



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN DESIMAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Implementation of Genially-Based Interactive Learning Media to Improve Elementary School Students' Understanding of Decimal Numbers

Prapti Octavia Ningsih^{1*}, Nor Ainun¹, Tia Mardianis¹, Ezra Alda¹, Salsabila Putri¹, Irman Maulana¹

¹*Institut Agama Islam Abuya Salek Sarolangun*

*praptioctavianingsih@iaiaabsarolangun.ac.id

Diterima: 27 November 2025; Direvisi: 05 Januari 2026; Dipublikasi: 12 Januari 2026



ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of students towards the concept of decimal numbers due to the use of conventional and less interactive learning methods. The purpose of this study is to describe the planning, implementation, student responses, as well as obstacles and supporting factors of the use of interactive learning media based on Genially in elementary school mathematics learning. This study uses a descriptive qualitative approach with an applied research type, which was carried out in class VI A MIN 2 Sarolangun for 45 days, involving 23 students and one subject teacher. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation focused on learning planning, learning implementation, student responses, as well as obstacles and supporting factors for the implementation of Genially media. Data analysis techniques in this study use data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of Genially media can create more interactive, enjoyable, and student-centered learning. Students demonstrated active involvement in the learning process and a better understanding of decimal number concepts. Student responses to the use of Genially media were generally very positive, marked by increased learning motivation and self-confidence in participating in mathematics learning. Despite technical obstacles and time constraints, school facilities, teacher commitment, and student enthusiasm were the main factors in the successful implementation of Genially media. Thus, Genially media can be used as an alternative, effective digital learning media to support mathematics learning in elementary schools.

Keywords: *Conceptual Understanding; Decimal Numbers; Genially; Interactive Learning Media.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep bilangan desimal akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, respon siswa, serta kendala dan faktor pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian terapan, yang dilaksanakan di kelas VI A MIN 2 Sarolangun selama 45 hari, melibatkan 23 siswa dan satu guru mata Pelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang difokuskan pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, respon siswa, serta kendala dan faktor pendukung implementasi media Genially. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Genially mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran serta pemahaman yang lebih baik terhadap konsep bilangan desimal. Respon siswa terhadap penggunaan media Genially secara umum sangat positif, ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar dan kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran matematika. Meskipun terdapat kendala teknis dan keterbatasan waktu, dukungan fasilitas sekolah, komitmen guru, dan antusiasme siswa menjadi faktor utama keberhasilan implementasi media Genially. Dengan demikian, media Genially dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Bilangan Desimal; Genially; Media Pembelajaran Interaktif; Pemahaman Konsep.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis yang akan digunakan dalam pembelajaran di jenjang lebih tinggi maupun kehidupan sehari-hari (Fatma & Ichsan, 2022). Matematika tidak hanya mengajarkan siswa berhitung, tetapi juga melatih keterampilan dalam memecahkan masalah, menganalisis informasi, dan membuat keputusan yang tepat sejak usia dini. Oleh karena itu, penguasaan matematika sejak dini menjadi fondasi utama bagi kesiapan siswa menghadapi tantangan era digital dan kompetensi abad ke-21 (Oktaviane et al., 2025).

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh banyak siswa sekolah dasar (Debrenti, 2024). Penyebab utamanya adalah pendekatan pembelajaran yang cenderung konvensional dan minim interaksi, di mana guru mendominasi proses belajar dan siswa berperan pasif sebagai pendengar. Dengan demikian, kondisi tersebut menegaskan perlunya inovasi dalam pembelajaran matematika yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Salah satu materi yang sering menjadi tantangan adalah bilangan desimal. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai tempat, membandingkan bilangan desimal, serta melakukan konversi antara pecahan dan desimal. Kesalahan umum seperti mengira bilangan dengan digit lebih banyak sebagai bilangan yang lebih besar menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih bersifat prosedural dan belum konseptual (Fatma & Ichsan, 2022). Permasalahan ini semakin kompleks ketika guru lebih menekankan latihan soal daripada

memberi kesempatan pada siswa untