platform gratis yang ditujukan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. *Genially* adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi presentasi, *game*, video pembelajaran, dan

kuis (Enstein et al., 2022:4).

Jadi media pembelajaran berbasis *Genially* adalah sarana dalam bentuk visual, audio, audiovisual yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi presentasi, *game*, video pembelajaran, dan kuis berbasis *online*.

2.1.2.2 Kelebihan Media Pembelajaran *Genially*

Menurut Afifah (2022:8) kelebihan media pembelajaran *Genially* adalah sebagai berikut:

1. Konten yang dibuat dapat ditambahkan fitur unik seperti tautan ke jejaring sosial, peta, kuesioner, video atau audio. Selain itu setiap elemen yang terdapat pada platform *genially* dapat dimodifikasi tinggi atau lebarnya, serta dapat dipindahkan atau dihapus secara langsung.
2. Dapat menggabungkan sistem kerja kolaboratif dimana dapat bekerja secara bersamaan dengan orang lain di proyek yang sama, dapat mengubah konten dengan memberikan ide bersama dalam suatu proyek.

Dari kelebihan tersebut, maka dengan adanya web *Genially* ini proses belajar mengajar akan semakin menyenangkan, karena tersedianya fitur-fitur dan template-template dengan berbagai tema yang sangat menarik dan

bervariatif, sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar.

2.1.2.3 Kekurangan media pembelajaran *Genially*

Menurut Ni'mah (2022:7) kekurangan media pembelajaran *Genially* adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Genially* harus terhubung dengan internet (*online*).
2. Terdapat pembatasan akses bagi *creator* yang tidak memiliki premium untuk menggunakan fitur yang disediakan.

Dari kekurangan tersebut, pengguna web *Genially* memiliki keterbatasan menggunakan banyak fitur dikarenakan membayar agar bisa premium.

2.1.3 Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar

Bangun datar adalah sebuah objek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau garis lengkung. karena bangun datar merupakan dua dimensi maka hanya memiliki ukuran panjang dan lebar oleh sebab itu maka bangun datar hanya memiliki luas dan keliling. Ada beberapa istilah dalam bangun datar yaitu sisi, sudut, diagonal bidang, simetri lipat, dan simetri putar. Sisi merupakan garis pembatas dari suatu bidang datar. Sudut adalah besaran rotasi antara dua garis. Antara dua bidang atau antara garis dengan bidang.

Diagonal batang adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang berhadapan pada setiap bidang. Simetri lipat adalah suatu proses bidang datar menjadi dua bagian dengan bentuk dan ukuran yang sama pada setiap bagiannya. Sedangkan simetri putar adalah suatu proses memutar bangun datar sebanyak kurang dari satu putaran penuh sehingga hasil perputaran tersebut tepat pada bentuk semula bangunan tersebut (Sugeng, 2020:25).

Pembelajaran matematika materi bangun datar merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi peserta didik tentang bilangan bangun datar biasa dan campuran, seperti mengurutkan bilangan bangun datar, membandingkan bilangan bangun datar, menentukan penjumlahan bilangan bangun datar, dan menentukan pengurangan bilangan bangun datar.

Pada kurikulum merdeka capaian pembelajaran di fase C yaitu peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai bangun datar termasuk bangun datar campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bangun datar, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian bangun datar dengan bilangan asli (Fitrianawati, Surtiani, & Istiandaru, 2022:5).

2.1.4 Minat Belajar

2.1.4.1 Definisi Minat Belajar

Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan). Dengan minat orang akan berusaha untuk mencapai tujuan atau keinginannya (Nurhasanah & Sobandi, 2016:3).

Ada dua aspek yang mengandung pada minat antara lain aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan dari pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya.

Aspek afektif menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas apabila disertai dengan minat individu yang kuat, maka akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut (Achru, 2019:4).

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Djamaluddin

& Wardana, 2019:6).

Jadi minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar yang bertujuan menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami materi dalam proses pembelajaran peserta didik sehingga akan lebih bersungguh-sungguh dalam belajarnya.

2.1.4.2 Indikator Minat Belajar

Menurut Friantini & Winata (2019:7) bahwa indikator minat belajar, yaitu:

1. Perasaan senang

Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari pelajaran tersebut.

2. Ketertarikan peserta didik

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian peserta didik

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian. Peserta didik yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

4. Keterlibatan peserta didik

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar memiliki 4 kriteria. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Peserta didik yang tertarik mengikuti pembelajaran, maka akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri peserta didik bahkan perhatian, fokus hanya ke materi yang kita ajarkan.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian relevan yang dijadikan referensi bagi peneliti dalam penelitian ini, antara lain:

Pertama, pada artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan *Genially* (Enstein et al., 2022:8). Hasil penelitian menyatakan bahwa diperoleh sebuah bahan ajar yang dikembangkan

menjadi sebuah media pembelajaran interaktif berupa *game online*. Media pembelajaran *game* ini bersifat komplemen (tambahan) untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh siswa di kelas. Pengembangan media pembelajaran *game* pangkat dan akar ini menggunakan model pengembangan GDLC dengan 6 tahapan (*Initiation, Pre-production, production, testing, beta dan realease*). Sedangkan *tools* yang digunakan yaitu *Genially* yang merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran online. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah peneliti sama-sama menyinggung variabel yang digunakan adalah *Genially*. Perbedaan pada penelitian ini adalah model pengembangan dan variable minat belajar.

Kedua, pada artikel yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Kelas V” (Putri, Dedy Firduansyah & Aswarliansyah, 2023:10). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Media permainan ular tangga berbasis aplikasi *Genially* pada pembelajaran Matematika kelas V SD Negeri 4 Lubuklinggau yang dikembangkan ini dapat memperoleh skor yang tinggi dengan angka sebesar 0,82 yang dikategorikan valid digunakan dalam pembelajaran. Kemudian media permainan ular tangga dikategorikan “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran dengan angka 92,20%

yang diperoleh berdasarkan hasil penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Serta media permainan ular tangga berbasis aplikasi *Genially* dikategorikan “Sangat Efektif” digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai 85,18%. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah peneliti sama-sama menyinggung variabel yang digunakan adalah *Genially* dan model pengembangan menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Perbedaan pada penelitian ini adalah materi yang diajarkan dengan media berbasis *Genially*, pada penelitian ini tentang pengukuran sedangkan peneliti mengenai bangun datar.

Ketiga, pada artikel yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website *Genially* terhadap Motivasi Belajar Siswa” (Syahputri & Madiun, 2023:6). Hasil penelitian adalah motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran dimana menjadi salah satu aspek yang mendukung terpenuhinya hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar disini dapat muncul dengan menciptakan pembelajaran yang berorientasi terhadap siswa secara utuh, menganggap siswa adalah aspek terpenting dengan memperhatikan gaya belajar serta kebutuhan belajarnya akan mendorong untuk merancang pembelajaran yang baik bagi siswa. Pembelajaran diferensiasi dapat kita gunakan sebagai jawaban untuk meningkatkan motivasi belajar.. Penggunaan pembelajaran diferensiasi dengan bantuan teknologi salah satunya dengan

penggunaan permainan edukatif berbasis website *genially* akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan dengan belajar sembari bermain membuat siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dan meningkatkan antusias mereka dalam berpartisipasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah peneliti sama-sama membahas variabel media pembelajaran web *Genially* dan motivasi atau minat belajar. Perbedaan penelitian ini adalah metode yang digunakan dengan pendekatan kualitatif dengan studi literature.

Keempat, artikel yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang” (Ni'mah et al., 2022:8). Hasil penelitian ini adalah 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*. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti ini adalah sama-sama meningkatkan minat belajar siswa melalui media *Genially*. Perbedaan penelitian ini adalah metode yang digunakan penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan

Research and Development (R&D).

Kelima, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web *Genially* Dalam Pembelajaran Nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta” (Aliyah, 2022:135). Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis web *genially* di kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis web *genially* dalam pembelajaran nahwu kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Adapun domain atau url yang dihasilkan adalah https://s.id/Nahwu_XI, domain atau alamat url tersebut dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, tablet, ataupun handphone. Metode yang digunakan menggunakan ADDIE. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni jenis penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* dan metode yang digunakan ADDIE. Adapun perbedaannya dapat dilihat dari subjek, waktu pelaksanaan dan hasil penelitian.

Keenam, skripsi yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya” (Wardiyah, 2023). Hasil dari penelitian ini adalah Pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui website

Genially pada mata pelajaran PAI tergolong dalam kriteria baik. Hal ini dapat diketahui melalui hasil presentase angket yang mencapai jumlah 72%. Minat belajar PAI di kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya antara kelas eksperimen VIII-C dan kelas kontrol VIII-F memiliki perbedaan, yang dibuktikan melalui hasil presentase angket post-test. Efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui website *Genially* untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan signifikan terkait minat belajar PAI. Hal ini merujuk pada hasil t hitung $>$ t tabel ($2,228 > 2,00030$) dan hasil taraf signifikansi 0,05 didapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,031 ($0,031 < 0,05$). Kemudian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya pemanfaatan media video pembelajaran interaktif melalui website *Genially* efektif dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah variabel media pembelajaran *Genially* dan menghitung tingkat minat belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah metode yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif, dimana keseluruhan proses penelitian menggunakan angka.

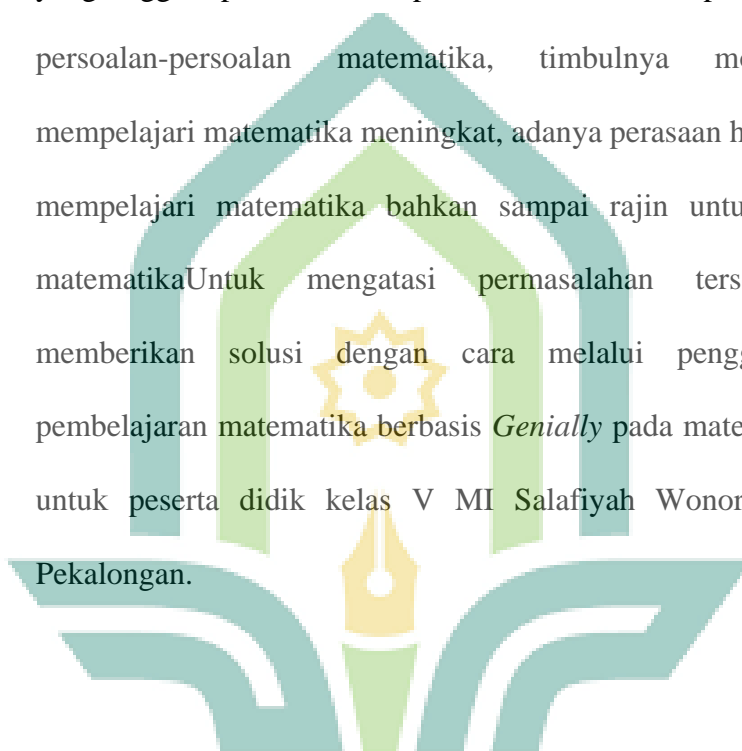
2.2 Kerangka Berpikir

Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang tidak disenangi oleh kebanyakan peserta didik karena dianggap sulit, menakutkan, membuat pusing dan stres. Pemahaman yang dianggap

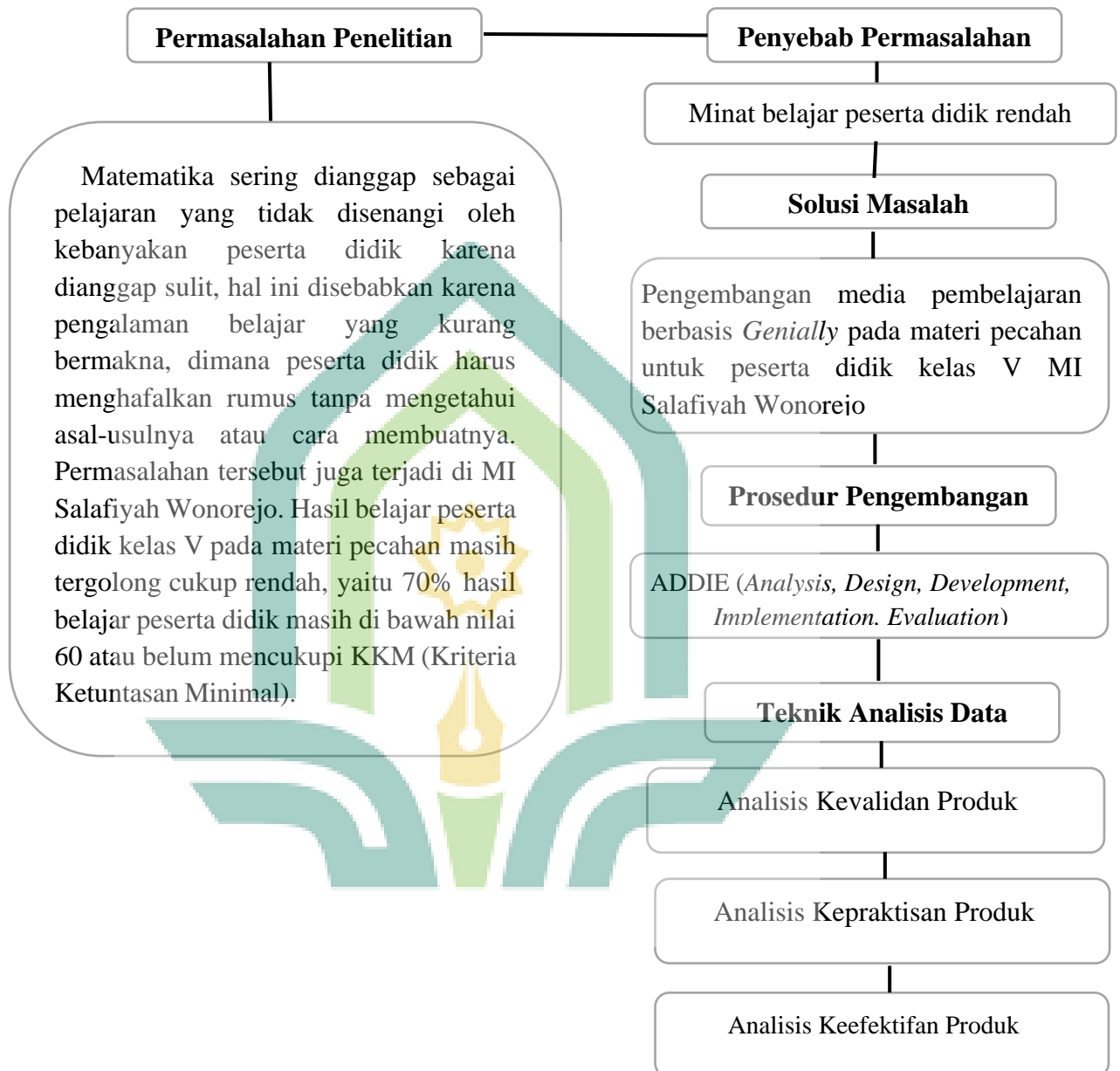
sulit tersebut terjadi karena pengalaman belajar yang kurang bermakna, dimana peserta didik harus menghafalkan rumus tanpa mengetahui asal-usulnya atau cara membuatnya. Permasalahan tersebut juga terjadi di MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan pada tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan 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 70% hasil belajar peserta didik masih di bawah nilai 70 atau belum mencukupi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti: 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 penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. 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. 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.

Faktor yang telah diuraikan sebelumnya menjadikan minat belajar peserta didik rendah karena pembelajaran yang kurang bermakna. 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 cepat menyelesaikan persoalan-persoalan matematika, timbulnya motivasi untuk mempelajari matematika meningkat, adanya perasaan hampa jika tidak mempelajari matematika bahkan sampai rajin untuk mempelajari matematika. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan cara melalui penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan.



Gambar kerangka berpikir terdapat pada Gambar 2.1 sebagai berikut:

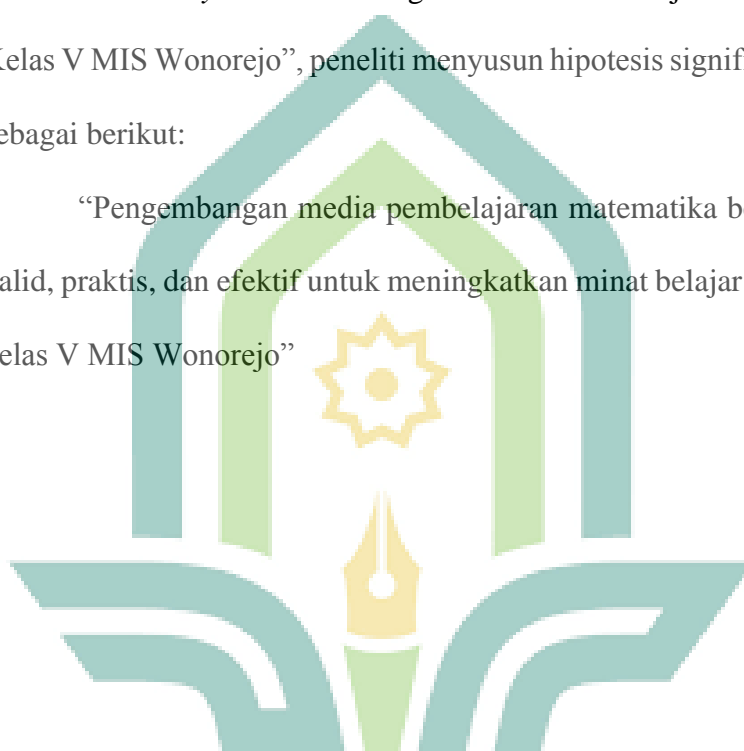


Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi awal atau praduga yang diajukan sebagai solusi terhadap masalah penelitian dan harus diuji kebenarannya melalui data atau fakta yang diperoleh dari penelitian Angga (2019). Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas V MIS Wonorejo”, peneliti menyusun hipotesis signifikan atau positif sebagai berikut:

“Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *genially* valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MIS Wonorejo”



BAB III

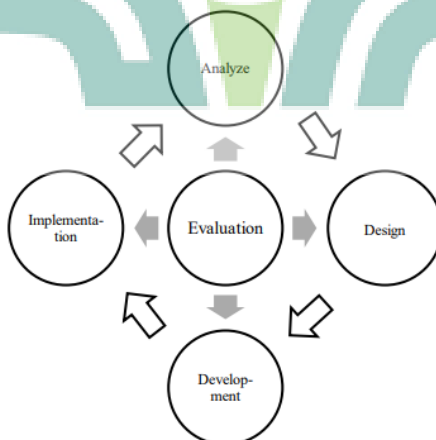
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono mendefinisikan penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk tertentu. Adapun model yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Sugiyono, 2021:752).

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*), maka prosedur atau tahapan penelitian ini harus mencakup beberapa tahapan berikut: (Waruwu, 2024:8)



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

3.2.1 Tahap *Analyze*

Agar peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan dapat beradaptasi dengan perancangan media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi bangun datar maka proses tahap pertama dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan keadaan sekolah, lingkungan, dan karakteristik peserta didik serta beberapa fitur dan literature yang mendukung dengan tujuan penelitian. Dalam analisis ini dilakukan wawancara dengan guru matematika kelas V A dan V B yaitu Ibu Amiek Rosmayati, S.Pd.SD. (Wawancara, 03 Oktober 2024). Hasil wawancara ini digunakan dalam analisis kebutuhan, analisis kompetensi peserta didik, karakteristik peserta didik dan beberapa fitur dan literature yang mendukung tujuan penelitian.

1. Analisis Kebutuhan

Terkait kebutuhan media pembelajaran, pandangan guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai berikut:

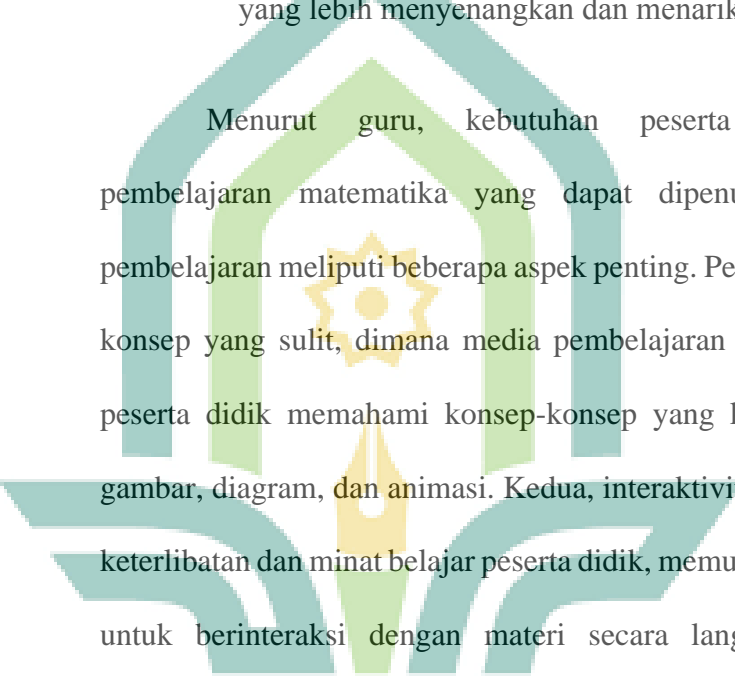
“Media pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membantu dalam pembelajaran. Di MIS Wonorejo sudah menggunakan kurikulum merdeka sejak tahun 2023, yang dimana kelas V ini baru menggunakannya. Kurikulum merdeka lebih mengajarkan konseptual antara teori dengan kehidupan nyata. Pada proses pembelajaran matematika saya masih jarang menggunakan media karena terbatasnya fasilitas seperti hanya ada satu proyektor, terkadang digunakan untuk

kegiatan serta mempertimbangkan alokasi waktu setiap pertemuan dengan banyaknya materi yang diajarkan. Materi matematika yang dipelajari di kelas V semester dua antara lain: bilangan dan perhitungan, data dan relasi, bentuk dan bangun geometri, dan pengukuran. Menurut saya, untuk materi yang sangat diperlukan konseptual dibagian materi pengukuran seperti bangun datar dikarenakan ada beberapa jenis bangun datar dan perlu adanya pemahaman konsep-konsep yang harus dipahami dahulu, kemudian divisualisasikan dalam kehidupan nyata”.

Pandangan guru terkait media pembelajaran menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran akan membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar. Kurikulum merdeka mengajarkan pembelajaran lebih konseptual antara teori dengan kehidupan nyata, karena terbatasnya fasilitas dan alokasi waktu setiap pertemuan pembelajaran dengan materi yang sangat banyak, guru jarang menggunakan media pembelajaran matematika. Materi matematika yang dipelajari di kelas V semester dua antara lain: bilangan dan perhitungan, data dan relasi, bentuk dan bangun geometri, dan pengukuran. Menurut guru, untuk materi yang sangat diperlukan konseptual dibagian materi pengukuran seperti bangun datar dikarenakan ada beberapa jenis bangun datar dan perlu adanya pemahaman konsep-konsep yang harus dipahami dahulu, kemudian divisualisasikan dalam kehidupan nyata.

Menurut guru, kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika yang dapat dipenuhi oleh sebuah media pembelajaran, sebagai berikut:

“ Kebutuhan peserta didik yang dapat dipenuhi oleh media pembelajaran meliputi: 1) Visualisasi konsep yang sulit, 2) Interaktivitas untuk menjaga keterlibatan dan minat belajar peserta didik, 3) Akses ke berbagai sumber belajar yang relevan, dan 4) Pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.”



Menurut guru, kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika yang dapat dipenuhi oleh media pembelajaran meliputi beberapa aspek penting. Pertama, visualisasi konsep yang sulit, dimana media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks melalui gambar, diagram, dan animasi. Kedua, interaktivitas yang menjaga keterlibatan dan minat belajar peserta didik, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan materi secara langsung. Sehingga pembelajaran lebih dinamis dan partisipatif. Ketiga, akses ke berbagai sumber belajar yang relevan, dimana media pembelajaran menyediakan beragam materi dan referensi yang dapat diakses kapan saja oleh peserta didik, dan memperluas pengetahuan mereka. Keempat, pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang menjadikan proses belajar tidak hanya informative tetapi juga menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Analisis kompetensi peserta didik

Analisis kompetensi yang berpusat pada peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi peserta didik sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang akan dibutuhkan peserta didik dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Terkait analisis kompetensi peserta didik berdasarkan wawancara kepada guru matematika, sebagai berikut:

“Peserta didik di kelas V MIS Wonorejo masih kurang memahami antara materi bangun datar yang dipelajari dengan contoh kehidupan nyata. Apalagi di MIS Wonorejo baru menerapkan kurikulum merdeka tahun kemarin 2023 sehingga sebagai guru saya masih belajar untuk mengkontekskan antara materi dengan kehidupan nyata yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Media pembelajaran matematika di sekolah ini jarang digunakan karena keterbatasan waktu untuk membuatnya. Dengan media pembelajaranyang tepat, peserta didik akan lebih mudah menghubungkan antara teori dengan melihat aplikasi nyata dari konsep-konsep yang dipelajari.”

Pandangan guru terkait kebutuhan media pembelajaran menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran matematika dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran matematika sangat penting membantu peserta didik memahami konsep-konsep bangunan dengan cara yang lebih konkret dan nyata. Dengan menggunakan

media pembelajaran matematika yang tepat, peserta didik dengan lebih mudah menghubungkan teori dengan melihat aplikasi nyata dari konsep-konsep yang mereka pelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan besar dalam memfasilitasi proses belajar peserta didik agar lebih efektif dan efisien.

3. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis tentang kapasitas belajar pengetahuan, penampilan, dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik ataupun aspek lain. Tujuan dari analisis ini untuk memahami karakteristik peserta didik agar nantinya rancangan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* pada mata pelajaran matematika cocok diimplementasikan kepada peserta didik. Terkait analisis karakteristik peserta didik berdasarkan wawancara kepada guru matematika, sebagai berikut:

“Karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran matematika biasanya kurang memperhatikan penjelasan dan lebih memilih mengamati objek lain seperti mengobrol, bermain alat tulis, dan terkadang memperhatikan dari segi fisik namun pola pikirnya tidak di kelas sehingga ketika disuruh mengerjakan tugas atau diberikan pertanyaan tidak bisa menjawab karena kurang memahami penjelasan saya. Konteks peserta didik dengan pembelajaran matematika mereka merasa pelajaran yang sulit dan harus menghafalkan rumus-rumus. Dengan ini peserta didik memerlukan keterlibatan dan minat belajar serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik .”

Menurut guru, karakteristik peserta didik dalam pembelajaran matematika kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan lebih memilih mengamati objek lain seperti mengobrol, bermain alat tulis, dan terkadang memperhatikan secara fisik namun pola pikirnya tidak di kelas atau kurang fokus selama pembelajaran. Sehingga peserta didik memerlukan keterlibatan selama proses pembelajaran agar kefokusannya tidak disampingkan dengan objek lain, dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika yang mereka menganggap mata pelajaran yang sulit dengan banyak rumus, serta pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran matematika yang mempunyai daya tarik akan lebih meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

4. Analisis fitur dan literature media pembelajaran matematika

Analisis fitur yang ada pada website *genially* perlu dilakukan, hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang dibuat nanti mudah Sedangkan analisis literature bertujuan agar materi yang dikemas dan games dalam media pembelajaran berbasis *genially* selaras dengan tujuan pembelajaran. Terkait analisis fitur dan literature media pembelajaran matematika berdasarkan wawancara kepada guru matematika, sebagai berikut:

“Media pembelajaran matematika materi bangun datar yang biasanya digunakan hanya benda-benda yang ada di dalam kelas biasanya seperti jam dinding, papan tulis, meja, dan lain sebagainya. Saya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan kemudian menjelaskannya secara langsung di kelas dengan ceramag dan mencotohkan di papan tulis.”

Media pembelajaran matematika materi bangun datar saat ini dinyatakan oleh guru kurang memadai. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih dengan benda seadanya di dalam kelas, terbatas pada penggunaan buku sebagai sumber belajar dan penjelasan langsung di kelas melalui ceramah serta contoh-contoh di papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini tidak cukup bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi atau metode interaktif yang meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi bangun datar.

4.2.2 Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti memulai merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis dan menentukan strategi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially*.

Adapun *design* media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar menggunakan beberapa tahapan yang ada di website *Genially* adalah perancangan sistem media

pembelajaran matematika berbasis *genially*

Media pembelajaran matematika berbasis *genially* merupakan sebuah inovasi untuk kegiatan proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Peneliti merancang media pembelajaran matematika berbasis *genially* menggunakan beberapa fitur di website *genially* antara lain:

1. Beranda *Genially*

Beranda merupakan awal dari website *genially* setelah *log in*. Kemudian, klik *create genially* untuk memilih template yang akan digunakan. Pada tahap ini banyak pilihan template seperti ppt animasi, quiziz, dan game.

2. *Presentation*

Presentation merupakan salah satu dari template presentasi yang berisi materi bangun datar yang digunakan untuk perantara guru memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Pada *template presentation* terdapat beberapa komponen, antara lain *text, resources, interactive elements, interactive questions, widgets, insert, background, page*.

a. *Text*

Text digunakan untuk menambah tulisan dan mengedit bentuk *font*, gaya tulisan, serta mengatur besar kecil *font*.

b. *Resources*

Resources digunakan untuk mencari gambar dan gift, menambahkan bentuk, garis, *icons*, ilustrasi, grafik, tabel, diagram, dan *time line*.

c. *Interactive Elements*

Interactive Elements digunakan untuk menambahkan beberapa elemen, diantaranya: *content* yang terdiri dari *window* (jendela baru), *tooltip* (catatan tambahan), dan audio (menambahkan suara). Kemudian, *navigation* yang terdiri dari menambahkan *link* dan *go to page* yang berfungsi untuk membuka *slide* secara otomatis. Selanjutnya, *effect stickers* yang digunakan untuk menambah beberapa fitur stiker. Lalu, *buttons* yang digunakan untuk menambahkan beberapa tombol yang diperlukan.

d. *Interactive Questions*

Interactive Questions digunakan untuk menambahkan kolom-kolom pertanyaan yang interaktif, diantaranya: *multiple choice*, *true or false*, *image selection*, dan *sort*.

e. *Widgets*

Widgets digunakan untuk menambahkan beberapa fitur permainan diantaranya: *crousel* untuk mengunggah beberapa foto, *mosaic*, *cards*, *dice*, *coin*, *timer*, *randomizer*,

countdown, stopwatch, dan graphs and tables.

f. *Insert*

Insert digunakan untuk mengupload foto, video, audio, dan sosial media.

g. *Background*

Digunakan untuk mengubah *background* dari segi warna atau gambar.

h. *Pages*

Pages digunakan untuk menampilkan semua halaman secara *list* atau *grid* dan mengatur halaman yang diinginkan.

i. *Template Game*

Template game yang digunakan adalah permainan ular tangga yang terdapat beberapa icon, diantaranya: dadu, icon kelompok, *introduction*, icon tanda tanya yang berisi pertanyaan, icon kunci yang berisi kunci dari menjawab pertanyaan, icon love yang berisi apresiasi, dan rintangan.

4.2.3 Tahap *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi *design* media dan materi pembelajaran yang telah dirancang pada tahap *design* sebelum diimplementasikan kepada peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan. Validasi ini dilakukan oleh 2 dosen

ahli media, 1 dosen ahli materi, dan 1 guru matematika ahli materi.

4.2.4 Tahap *Implementation*

Pada tahap implementasi, peneliti menyoba menerapkan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* yang sudah dibuat kepada peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan.

4.2.5 Tahap *Evaluate*

Tahap evaluasi ini dilakukan analisis dengan menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *genally* pada materi bangun datar. Namun, pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan dan aplikasi produk, dan hanyadiujicobakan dalam skala kecil yang belum mengarah pada penggunaan secara luas.

4.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian

4.3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang dijadikan pelaksanaan penelitian oleh peneliti yaitu MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan. Adapun waktu penelitiannya sendiri yaitu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

4.3.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu satu guru matematika, tiga dosen dan empat puluh satu peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan. Peneliti menggunakan peserta didik kelas V

sebagai subjek karena karakteristik dari peserta didik yang memiliki rasa penasaran tinggi serta adanya minat untuk tertarik pada suatu hal yang baru mereka temui. Adapun objek penelitiannya berupa media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar.



4.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

4.4.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan apabila jumlah responden cukup besar dan tersebar di berbagai wilayah. Kuesioner dapat berupa pernyataan atau pertanyaan tertutup maupun terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui media sosial (Sugiyono, 2021:98).

Kuesioner yang digunakan adalah angket minat belajar peserta didik dan penerapan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, keefektifan pada peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo. Peneliti menggunakan skala likert dalam penelitian yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik).

4.4.2 Perancangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi kuesioner minat belajar yang diujicobakan, lembar penelitian ahli materi, ahli media, kuesioner

respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Rancangan kuesioner minat belajar menggunakan skala *likert* dengan skor 1 (sangat tidak setuju), skor 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4 (setuju), 5 (sangat setuju). Berikut merupakan kisi-kisi kuesioner minat belajar yang diujicobakan:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar yang Diujicobakan

| No | Indikator | Aspek | Nomor Butir |
|----|----------------------------|---|-------------|
| 1. | Perasaan Senang | Perasaan senang peserta didik selama mengikuti pelajaran matematika | 1 |
| | | Pandangan/ pendapat peserta didik tentang pelajaran matematika | 2 |
| | | Antusias selama mengikuti pembelajaran matematika | 3 |
| 2. | Ketertarikan Peserta Didik | Respon peserta didik terhadap evaluasi yang diberikan | 4 |
| | | Rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika | 5 |
| | | Tidak mengenal rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran | 6 |
| 3. | Perhatian Peserta Didik | Perhatian peserta didik selama mengikuti | 7 |

| | | | |
|----|----------------------------|---|----|
| | | pembelajaran | |
| | | Fokus dengan materi yang dipelajari | 8 |
| | | Peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi | 9 |
| 4. | Keterlibatan Peserta Didik | Berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung | 10 |
| | | Kesadaran belajar matematika selama proses pembelajaran | 11 |
| | | Emosi positif yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran | 12 |

Tabel 3.2 Rubrik Penskoran Kuesioner Minat Belajar yang diujicobakan

| Kriteria | Skor Pernyataan |
|---------------|-----------------|
| | Positif |
| Sangat Setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Cukup Setuju | 3 |
| Setuju | 2 |
| Tidak Setuju | 1 |

(Sugiyono, 2021)

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

Tabel 3.3 Tingkat Minat Belajar

| Persentase Minat Belajar | Tingkat Minat Belajar |
|--------------------------|-----------------------------|
| 80 % - 100 % | Sangat Tinggi Minat Belajar |
| 61 % - 80 % | Tinggi Minat Belajar |
| 41 % - 60 % | Cukup Minat Belajar |
| 21 % - 40 % | Kurang Minat Belajar |
| 1% - 20 % | Tidak Minat Belajar |

Rancangan instrumen penelitian lembar penilaian ahli materi digunakan untuk menilai kevalidan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Adapun lembar penilaian tersebut menggunakan skala *likert* dengan skor 1 (kategori sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik). Berikut ini merupakan kisi-kisi lembar penilaian ahli materi:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator Penilaian | Nomor Butir |
|----|---------------|--|-------------|
| 1. | Kevalidan Isi | Cakupan materi | 1 |
| | | Relevansi materi dengan capaian pembelajaran | 2 |

| | | | |
|----|-------------------------|---|----|
| | | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 3 |
| | | Kebenaran dan ketetapan konsep | 4 |
| | | Keakuratan materi | 5 |
| 2. | Kevalidan Kebahasaan | Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik | 6 |
| | | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 7 |
| | | Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berfikir peserta didik | 8 |
| 3. | Kevalidan Penyajian | Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi | 6 |
| | | Evaluasi di akhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran | 7 |
| | | Kemudahan untuk dipelajari | 8 |
| | | Pendukung penyajian materi pada modul atau referensi yang akurat | 9 |
| | | Sistematis/ runtut | 10 |

Rancangan instrumen penelitian lembar penilaian ahli media digunakan untuk menilai dan memvalidasi kelayakan pengembangan

media pembelajaran matematika berbasis *genially* dilihat dari aspek audio visual, aspek isi, dan aspek lainnya. Adapun lembar penilaian tersebut menggunakan skala likert dengan kategori 1 (kategori sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik). Berikut ini merupakan instrumen lembar penilaian ahli media:

Tabel 3.5 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator Penilaian | Nomor Butir |
|----|--------------|---|-------------|
| 1. | Audio Visual | Media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik | 1 |
| | | Media dapat menarik perhatian peserta didik | 2 |
| | | Desain <i>background</i> yang jelas | 3 |
| | | Ketepatan dalam pemilihan huruf | 4 |
| | | Gambar jelas dan mudah dipahami | 5 |
| | | Warna <i>background</i> dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat | 6 |
| | | Ketepatan pemilihan gambar | 7 |
| | | Kejelasan tulisan | 8 |
| | | Ketepatan ukuran huruf | 9 |
| | | Audio (efek suara) yang digunakan tidak mengganggu | 10 |

| | | | |
|----|---------------|---|----|
| 2. | Isi | Media berisi capaian pembelajaran yang akan dicapai | 11 |
| | | Media berisi tujuan pembelajaran serta alur pembelajaran | 12 |
| | | Media mencakup materi pelajaran yang akan dicapai sesuai dengan alur tujuan pembelajaran | 13 |
| | | Media berisi <i>game</i> evaluasi yang berisi soal-soal bangun datar | 14 |
| | | Media pembelajaran memfasilitasi tujuan pembelajaran | 15 |
| | | Media mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan bermain dengan mengerjakan soal | 16 |
| 3. | Aspek Lainnya | Pengoperasian mudah digunakan | 17 |
| | | Bahasa yang digunakan di media mudah untuk dipahami | 18 |
| | | Media yang dikembangkan sesuai durasi waktu pembelajaran | 19 |
| | | Kesesuaian fitur interaktif | 20 |

| | | | |
|--|--|------------|--|
| | | pada media | |
|--|--|------------|--|

Rancangan instrumen penelitian berupa kuesioner respon guru matematika terhadap media pembelajaran berbasis *genially* digunakan untuk menilai aspek kepraktisan media pembelajaran matematika yang dikembangkan. Adapun lembar tersebut menggunakan skala likert dengan skor 1 (kategori sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik). Berikut merupakan kisi-kisi kuesioner respon guru matematika terhadap media pembelajaran matematika:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Guru Matematika
Terhadap Media Pembelajaran Matematika

| No | Aspek | Indikator Penelitian | Nomor Butir |
|----|-------------|--|-------------|
| 1. | Visualisasi | Tampilan media pembelajaran <i>genially</i> disajikan dengan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik | 1 |
| | | Gambar yang disajikan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi bangun datar | 2 |
| | | Kombinasi warna pada media pembelajaran <i>genially</i> secara keseluruhan menarik perhatian peserta didik | 3 |

| | | | |
|----|---------------|--|----|
| | | Penempatan gambar pada media pembelajaran <i>genially</i> tidak mengganggu pemahaman | 4 |
| | | Penempatan gambar tersusun dengan rapi dan konsisten | 5 |
| | | Keseimbangan antara gambar dan tulisan pada media pembelajaran <i>genially</i> | 6 |
| 2. | Isi | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 7 |
| | | Materi yang disajikan runtut sesuai dengan alur tujuan pembelajaran | 8 |
| | | Soal untuk evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran | 9 |
| 3. | Teks | Teks atau tulisan yang terdapat pada media <i>genially</i> dengan mudah dapat dibaca dan dipahami oleh peserta didik | 10 |
| | | Ketepatan dalam pemilihan jenis huruf | 11 |
| | | Ketepatan pemilihan huruf dan kombinasi warna | 12 |
| 4. | Aspek Lainnya | <i>Genially</i> cocok digunakan untuk media pembelajaran matematika materi bangun datar | 13 |
| | | Proses pembelajaran lebih interaktif kepada peserta didik | 14 |

| | | |
|--|---|----|
| | Pengoperasian media <i>genially</i> mudah digunakan | 15 |
|--|---|----|

Rancangan instrumen penelitian berupa kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajarana matematika berbasis *genially* juga digunakan untuk menilai aspek kepraktisan dan keektifan media pembelajaran matematika yang dikembangkan. Adapun lembar kuesioner tersebut menggunakan skala *likert* dengan skor 1 (kategori sangat kurang), skor 2 (kurang), skor 3 (cukup), skor 4 (baik), skor 5 (sangat baik). Berikut kisi-kisi lembar kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially*:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Matematika

| No | Indikator Penilaian |
|----|--|
| 1. | Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> membantu saya dalam memahami materi pelajaran matematika bangun datar |
| 2. | Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> meningkatkan rasa ingin tahu saya lebih meningkat |
| 3. | Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> meningkatkan memotivasi belajar saya |

| | |
|-----|---|
| 4. | media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> membuat saya bisa bermain sambil belajar dengan asyik |
| 5. | Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran |
| 6. | Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> membuat saya bisa mengekspersikan dengan rasa percaya diri |
| 7. | Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> mudah digunakan |
| 8. | Pembelajaran matematika dengan media pembelajaran <i>genially</i> tidak membuat bosan |
| 9. | Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> menarik dan menyenangkan |
| 10. | Media pembelajara matematika berbasis <i>genially</i> banyak pilihan <i>games</i> atau fitur lainnya |

4.4.3 Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan pihak lainnya berperan sebagai interviewee dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data (Fadhallah, 2021:4). Dalam

penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru matematika kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan pada waktu pra penelitian. Wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas V terkait materi bangun datar sehingga dapat mencari solusi yang tepat. Selain itu, hasil wawancara juga digunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar.

4.4.4 Teknik Analisis Data

Data dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, yaitu dengan mempresentasikan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan. Kemudian data dianalisis menjadi tiga bagian, yaitu analisis kevalidan produk, kepraktisan produk, dan keefektifan produk menggunakan formulir angket dan validator ahli melalui proses berikut:

1. Analisis Kevalidan Produk

Pada tahap pengembangan terdapat tahap validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui materi dan media pembelajaran berbasis *Genially* yang peneliti kembangkan valid atau tidak. Analisis yang digunakan berupa deskriptif

kualitatif dan kuantitatif. Komentar dan saran dari validator sebagai data kualitatif digunakan untuk memperbaiki kekurangan media pembelajaran berbasis *Genially*. Skor penilaian ahli materi dan ahli media yaitu sebagai data kuantitatif menggunakan bentuk skala likert dengan 5 skala dan dideskripsikan secara kualitatif. Skala yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah

5 skala yaitu:

Skor 1 adalah Sangat Kurang Valid

Skor 2 adalah Kurang Valid

Skor 3 adalah Cukup Valid

Skor 4 adalah Valid

Skor 5 adalah Sangat Valid

Persentase kevalidan didapat dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

Tabel 3.8 Tingkat Kevalidan

| Persentase Kepraktisan | Tingkat Kepraktisan |
|------------------------|---------------------|
| 80 % - 100 % | Sangat Valid |
| 61 % - 80 % | Valid |
| 41 % - 60 % | Cukup Valid |
| 21 % - 40 % | Kurang Valid |
| 1% - 20 % | Tidak Valid |

Media pembelajaran *Genially* yang dikembangkan dinilai valid digunakan apabila penilaian dari validator memiliki nilai persentase lebih dari 60% dalam kategori “valid atau sangat valid”. Apabila penilaian yang diperoleh kurang dari 60% maka dinyatakan belum layak dan memerlukan perbaikan kembali (Ginita, Kamus, & Gusnedi, 2018:4).

2. Analisis Kepraktisan Produk

Kepraktisan mengacu pada kondisi media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna (guru dan peserta didik) sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan dan berguna bagi kehidupan peserta didik, serta dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Data kepraktisan diperoleh dari respon guru melalui angket. Jenis data kepraktisan adalah data kuantitatif berupa skor penilaian pengguna. Instrumen angket uji kepraktisan yang telah diisi kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

- a. Menjumlahkan skor total untuk seluruh indikator.
- b. Pemberian nilai kepraktisan dengan cara menggunakan rumus, menurut Annisa (2020) berikut rumusnya

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimum

100% = Bilangan tetap

Media belajar dikatakan praktis untuk digunakan apabila memperoleh rata-rata persentase keseluruhan responden minimal praktis 61%.

Tabel 3.9 Tingkat Kepraktisan

| Persentase Kepraktisan | Tingkat Kepraktisan |
|------------------------|---------------------|
| 80 % - 100 % | Sangat Praktis |
| 61 % - 80 % | Praktis |
| 41 % - 60 % | Cukup Praktis |
| 21 % - 40 % | Kurang Praktis |
| 1% - 20 % | Tidak Praktis |

3. Analisis Keefektifan Produk

Tingkat efektivitas suatu media belajar dapat dianalisis berdasarkan angket minat belajar peserta didik sebelum dan setelah media belajar diterapkan dalam proses pembelajaran (Fitria, Mustami, & Taufiq, 2017:25).

Untuk mengetahui seberapa besar persentase keefektifan produk dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor X} - \text{Skor Y}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Y}}$$

Keterangan:

Skor X : Skor angket setelah diterapkan

Skor Y : Skor angket sebelum diterapkan

Skor Ideal: Skor Maksimal

Tabel 3.10 Pembagian Skor Gain

| Nilai <i>N- Gain</i> | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $G > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $G < 0,3$ | Rendah |

Tabel 3.11 Kategori perolehan tafsiran efektifitas N Gain persen (%) Presentase

| Presentase (%) | Tafsiran |
|----------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 – 55 | Kurang Efektif |
| 56 – 75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila memperoleh skor minimal 76% dari seluruh jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian berada pada kategori gen minimal sedang (Saputri, 2020)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal

Model penelitian dan pengembangan yang dipakai model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut penjelasan tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan:

4.1.1.1 Tahap *Analyze*

Agar peserta didik kelas V MI Salafiyah Wonorejo Kabupaten Pekalongan dapat beradaptasi dengan perancangan media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi bangun datar maka proses tahap pertama dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan keadaan sekolah, lingkungan, dan karakteristik peserta didik serta beberapa fitur dan literature yang mendukung dengan tujuan penelitian. Dalam analisis ini dilakukan wawancara dengan guru matematika kelas V A dan V B yaitu Ibu Amiek Rosmayati, S.Pd.SD. (Wawancara, 03 Oktober 2024). Hasil wawancara ini digunakan dalam analisis kebutuhan, analisis kompetensi peserta didik, karakteristik peserta didik dan beberapa fitur dan literature

yang mendukung tujuan penelitian.

1. Analisis Kebutuhan

Terkait kebutuhan media pembelajaran, pandangan guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai berikut:

“Media pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membantu dalam pembelajaran. Di MIS Wonorejo sudah menggunakan kurikulum merdeka sejak tahun 2023, yang dimana kelas V ini baru menggunakannya. Kurikulum merdeka lebih mengajarkan konseptual antara teori dengan kehidupan nyata. Pada proses pembelajaran matematika saya masih jarang menggunakan media karena terbatasnya fasilitas seperti hanya ada satu proyektor, terkadang digunakan untuk kegiatan serta mempertimbangkan alokasi waktu setiap pertemuan dengan banyaknya materi yang diajarkan. Materi matematika yang dipelajari di kelas V semester dua antara lain: bilangan dan perhitungan, data dan relasi, bentuk dan bangun geometri, dan pengukuran. Menurut saya, untuk materi yang sangat diperlukan konseptual dibagian materi pengukuran seperti bangun datar dikarenakan ada beberapa jenis bangun datar dan perlu adanya pemahaman konsep-konsep yang harus dipahami dahulu, kemudian divisualisasikan dalam kehidupan nyata”.

Pandangan guru terkait media pembelajaran menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai

dengan capaian pembelajaran akan membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar. Kurikulum merdeka mengajarkan pembelajaran lebih konseptual antara teori dengan kehidupan nyata, karena terbatasnya fasilitas dan alokasi waktu setiap pertemuan pembelajaran dengan materi yang sangat banyak, guru jarang menggunakan media pembelajaran matematika. Materi matematika yang dipelajari di kelas V semester dua antara lain: bilangan dan perhitungan, data dan relasi, bentuk dan bangun geometri, dan pengukuran. Menurut guru, untuk materi yang sangat diperlukan konseptual dibagian materi pengukuran seperti bangun datar dikarenakan ada beberapa jenis bangun datar dan perlu adanya pemahaman konsep-konsep yang harus dipahami dahulu, kemudian divisualisasikan dalam kehidupan nyata.

Menurut guru, kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika yang dapat dipenuhi oleh sebuah media pembelajaran, sebagai berikut:

“ Kebutuhan peserta didik yang dapat dipenuhi oleh media pembelajaran meliputi: 1) Visualisasi konsep yang sulit, 2) Interaktivitas untuk menjaga keterlibatan dan minat belajar peserta didik, 3) Akses ke berbagai sumber belajar yang relevan, dan 4) Pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.”

Menurut guru, kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika yang dapat dipenuhi oleh media pembelajaran meliputi beberapa aspek penting. Pertama, visualisasi konsep yang sulit, dimana media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks melalui gambar, diagram, dan animasi. Kedua, interaktivitas yang menjaga keterlibatan dan minat belajar peserta didik, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan materi secara langsung. Sehingga pembelajaran lebih dinamis dan partisipatif. Ketiga, akses ke berbagai sumber belajar yang relevan, dimana media pembelajaran menyediakan beragam materi dan referensi yang dapat diakses kapan saja oleh peserta didik, dan memperluas pengetahuan mereka. Keempat, pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang menjadikan proses belajar tidak hanya informative tetapi juga menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Analisis kompetensi peserta didik

Analisis kompetensi yang berpusat pada peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi peserta didik sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang akan dibutuhkan

peserta didik dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Terkait analisis kompetensi peserta didik berdasarkan wawancara kepada guru matematika, sebagai berikut:

“Peserta didik di kelas V MIS Wonorejo masih kurang memahami antara materi bangun datar yang dipelajari dengan contoh kehidupan nyata. Apalagi di MIS Wonorejo baru menerapkan kurikulum merdeka tahun kemarin 2023 sehingga sebagai guru saya masih belajar untuk mengkontekskan antara materi dengan kehidupan nyata yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Media pembelajaran matematika di sekolah ini jarang digunakan karena keterbatasan waktu untuk membuatnya. Dengan media pembelajaranyang tepat, peserta didik akan lebih mudah menghubungkan antara teori dengan melihat aplikasi nyata dari konsep-konsep yang dipelajari.”

Pandangan guru terkait kebutuhan media pembelajaran menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kephahaman peserta didik. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran matematika sangat penting membantu peserta didik memahami konsep-konsep bangunan dengan cara yang lebih konkret dan nyata. Dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang tepat, peserta didik dengan lebih mudah menghubungkan teori dengan melihat aplikasi nyata dari konsep-konsep yang mereka pelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

berperan besar dalam memfasilitasi proses belajar peserta didik agar lebih efektif dan efisien.

3. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis tentang kapasitas belajar pengetahuan, penampilan, dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik ataupun aspek lain. Tujuan dari analisis ini untuk memahami karakteristik peserta didik agar nantinya rancangan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* pada mata pelajaran matematika cocok diimplementasikan kepada peserta didik. Terkait analisis karakteristik peserta didik berdasarkan wawancara kepada guru matematika, sebagai berikut:

“Karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran matematika biasanya kurang memperhatikan penjelasan dan lebih memilih mengamati objek lain seperti mengobrol, bermain alat tulis, dan terkadang memperhatikan dari segi fisik namun pola pikirnya tidak di kelas sehingga ketika disuruh mengerjakan tugas atau diberikan pertanyaan tidak bisa menjawab karena kurang memahami penjelasan saya. Konteks peserta didik dengan pembelajaran matematika mereka merasa pelajaran yang sulit dan harus menghafalkan rumus-rumus. Dengan ini peserta didik memerlukan keterlibatan dan minat belajar serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik .”

Menurut guru, karakteristik peserta didik dalam pembelajaran matematika kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan lebih memilih mengamati objek lain seperti

mengobrol, bermain alat tulis, dan terkadang memperhatikan secara fisik namun pola pikirnya tidak di kelas atau kurang fokus selama pembelajaran. Sehingga peserta didik memerlukan keterlibatan selama proses pembelajaran agar kefokusannya tidak disampingkan dengan objek lain, dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika yang mereka menganggap mata pelajaran yang sulit dengan banyak rumus, serta pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran matematika yang mempunyai daya tarik akan lebih meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

4. Analisis fitur dan literature media pembelajaran matematika

Analisis fitur yang ada pada website *genially* perlu dilakukan, hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang dibuat nanti mudah. Sedangkan analisis literature bertujuan agar materi yang dikemas dan games dalam media pembelajaran berbasis *genially* selaras dengan tujuan pembelajaran. Terkait analisis fitur dan literature media pembelajaran matematika berdasarkan wawancara kepada guru matematika, sebagai berikut:

“Media pembelajaran matematika materi bangun datar yang biasanya digunakan hanya benda-benda yang ada di dalam kelas biasanya seperti jam dinding, papan tulis, meja, dan lain sebagainya. Saya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan kemudian menjelaskannya secara langsung di kelas dengan ceramag dan mencotokkan di papan tulis.”

Media pembelajaran matematika materi bangun datar saat ini dinyatakan oleh guru kurang memadai. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih dengan benda seadanya di dalam kelas, terbatas pada penggunaan buku sebagai sumber belajar dan penjelasan langsung di kelas melalui ceramah serta contoh-contoh di papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini tidak cukup bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi atau metode interaktif yang meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi bangun datar.

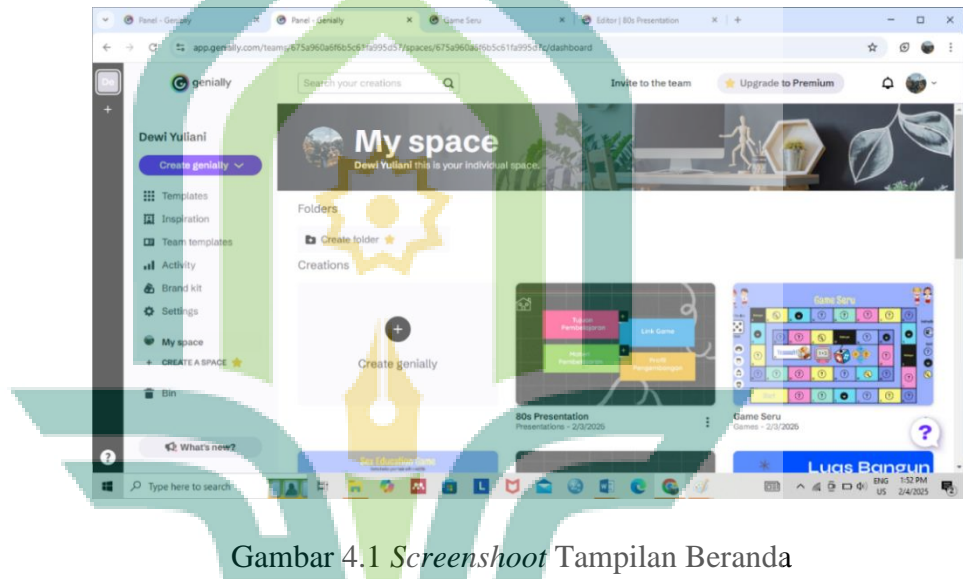
4.1.1.2 Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti memulai merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis dan menentukan strategi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially*.

Adapun *design* media pembelajaran matematika berbasis *Genially* pada materi bangun datar menggunakan beberapa tahapan yaitu perancangan sistem media

pembelajaran matematika berbasis *genially* Media pembelajaran matematika berbasis *genially* merupakan sebuah inovasi untuk kegiatan proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Peneliti merancang media pembelajaran matematika berbasis *genially* menggunakan beberapa fitur di website *genially* antara lain:

1. Beranda *Genially*



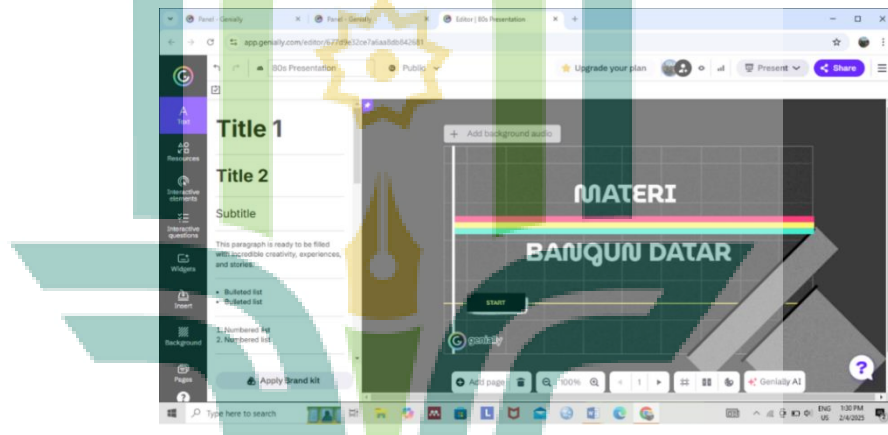
Gambar 4.1 *Screenshoot* Tampilan Beranda

Beranda merupakan awal dari website *genially* setelah *log in*. Kemudian, klik *create genally* untuk memilih template yang akan digunakan. Pada tahap ini banyak pilihan template seperti *presentation*, *quiziz*, dan *game*.

2. Presentation

Presentation merupakan salah satu dari template presentasi yang berisi materi bangun datar yang digunakan untuk perantara guru memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Pada *template presentation* terdapat beberapa komponen, antara lain *text*, *resources*, *interactive elements*, *interactive questions*, *widgets*, *insert*, *background*, *page*.

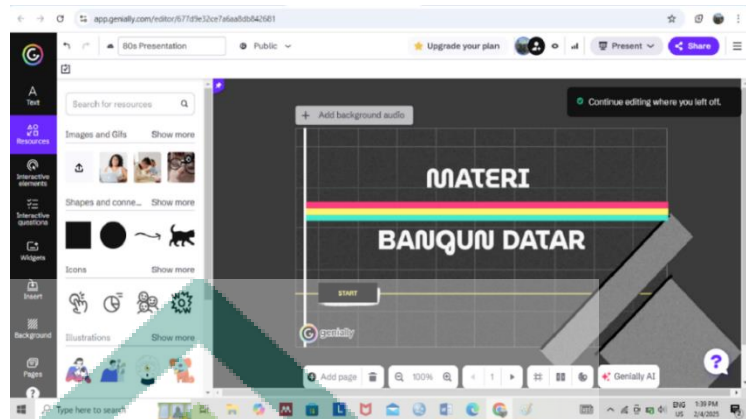
a. Text



Gambar 4.2 Screenshot Tampilan *Text*

Text digunakan untuk menambah tulisan dan mengedit bentuk *font*, gaya tulisan, serta mengatur besar kecil *font*.

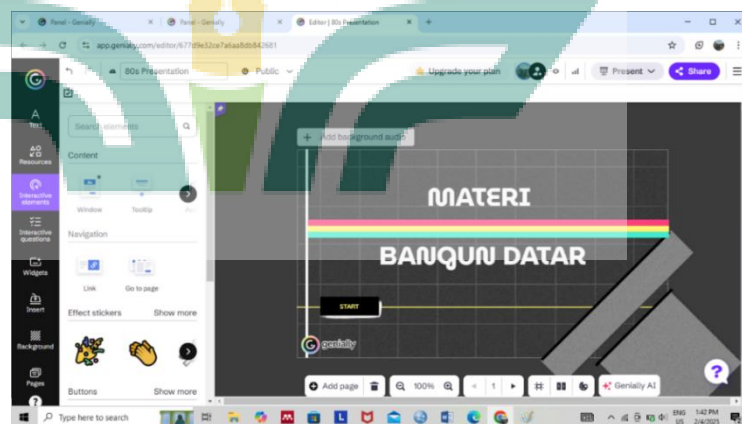
b. Resources



Gambar 4.3 Screenshot Tampilan *Resources*

Resources digunakan untuk mencari gambar dan gift, menambahkan bentuk, garis, *icons*, ilustrasi, grafik, tabel, diagram, dan *time line*.

c. Interactive Elements

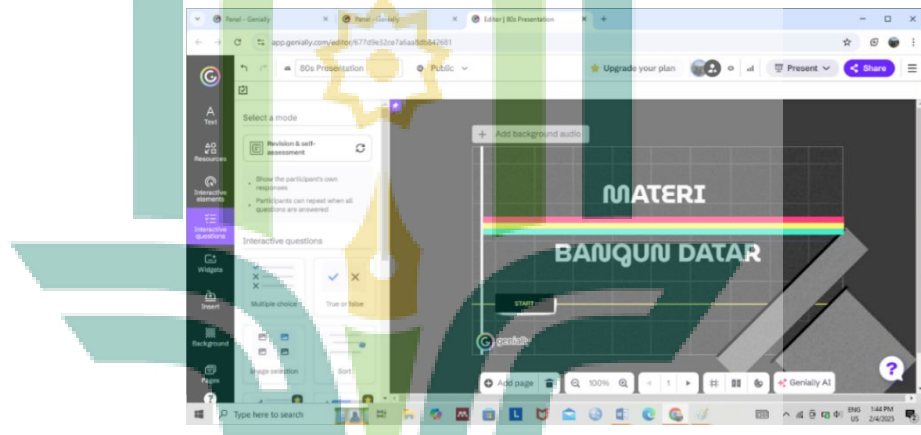


Gambar 4.4 Screenshot Tampilan *Interactive Elements*

Interactive Elements digunakan untuk menambahkan beberapa elemen, diantaranya: *content*

yang terdiri dari *window* (jendela baru), *tooltip* (catatan tambahan), dan audio (menambahkan suara). Kemudian, *navigation* yang terdiri dari menambahkan *link* dan *go to page* yang berfungsi untuk membuka *slide* secara otomatis. Selanjutnya, *effect stickers* yang digunakan untuk menambah beberapa fitur stiker. Lalu, *buttons* yang digunakan untuk menambahkan beberapa tombol yang diperlukan.

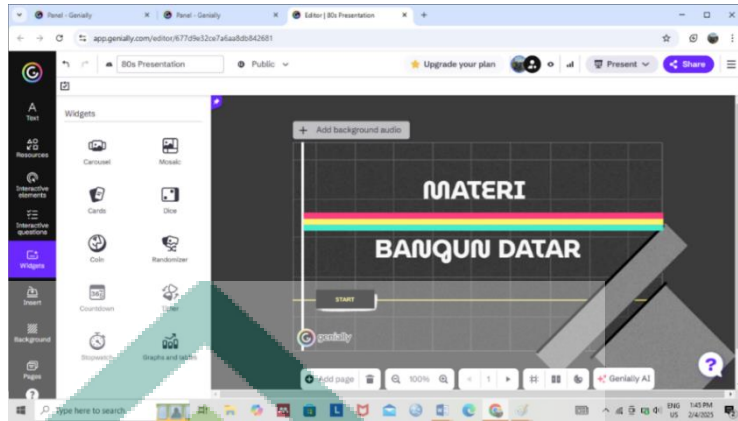
d. *Interactive Questions*



Gambar 4.5 Screenshoot Tampilan *Interactive Questions*

Interactive Questions digunakan untuk menambahkan kolom-kolom pertanyaan yang interaktif, diantaranya: *multiple choice*, *true or false*, *image selection*, dan *sort*.

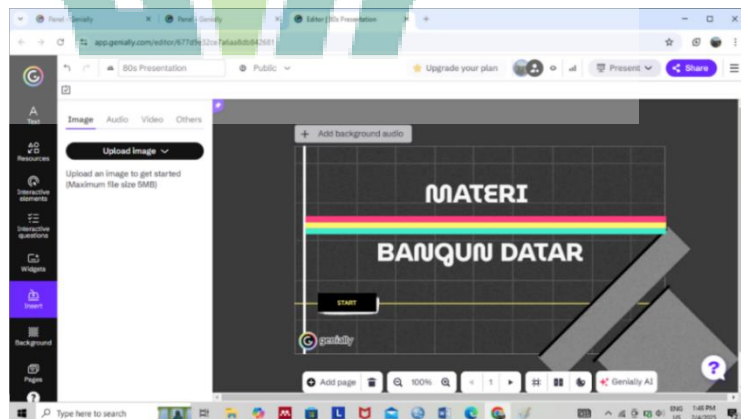
e. Widgets



Gambar 4.6 Screenshot Tampilan Widgets

Widgets digunakan untuk menambahkan beberapa fitur permainan diantaranya: *crousel* untuk mengunggah beberapa foto, *mosaic*, *cards*, *dice*, *coin*, *timer*, *randomizer*, *countdown*, *stopwatch*, dan *graphs and tables*.

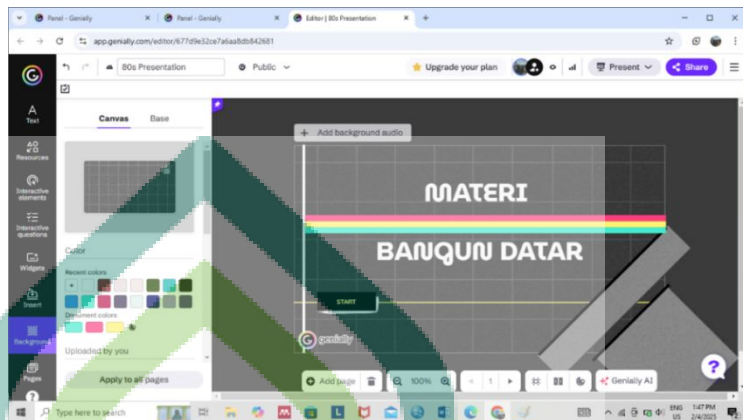
f. Insert



Gambar 4.7 Screenshot Tampilan Insert

Insert digunakan untuk mengupload foto, video, audio, dan sosial media.

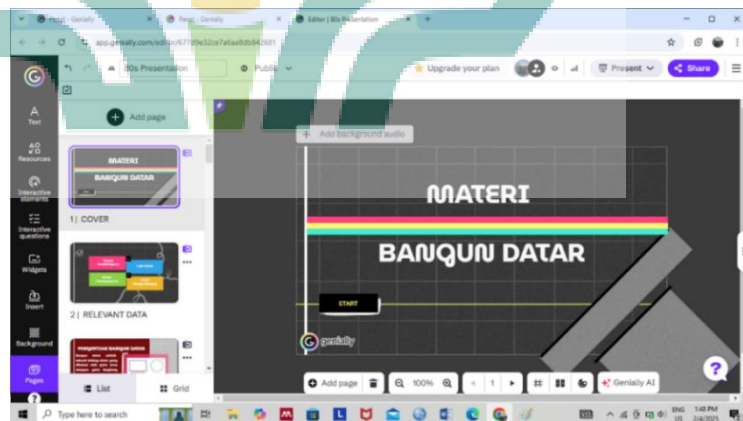
g. Background



Gambar 4.8 Screenshot Tampilan *Background*

Digunakan untuk mengubah *background* dari segi warna atau gambar.

h. Pages



Gambar 4.9 Screenshot Tampilan *Pages*

Pages digunakan untuk menampilkan semua halaman secara *list* atau *grid* dan mengatur halaman yang diinginkan.

3. *Template Game*



Gambar 4.10 Screenshot Tampilan *Template Game*

Template game yang digunakan adalah permainan ular tangga yang terdapat beberapa *icon*, diantaranya: dadu, *icon* kelompok, *introduction*, *icon* tanda tanya yang berisi pertanyaan, *icon* kunci yang berisi kunci dari menjawab pertanyaan, *icon love* yang berisi apresiasi, dan rintangan.

4.1.1.3 *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan adalah tahap membuat dan memvalidasi media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Adapun prosedur yang dilalui pada tahap *development*

(pengembangan) antara lain sebagai berikut:

1. Pembuatan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

a. Penyusunan Materi

Peneliti menyusun materi bangun datar meliputi pengertian bangun datar, macam-macam bangun datar, contoh benda bangun datar dalam kehidupan sehari-hari, jenis-jenis sudut segitiga, jenis-jenis trapesium, luas bangun datar dan contoh soal. Tidak hanya materi, peneliti juga menyusun soal latihan yang disusun dalam permainan ular tangga.

b. Pembuatan Produk

Pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *genially* dilakukan di website *google chrome*.

Media pembelajarana matematika berbasis *genially* ini terdiri dari *cover* atau tampilan awal, menu *home* atau menu utama, menu tujuan pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu *link game*, dan menu profil pengembang. Berikut merupakan penjelasannya:

1) *Cover* atau Tampilan Awal

Ketika pengguna mengakses media pembelajaran matematika berbasis *genially* maka

akan tampil *cover* atau tampilan awal yang terdapat tombol *start* di bagian bawah sebelah kiri. Tombol *start* berfungsi untuk mengarahkan pengguna menuju halaman berikutnya yaitu menu *home* atau menu utama.

2) Menu *Home* atau Menu Utama

Pada menu *home* atau menu utama terdapat beberapa pilihan, diantaranya: menu tujuan pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu *link game*, dan menu profil pengembangan.

3) Menu Tujuan Pembelajaran

Menu tujuan pembelajaran berisi tentang fase, elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4) Menu Materi Pembelajaran

Menu materi pembelajaran berisi tentang materi bangun datar, meliputi pengertian bangun datar, pengertian macam-macam bangun datar, contoh benda dalam kehidupan sehari-hari, jenis-jenis bangun segitiga dan trapesium, luas bangun datar, dan contoh soal tentang bangun persegi, persegi panjang,

segitiga, belah ketupat, trapesium, jajargenjang, dan layang-layang.

5) *Link Game*

Link game berisi link yang menuju permainan ular tangga yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ular tangga berisi soal-soal luas bangun datar dengan ditandai *icon* tanda tanya, *icon* kunci berisi kunci jawaban pertanyaan berupa rumus luas bangun datar, *icon love* berisi apresiasi, dan rintangan berisi kegiatan yang harus dilalui menuju *finish game*.

6) Menu Profil Pengembang

Pada media pembelajaran matematika berbasis *genially* terdapat menu profil pengembang yang berisi biodata penyusun media pembelajaran tersebut.

2. Validasi Produk Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Validasi produk media pembelajaran berbasis *genially* merupakan tahap peneliti meminta bantuan kepada ahli untuk menilai media yang dikembangkan berdasarkan aspek indikator yang telah ditentukan. Validasi produk media ini ditinjau dari segi materi dan segi media. Setiap validasi normalnya dilakukan oleh dua orang ahli. Adapun

penjelasan lebih rincinya sebagai berikut:

a. Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Validasi produk ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materi. Terdapat dua validator ahli materi yaitu Ibu Juwita Rini, M. Pd. Yang merupakan Dosen Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Ibu Amiek Rosmayati, S.Pd. SD. Yang merupakan Guru Matematika MI salafiyah Wonorejo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan.

Tahap validasi produk ahli materi 1 dilaksanakan pada hari jumat tanggal 17 Januari 2025 di ruang ketua prodi lantai 2 FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sedangkan untuk ahli materi 2 dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 25 januari 2025 di kantor guru MI Salafiyah Wonorejo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Berikut hasil kuesioner validasi ahli materi:

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi

| Nomor Butir | Aspek | Skor Maksimal | Ahli Materi 1 | | Ahli Materi 2 | |
|--------------------|---|---------------|---------------|----------------|---------------|----------------|
| | | | Skor | Presentase | Skor | Persentase |
| 1 | Cakupan materi | 5 | 4 | 80 % | 4 | 80 % |
| 2 | Relevansi materi dengan capaian pembelajaran | 5 | 5 | 100 % | 4 | 80 % |
| 3 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 4 | Kebenaran dan ketetapan konsep | 5 | 4 | 80 % | 4 | 80 % |
| 5 | Keakuratan materi | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| 6 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik | 5 | 5 | 100 % | 4 | 80 % |
| 7 | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 5 | 4 | 80 % | 4 | 80 % |
| 8 | Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berfikir peserta didik | 5 | 4 | 80 % | 4 | 80 % |
| 9 | Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi | 5 | 4 | 80 % | 4 | 80 % |
| 10 | Evaluasi di akhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 100 % | 4 | 80 % |
| 11 | Kemudahan untuk dipelajari | 5 | 4 | 80 % | 4 | 80 % |
| 12 | Pendukung penyajian materi pada modul atau referensi yang akurat | 5 | 3 | 60 % | 5 | 100 % |
| 13 | Sistematis/ runtut | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| Jumlah Skor | | 65 | 55 | 84,61 % | 56 | 86,15 % |

Validasi produk oleh validator ahli materi terdiri dari aspek kevalidan isi, aspek kevalidan kebahasaan, dan aspek kevalidan penyajian. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi 1 memperoleh skor dengan total sebesar 55 atau 84,61 % dengan kategori “sangat valid”.

Sedangkan untuk hasil penilaian dari validator ahli materi 2 memperoleh skor dengan total sebesar 56 atau 86,15 % dengan kategori “sangat valid”.

Berdasarkan hasil validasi di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor sebesar 55,5 atau 85,38 % dengan kategori “sangat valid”.

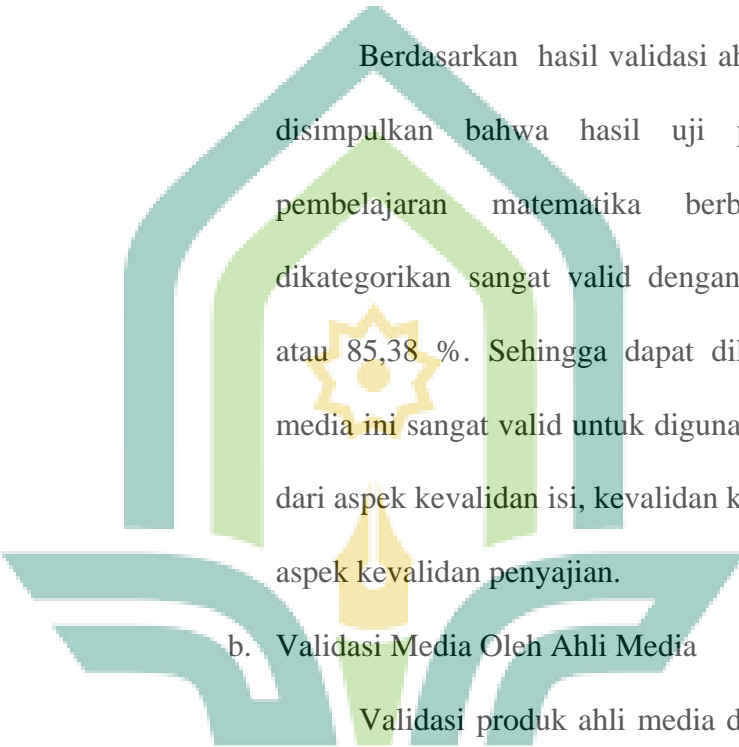
Pada lembar penilaian ahli materi terdapat bagian komentar dan saran sehingga peneliti dapat memperoleh ide untuk mengembangkan media menjadi lebih baik lagi. Berikut pendapat dan saran dari ahli materi:

Tabel 4.2 Pendapat dan Saran Ahli Materi

| Validator Ahli Materi 1 |
|---|
| Komentar dan Saran |
| Contoh soal bisa lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis. Misalkan dengan memberikan soal-soal yang berorientasi HOTS. |
| Validator Ahli Materi 2 |

| Komentar dan Saran |
|--------------------|
|--------------------|

| |
|---|
| Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> pada materi bangun datar sangatlah inovatif dan interaktif. Dengan menggunakan platform <i>genially</i> , guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. |
|---|



Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa hasil uji produk media pembelajaran matematika berbasis *genially* dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 55,5 atau 85,38 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa media ini sangat valid untuk digunakan jika dilihat dari aspek kevalidan isi, kevalidan kebahasaan, dan aspek kevalidan penyajian.

b. Validasi Media Oleh Ahli Media

Validasi produk ahli media dilakukan untuk kevalidan produk dari segi media. Terdapat 2 validator ahli media yaitu Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M. Kom. Yang merupakan Dosen Media Pembelajaran PGMI UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd. yang merupakan Dosen *Microteaching* PGMI UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Tahap

validasi produk oleh ahli media 1 dilaksanakan pada hari kamis 16 Januari 2025 di ruang dekan lantai 2 FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sedangkan untuk ahli media 2 dilaksanakan pada hari jumat 24 Januari 2025. Berikut hasil kuesioner penilaian oleh ahli media:



Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media

| Nomor Butir | Aspek | Skor Maksimal | Ahli Materi 1 | | Ahli Materi 2 | |
|----------------|---|------------------|---------------|------------|---------------|------------|
| | | | Skor | Persentase | Skor | Persentase |
| 1 | Media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 2 | Media dapat menarik perhatian peserta didik | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| 3 | Desain <i>background</i> yang jelas | 5 | 4 | 80 % | 4 | 80% |
| 4 | Ketepatan dalam pemilihan huruf | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| 5 | Gambar jelas dan mudah dipahami | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 6 | Warna <i>background</i> dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat | 5 | 3 | 60 % | 4 | 80 % |
| 7 | Ketepatan pemilihan gambar | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| 8 | Kejelasan tulisan | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 9 | Ketepatan ukuran huruf | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| 10 | Audio (efek suara) yang digunakan tidak mengganggu | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |

| | | | | | | |
|--------------------|---|------------|-----------|-------------|-----------|-------------|
| 11 | Media berisi capaian pembelajaran yang akan dicapai | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| 12 | Media berisi tujuan pembelajaran serta alur pembelajaran | 5 | 5 | 100 % | 4 | 80 % |
| 13 | Media mencakup materi pelajaran yang akan dicapai sesuai dengan alur tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 100 % | 4 | 80 % |
| 14 | Media berisi <i>game</i> evaluasi yang berisi soal-soal bangun datar | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 15 | Media pembelajaran memfasilitasi tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 16 | Media mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan bermain dengan mengerjakan soal | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 17 | Pengoperasian mudah digunakan | 5 | 4 | 80% | 5 | 100 % |
| 18 | Bahasa yang digunakan di media mudah untuk dipahami | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 19 | Media yang dikembangkan sesuai durasi waktu pembelajaran | 5 | 5 | 100 % | 5 | 100 % |
| 20 | Kesesuaian fitur interaktif pada media | 5 | 4 | 80 % | 5 | 100 % |
| Jumlah Skor | | 100 | 89 | 89 % | 96 | 96 % |

Validasi produk oleh validator ahli media terdiri dari aspek audio visual, aspek isi, dan aspek lainnya. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media 1 memperoleh skor dengan total sebesar 89 atau 89% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan untuk hasil penilaian dari validator ahli media 2 memperoleh skor dengan total sebesar 96 atau 96% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan validasi di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor sebesar 92,5 atau 92,5% dengan kategori “sangat valid”.

Pada lembar penilaian ahli media terdapat bagian komentar dan saran sehingga peneliti dapat memperoleh ide untuk mengembangkan media menjadi lebih baik. Berikut ini pendapat dan saran ahli media

Tabel 4.4 Pendapat dan Sarah Ahli Media

| Validator Ahli Media 1 |
|---|
| Komentar dan saran |
| Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. |

| |
|---|
| Validator Ahli Media 2 |
| Komentar dan Saran |
| Secara keseluruhan media sudah bagus, hanya perlu diperhatikan lagi kontras warna dan penggunaan resolusi gambar. |

Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa hasil uji produk media pembelajaran matematika berbasis *genially* dikategorikan sangat valid dengan rata-rata skor sebesar 92,5 atau 92,5%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media ini sangat valid untuk digunakan jika dilihat dari aspek audio visual, aspek isi, dan aspek bahasa.

4.1.2 Hasil Uji Coba Produk

4.1.2.1 *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap *implementation* atau penerapan, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran matematika berbasis *genially* kepada peserta didik kelas V A dan V B MI Salafiyah Wonorejo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Sebelum peneliti menjelaskan media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik diberi lembar sebelum kuesioner diterapkan untuk mengetahui keefektifan sebelum diterapkan media pembelajaran

tersebut. Peneliti mengarahkan dan menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *genially* terlebih dahulu, kemudian peserta didik mencoba menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah uji coba produk selesai, peneliti memberikan lembar kuesioner setelah penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *genially* dan peneliti memberikan lembar respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Adapun peserta didik yang mengisi lembar kuesioner sebelum dan sesudah diterapkannya, dan lembar respon media pembelajaran matematika berbasis *genially* sebanyak 41 orang.

4.1.2.2 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap menilai kualitas produk yang sudah dikembangkan, dalam hal ini berkaitan dengan proses dan hasil pembelajaran baik sebelum maupun sesudah penerapan dilakukan. Berdasarkan data peserta didik MI Salafiyah Wonorejo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan bahwa peserta didik kelas V terdiri dari kelas A dan B yang berjumlah 41 orang. Dalam uji produk, data nilai peserta didik kuesioner sebelum dan sesudah dilaksanakan akan diolah untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran matematika berbasis

genially. Peserta didik yang telah melakukan uji produk juga diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially*.

Tahap evaluasi model pengembangan ADDIE terdapat 3 proses umum yaitu menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi, dan melakukan evaluasi. Kriteria evaluasi berupa kisi-kisi penyusunan kuesioner skala ahli materi dan ahli media, kuesioner skala respon guru dan peserta didik terhadap media, dan kuesioner minat belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Alat evaluasi berupa kuesioner skala ahli, respon, minat belajar dengan skala *likert*. Tahap evaluasi produk dilakukan mulai dari tahap validasi, selain itu evaluasi juga berupa pendapat dan saran perbaikan dari validator ahli media dan materi. Guru dan peserta didik mengisi kuesioner skala respon sebagai evaluasi untuk mengetahui kualitas kepraktisan media pada aspek visualisasi, aspek isi, aspek teks, dan aspek lainnya dari produk tersebut serta kuesioner minat belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran matematika berbasis *genially* yang dikerjakan oleh peserta didik sebagai evaluasi untuk mengetahui keefektifan pada produk yang diterapkan.

Kesimpulannya adalah pada tahap penerapan yaitu guru dan peserta didik mengisi kuesioner skala respon sedangkan pada tahap evaluasi yaitu tahap analisis data dari kuesioner skala respon yang telah diisi oleh guru dan peserta didik, lembar kuesioner minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran matematika berbasis *genially* akan dianalisis untuk evaluasi keefektifan penggunaan produk media pembelajaran matematika berbasis *genially*.

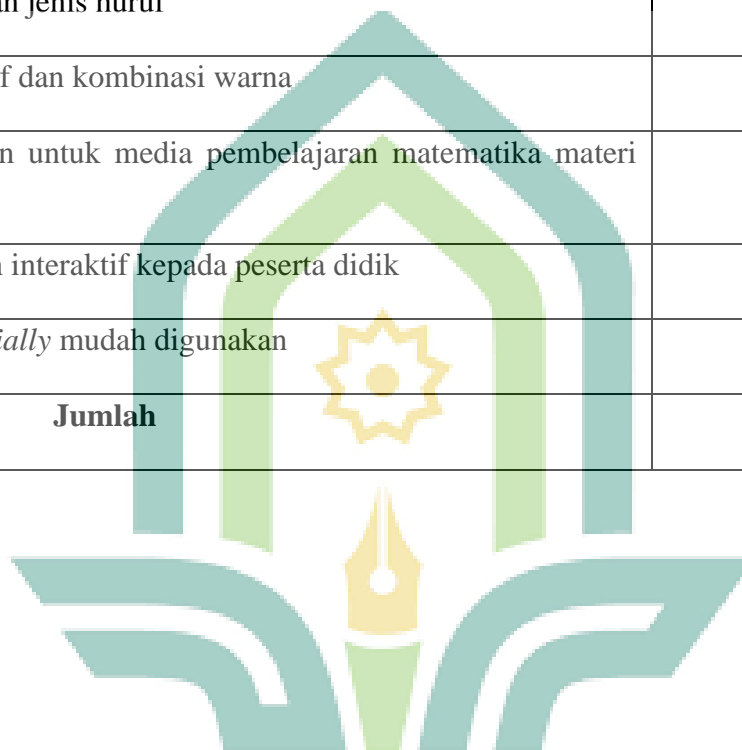
1. Analisis Data Kuesioner Skala Respon Guru

Analisis data kuesioner skala respon guru matematika dilakukan beberapa tahapan yaitu memberikan skor dan merekap data, menghitung persentase kuesioner skala respon, dan mengkategorikan kepraktisan produk. Kepraktisan produk terdiri dari aspek visualisasi, aspek isi, aspek teks, dan aspek lainnya. Berikut adalah analisis data kuesioner skala respon guru:

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

| No | Indikator Penilaian | Skor Maksimal | Skor | Persentase |
|----|--|---------------|------|------------|
| 1 | Tampilan media pembelajaran <i>genially</i> disajikan dengan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik | 5 | 5 | 100 % |
| 2 | Gambar yang disajikan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi bangun datar | 5 | 5 | 100 % |
| 3 | Kombinasi warna pada media pembelajaran <i>genially</i> secara keseluruhan menarik perhatian peserta didik | 5 | 4 | 80 % |
| 4 | Penempatan gambar pada media pembelajaran <i>genially</i> tidak mengganggu pemahaman | 5 | 4 | 80 % |
| 5 | Penempatan gambar tersusun dengan rapi dan konsisten | 5 | 5 | 100 % |
| 6 | Keseimbangan antara gambar dan tulisan pada media pembelajaran <i>genially</i> | 5 | 4 | 80 % |
| 7 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 5 | 4 | 80 % |
| 8 | Materi yang disajikan runtut sesuai dengan alur tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 100 % |
| 9 | Soal untuk evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran | 5 | 4 | 80 % |
| 10 | Teks atau tulisan yang terdapat pada media <i>genially</i> dengan mudah dapat | 5 | 5 | 100 % |

| | | | | |
|---------------|---|-----------|-----------|---------------|
| | dibaca dan dipahami oleh peserta didik | | | |
| 11 | Ketepatan dalam pemilihan jenis huruf | 5 | 4 | 80 % |
| 12 | Ketepatan pemilihan huruf dan kombinasi warna | 5 | 5 | 100 % |
| 13 | <i>Genially</i> cocok digunakan untuk media pembelajaran matematika materi bangun datar | 5 | 5 | 100 % |
| 14 | Proses pembelajaran lebih interaktif kepada peserta didik | 5 | 5 | 100 % |
| 15 | Pengoperasian media <i>genially</i> mudah digunakan | 5 | 4 | 80 % |
| Jumlah | | 75 | 72 | 90,66% |



Dalam kuesioner skala respon guru juga terdapat kolom komentar atau saran untuk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Adapun komentar atau saran pada lembar kuesioner skala respon guru disebutkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *genially* sangat menarik dan mudah dipahami. Selain itu, kesesuaian gambar dan materi pembelajaran secara keseluruhan dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner skala respon guru matematika terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially* dapat disimpulkan bahwa skor total yang diperoleh sejumlah 72 atau 90,66% dengan kategori “sangat praktis”.

2. Analisis Data Kuesioner Skala Respon Peserta Didik

Analisis data kuesioner skala respon peserta didik matematika dilakukan beberapa tahapan yaitu memberikan skor dan merekap data, menghitung persentase kuesioner skala respon, menghitung rata-rata persentase kuesioner, dan mengkategorikan kepraktisan produk.

Adapun untuk jumlah peserta didik yang mengisi kuesioner skala respon adalah 41 orang. Total skor

maksimum dari kuesioner skala respon peserta didik adalah 50. Berikut adalah hasil analisis kuesioner skala respon peserta didik:

Tabel 4.6 Analisis Data Kuesioner Skala Respon Peserta Didik

| No | Kode Peserta Didik | Jumlah Skor | Persentase |
|----|--------------------|-------------|------------|
| 1 | A - 1 | 50 | 100% |
| 2 | A - 2 | 45 | 90% |
| 3 | A - 3 | 47 | 94% |
| 4 | A - 4 | 45 | 90% |
| 5 | A - 5 | 45 | 90% |
| 6 | A - 6 | 44 | 88% |
| 7 | A - 7 | 42 | 84% |
| 8 | A - 8 | 39 | 78% |
| 9 | A - 9 | 38 | 76% |
| 10 | A - 10 | 45 | 90% |
| 11 | A - 11 | 48 | 96% |
| 12 | A - 12 | 47 | 94% |
| 13 | A - 13 | 48 | 96% |
| 14 | A - 14 | 42 | 84% |
| 15 | A - 15 | 48 | 96% |
| 16 | A - 16 | 40 | 80% |
| 17 | A - 17 | 47 | 94% |

| | | | |
|----|--------|----|------|
| 18 | A – 18 | 46 | 92% |
| 19 | A – 19 | 41 | 82% |
| 20 | A – 20 | 49 | 98% |
| 21 | A – 21 | 45 | 90% |
| 22 | B – 1 | 44 | 88% |
| 23 | B – 2 | 44 | 88% |
| 24 | B – 3 | 42 | 84% |
| 25 | B – 4 | 47 | 94% |
| 26 | B – 5 | 43 | 86% |
| 27 | B – 6 | 50 | 100% |
| 28 | B – 7 | 47 | 94% |
| 29 | B – 8 | 45 | 90% |
| 30 | B – 9 | 36 | 72% |
| 31 | B – 10 | 47 | 94% |
| 32 | B – 11 | 45 | 90% |
| 33 | B – 12 | 38 | 76% |
| 34 | B – 13 | 46 | 92% |
| 35 | B – 14 | 49 | 98% |
| 36 | B – 15 | 42 | 84% |
| 37 | B – 16 | 45 | 90% |
| 38 | B – 17 | 41 | 82% |
| 39 | B – 18 | 20 | 40% |

| | | | |
|-----------------------|--------|--------------|---------------|
| 40 | B – 19 | 43 | 86% |
| 41 | B – 20 | 41 | 82% |
| Total Skor | | 1.769 | 3.592% |
| Rata-Rata Skor | | 43,80 | 87,60% |

Kepraktisan produk pada aspek praktik oleh peserta didik terdiri dari aspek tampilan, teknik penyajian, dan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Kesimpulan deskripsi kepraktisan aspek praktik oleh peserta didik adalah rata-rata skor 43,80 atau 87,60% dengan kategori “sangat praktis”.

3. Analisis Data Keefektifan Produk

Analisis data keefektifan produk dilakukan dengan membandingkan persentase kuesioner sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* menggunakan kuesioner minat belajar peserta didik. Sebelum diujicobakan pada peserta didik, kisi-kisi kuesioner minat belajar dahulu divalidasi oleh validator ahli media yaitu Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd. sebagai Dosen *Microteaching* UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk memastikan bahwa kisi-kisi kuesioner yang diberikan pada peserta didik telah layak dan sesuai

dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V. Langkah awal dalam pengujian ini adalah uji pendahuluan yang mencakup uji validitas dan uji reliabilitas kusioner dan selanjutnya dilakukan uji n-gain.

a. Uji Pendahuluan

Uji pendahuluan dilaksanakan untuk menguji instrumen sebelum dan sesudah diterapkannya dengan menguji validitas dan reabilitasnya. Berikut hasil *score pretest* dengan pengujian ini:

| Responden | Pernyataan Minat Belajar | | | | | | | | | | | | TOTAL |
|-----------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 18 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 21 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 |
| 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 22 |
| 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 |
| 6 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 23 |
| 7 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 17 |
| 8 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 9 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 10 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 25 |
| 11 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 20 |
| 12 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 17 |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 21 |
| 14 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 10 |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 18 |
| 16 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 15 |
| 17 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 22 |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 21 |
| 19 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 17 |
| 20 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 20 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 22 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 17 |
| 25 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 26 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| 27 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 11 |
| 28 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| 29 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 13 |
| 30 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 |
| 31 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 |
| 32 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| 33 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 17 |
| 34 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 18 |
| 35 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 21 |
| 36 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 |
| 37 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 10 |
| 38 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 39 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 |
| 40 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 13 |
| 41 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 21 |

Dari hasil sebelum diterapkannya, peneliti kemudian menguji validitasnya dan didapat hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji Validitas

| No Item | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|-----------|----------|---------|------------|
| 1 | 0.48 | 0.308 | Valid |
| 2 | 0.54 | 0.308 | Valid |
| 3 | 0.6 | 0.308 | Valid |
| 4 | 0.621 | 0.308 | Valid |
| 5 | 0.61 | 0.308 | Valid |
| 6 | 0.653 | 0.308 | Valid |
| 7 | 0.531 | 0.308 | Valid |
| 8 | 0.549 | 0.308 | Valid |
| 9 | 0.582 | 0.308 | Valid |
| 10 | 0.53 | 0.308 | Valid |

| | | | |
|-----------|-------|-------|-------|
| 11 | 0.53 | 0.308 | Valid |
| 12 | 0.571 | 0.308 | Valid |

Dari tabel tersebut jumlah peserta didik sebanyak 41, diperoleh nilai r tabel sebesar 0.308 (The level significance: 5% hasil pengujian meunjukkan bahwa nilai r hitung dari sebelum diterapkannya lebih besar dari nilai r tabel, sehingga memenuhi kriteria kevalidan (Sugiyono, 2021). Oleh karena itu, semua item pernyataan pada kuesioner dianggap valid. Selanjutnya, setelah memastikan kuesioner valid, peneliti melakukan uji reliabilitas untuk menguji konsistensi pernyataan. Berikut adalah hasil uji reliabilitas sebelum diterapkannya:

Tabel 4.8 Uji Reabilitas

| Nilai Acuan | Nilai Cronbach's Alpha | Kesimpulan |
|--------------------|-------------------------------|-------------------|
| 0,6 | 0,803043 | Reliabel |

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronvach's Alpha* adalah 0,803043. Berdasarkan nilai acuan atau standar nilai 0,6 sebagai batas minimal untuk reliabilitas, nilat tersebut berada di atas batas tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pernyataan kuesioner memiliki

konsistensi yang tinggi dan dianggap reliabel.

b. Uji N-gain

Uji n-gain dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Berikut disajikan tabel nilai kuesioner minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran matematika berbasis *genially* serta proses perhitungannya.

Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Genially*

| No | Kode Peserta Didik | Skor | | Skor | Persentase <i>N-Gain</i> |
|----|--------------------|---------|---------|-----------------|--------------------------|
| | | Sebelum | Sesudah | <i>N - Gain</i> | |
| 1 | A - 1 | 18 | 56 | 0,90 | 90% |
| 2 | A - 2 | 21 | 54 | 0,84 | 84% |
| 3 | A - 3 | 10 | 46 | 0,72 | 72% |
| 4 | A - 4 | 22 | 47 | 0,66 | 66% |
| 5 | A - 5 | 20 | 53 | 0,82 | 82% |
| 6 | A - 6 | 23 | 54 | 0,83 | 83% |
| 7 | A - 7 | 17 | 55 | 0,88 | 88% |

| | | | | | |
|----|--------|----|----|------|------|
| 8 | A – 8 | 18 | 52 | 0,80 | 80% |
| 9 | A – 9 | 20 | 50 | 0,75 | 75% |
| 10 | A – 10 | 25 | 56 | 0,88 | 88% |
| 11 | A – 11 | 20 | 59 | 0,97 | 97% |
| 12 | A – 12 | 17 | 54 | 0,86 | 86% |
| 13 | A – 13 | 21 | 47 | 0,66 | 66% |
| 14 | A – 14 | 10 | 53 | 0,86 | 86% |
| 15 | A – 15 | 18 | 58 | 0,88 | 88% |
| 16 | A – 16 | 15 | 53 | 0,95 | 95% |
| 17 | A – 17 | 22 | 50 | 0,73 | 73% |
| 18 | A – 18 | 21 | 57 | 0,92 | 92% |
| 19 | A – 19 | 17 | 55 | 0,88 | 88% |
| 20 | A – 20 | 20 | 44 | 0,6 | 60% |
| 21 | A – 21 | 15 | 50 | 0,77 | 77% |
| 22 | B – 1 | 16 | 54 | 0,86 | 86 % |
| 23 | B – 2 | 13 | 51 | 0,80 | 80 % |
| 24 | B – 3 | 17 | 47 | 0,70 | 70 % |
| 25 | B – 4 | 18 | 54 | 0,86 | 86% |
| 26 | B – 5 | 13 | 48 | 0,74 | 74% |
| 27 | B – 6 | 11 | 43 | 0,65 | 65% |
| 28 | B – 7 | 24 | 56 | 0,88 | 88% |
| 29 | B – 8 | 13 | 51 | 0,81 | 81% |

| | | | | | |
|-------------------------|--------|----|----|--------------|---------------|
| 30 | B – 9 | 10 | 60 | 1 | 100% |
| 31 | B – 10 | 15 | 45 | 0,66 | 66% |
| 32 | B – 11 | 24 | 50 | 0,72 | 72% |
| 33 | B – 12 | 17 | 46 | 0,67 | 67% |
| 34 | B – 13 | 18 | 48 | 0,71 | 71% |
| 35 | B – 14 | 21 | 59 | 0,97 | 97% |
| 36 | B – 15 | 12 | 44 | 0,66 | 66% |
| 37 | B – 16 | 10 | 35 | 0,62 | 62% |
| 38 | B – 17 | 14 | 49 | 0,76 | 76% |
| 39 | B – 18 | 18 | 48 | 0,71 | 71% |
| 40 | B – 19 | 13 | 54 | 0,87 | 87% |
| 41 | B – 20 | 21 | 53 | 0,82 | 82% |
| Rata-rata N Gain | | | | 0,775 | 77,5 % |

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa rata-rata N Gain dari kuesioner minat belajar sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran matematika berbasis *genially* yang diisi oleh peserta didik 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.

Selain itu, hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika berbasis *genially* tergolong baik dengan memperoleh rata-rata 86,3415. Peserta didik yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70 sebanyak 37 orang dengan persentase 90% dari keseluruhan.

4.1.3 Revisi Produk

Produk yang telah dinilai oleh para ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi. Produk revisi dengan menyesuaikan dari komentar atau saran oleh para ahli pada saat validasi produk media pembelajaran matematika berbasis *genially*. Masukan dan saran dari para ahli dipertimbangkan dan digunakan untuk menyempurnakan produk atau media yang dikembangkan. Adapun pembahasan mengenai revisi produk yang dilakukan dengan menyesuaikan dari komentar dan saran dari para ahli sebagai berikut.

1. Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Mater

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran matematika materi bangun datar dalam

proses penyempurnaan pengembangan media. Berikut komentar atau saran dari ahli materi:


Tabel 4.10 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi

| |
|---|
| Validator Ahli Materi 1 |
| Komentar dan Saran |
| Contoh soal bisa lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis. Misalkan dengan memberikan soal-soal yang berorientasi HOTS. |
| Validator Ahli Materi 2 |
| Komentar dan Saran |
| Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> pada materi bangun datar sangatlah inovatif dan interaktif. Dengan menggunakan platform <i>genially</i> , guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. |

Adapun komentar dan saran dari ahli materi yaitu menambahkan contoh soal yang berorientasi HOTS. Berikut tampilan sebelum dan sesudah direvisi:

Luas Bangun Persegi

Rumus
Sisi X Sisi



Berapa luas persegi di samping?
Jawab:
Luas Persegi = Sisi x Sisi
 $= 8 \times 8$
 $= 64 \text{ cm}^2$

Gambar 4.11 Screenshot Tampilan Materi Luas Bangun Persegi

Sebelum Revisi

Contoh Soal

Jika diketahui keliling persegi di bawah adalah 36 cm.
Berapakah luas bangunan persegi tersebut?

Diketahui:
Keliling = 36 cm

Jawab: Keliling = $s+s+s+s$
 $K = 4 \times s$
 $36 = 4 \times s$
 $\frac{36}{4} = s$
 $9 = s$

Luas = $s \times s$
 $= 9 \times 9$
 $= 36 \text{ cm}^2$

Jadi, luas bangunan persegi adalah 36 cm^2

Gambar 4.12 Screenshot Tampilan Materi Luas Bangun Persegi

Sesudah Revisi

Luas Persegi Panjang

Rumus Persegi Panjang:
panjang x lebar atau $p \times l$

Berapa luas persegi panjang di samping?
Jawab:
Luas = $p \times l$
= 10×7
= 70 cm^2



panjang
lebar 7 cm
10 cm

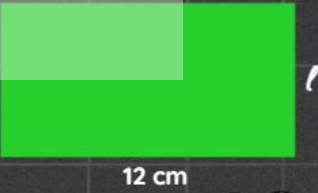
Gambar 4.13 Screenshot Tampilan Materi Luas Bangun Persegi

Panjang
Sebelum Revisi

Contoh Soal

Jika diketahui luas persegi panjang adalah 96 cm^2 dan panjangnya adalah 12 cm . berapakah lebar bangun persegi panjang tersebut?

Diketahui:
Luas = 96 cm^2
Panjang = 12 cm
Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= p \times l \\ 96 &= 12 \times l \\ \frac{96}{12} &= \frac{12 \times l}{12} \\ 8 &= l \end{aligned}$$


panjang
lebar
12 cm

Jadi, lebar bangun persegi panjang adalah 8 cm

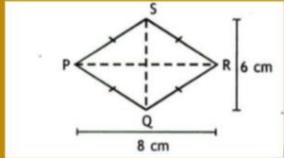

Gambar 4.14 Screenshot Tampilan Materi Luas Bangun Persegi

Panjang

Sesudah Revisi

Menghitung Luas Belah Ketupat

- Rumus Luas Belah Ketupat
Luas = $\frac{1}{2}$ diagonal 1 x diagonal 2
- Soal Latihan
Berapa luas belah ketupat di samping?
Jawab:
 $L = \frac{1}{2} \times \text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}$
 $= \frac{1}{2} \times 8 \times 6$
 $= 24 \text{ cm}^2$



Gambar 4.15 *Screenshot* Tampilan Luas Bangun Belah Ketupat

Sebelum Revisi

Contoh Soal

- Jika diketahui luas 40 cm^2 dan diagonal 1 adalah 10 cm. Maka berapakah diagonal 2?
- Diketahui : Luas = 40 cm^2
 $d_1 = 10 \text{ cm}$
- Jawab:
 $L = \frac{1}{2} \times \text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}$
 $40 = \frac{1}{2} \times 10 \times d_2$
 $40/5 = d_2$
 $8 = d_2$
Jadi, diagonal 2 adalah 8 cm




Gambar 4.16 *Screenshot* Tampilan Materi Luas Bangun Belah Ketupat

Sesudah Revisi

2. Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran dari Ahli Media

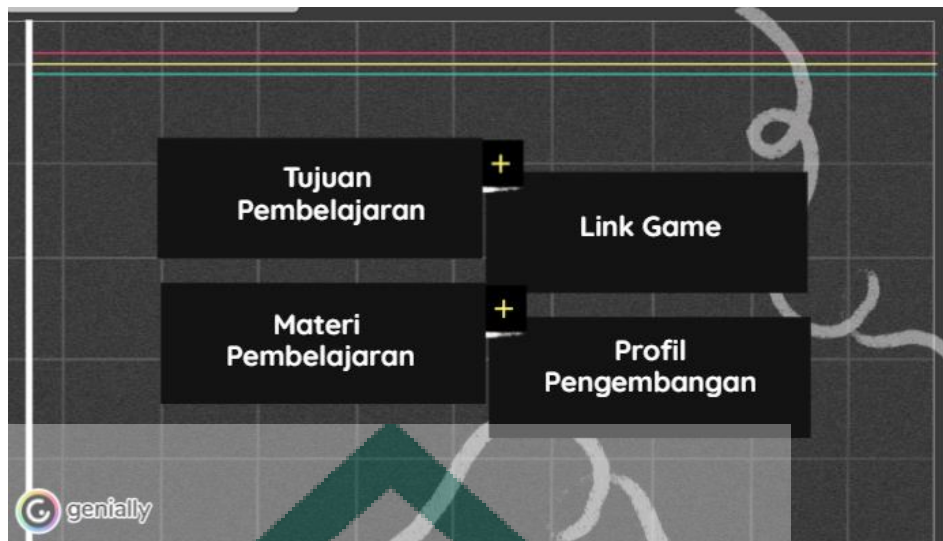
Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran matematika materi bangun datar dalam

proses penyempurnaan pengembangan media. Berikut komentar atau saran dari ahli materi:

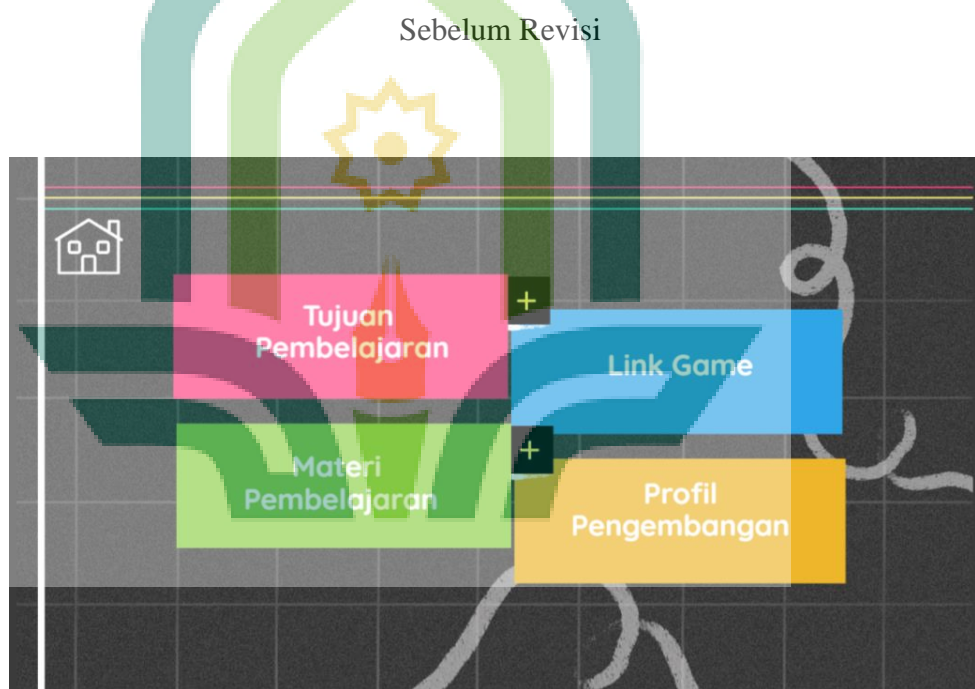
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Validator Ahli Media

| Validator Ahli Media 1 |
|---|
| Komentar dan saran |
| Media pembelajaran matematika berbasis <i>genially</i> sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. |
| Validator Ahli Media 2 |
| Komentar dan Saran |
| Secara keseluruhan media sudah bagus, hanya perlu diperhatikan lagi kontras warna dan penggunaan resolusi gambar. |

Adapun komentar dan saran dari ahli media bahwa pembelajaran matematika berbasis *genially* perlu diperhatikan pada kontras warna dan resolusi gambar. Berikut tampilan sebelum dan sesudah revisi:



Gambar 4.17 *Screenshot* Tampilan Menu Utama atau Menu *Home*



Gambar 4.18 *Screenshot* Tampilan Menu Utama atau Menu *Home*

Sesudah Revisi



Gambar 4.19 *Screenshot* Tampilan Materi Contoh Benda Berbentuk

Persegi

Sebelum Revisi



Gambar 4.20 *Screenshot* Tampilan Materi Contoh Benda Berbentuk

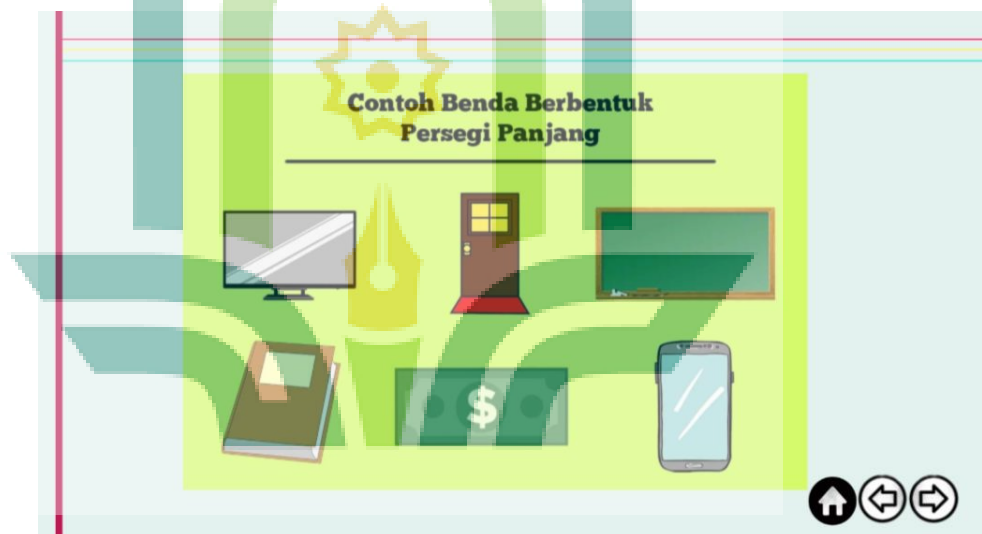
Persegi

Sesudah Revisi



Gambar 4.21 *Screenshot* Tampilan Contoh Benda Bangun Persegi Panjang

Sebelum Revisi



Gambar 4.22 *Screenshot* Tampilan Contoh Benda Bangun Persegi

Panjang

Sesudah Revisi



Gambar 4.23 *Screenshot* Tampilan Contoh Benda Bangun Segitiga
Sebelum Revisi



Gambar 4.24 *Screenshot* Tampilan Contoh Benda Bangun Segitiga
Sesudah Revisi



Gambar 4.25 *Screenshot* Tampilan Contoh Benda Bangun Belah Ketupat
Sebelum Revisi



Gambar 4.26 *Screenshot* Tampilan Contoh Benda Bangun Belah Ketupat
Sesudah Revisi

4.2 Pembahasan

Media pembelajaran matematika berbasis *genially* pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas V di MIS Wonorejo telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *genially* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MIS Wonorejo.

Kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *genially* merupakan tahap peneliti meminta bantuan kepada ahli untuk menilai media yang dikembangkan berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Validasi produk media ini ditinjau dari segi materi dan media. Validasi ahli materi terdapat dua validator yaitu Ibu Juwita Rini, MPd. Yang merupakan dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Ibu Amiek Rosmayati, S.Pd.SD. Yang merupakan Guru Matematika kelas VA dan VB. Hasil validasi ahli materi adalah sangat valid dengan rata-rata 55,5 atau 85,38% sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Sedangkan validasi ahli media terdapat dua validator yaitu Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom. yang merupakan dosen media pembelajaran PGMI UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd. yang merupakan dosen *Microteaching* PGMI UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Validasi

produk oleh ahli media terdiri dari aspek audio visual, aspek isi, dan aspek lainnya. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media dengan memperoleh rata-rata sebesar 92,5 atau 92,5% dengan kategori “sangat valid” sehingga media pembelajaran berbasis *genially* dapat digunakan.

Kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *genially* terdapat dua respon yaitu guru matematika dan peserta didik kelas VA dan VB. Hasil dari penilaian respon guru terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially* memperoleh skor sebanyak 72 atau 90,66% dengan kategori sangat praktis dari aspek visualisasi, aspek isi, aspek teks, dan aspek lainnya. Sedangkan respon dari peserta didik kelas VA dan VB terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially* yang dinilai dari aspek tampilan, teknik penyajian, dan penggunaan media. Hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran matematika berbasis *genially* memperoleh rata-rata skor 43,80 atau 87,60% dengan kategori sangat praktis.

Keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *genially* dilakukan dengan membandingkan persentase kuesioner minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media *genially*. Penilaian keefektifan dilakukan oleh peserta didik kelas VA dan VB dengan yang disesuaikan dengan indikator minat belajar. Menurut Frianti & Winata (2019:10) indikator minat belajar ada empat, yaitu: perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik ketika proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media

genially. Pada hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata N Gain dari kuesioner minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *genially* yang diisi oleh peserta didik adalah 0,775 yang dikategorikan “tinggi” atau persentase 77,5% yang dikategorikan “efektif”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dikategorikan tinggi atau meningkat dari sebelumnya.

Media pembelajaran matematika berbasis *genially* pada peserta didik kelas VA dan VB memiliki perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian selama proses pembelajaran matematika. Seperti halnya penelitian Jesan (2024:6) diketahui bahwa hasil penelitian penerapan media *genially* dalam proses pembelajaran PPKn dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang.

Selain itu, penelitian Hasbul (2024:7) diketahui bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *genially* membuat peserta didik lebih rileks, merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dapat menjalin kerjasama antar teman, meningkatkan rasa ingin tahu serta fokus dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut merupakan pernyataan dari indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik,. Peserta didik merasa lebih rileks, merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dapat menjalin kerjasama antar teman, meningkatkan rasa ingin tahu serta fokus dalam proses pembelajaran seperti halnya yang dialami peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *genially* di kelas VA dan VB MIS Wonorejo

Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan.

Secara kognitif keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *genially*, peserta didik mengerjakan soal latihan mengenai luas bangun datar untuk evaluasi selama proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil belajar peserta didik memperoleh skor rata-rata 86,3415 yang artinya lebih meningkat dari sebelumnya dengan rata-rata cukup rendah 73% .

Berdasarkan penelitian Pratamadi (2024) bahwa penerapan media *genially* dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan bahwa penggunaan media *genially* yang diterapkan pada materi teks anekdot memiliki keefektifan tinggi. Penerapan media pembelajaran berbasis *genially* yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik juga dialami oleh peneliti dengan skor rata-rata 86,3415. Peserta didik yang mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) lebih dari 70 sebanyak 37 orang atau 90% dari keseluruhan peserta didik kelas VA dan VB.

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
- 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>

Lampiran 17

Biodata Penulis

A. Identitas Diri

Nama : Dewi Yuliani
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 13 Juli 2003
Agama : Islam
Alamat : Desa Wonorejo RT.06/RW.03, Kecamatan
Wonopringgo, Kabupaten Pekalongan
Sosial Media : @redv.deww (Instagram)

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Juwahir
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Nadhimah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Agama : Islam
Alamat : Desa Wonorejo RT.06/RW.03, Kecamatan
Wonopringgo, Kabupaten Pekalongan

C. Riwayat Pendidikan

1. RA Muslimat Wonorejo
2. MIS Wonorejo
3. SMP Negeri 01 Wonopringgo
4. SMK Negeri 1 Kedungwuni
5. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PERPUSTAKAAN

Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : DEWI YULIANI
NIM : 2321080
Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
E-mail address : dyuliani513@gmail.com
No. Hp : 082322565291

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain
(.....)
yang berjudul :

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

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.



(DEWI YULIANI)

nama terang dan tanda tangan penulis

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD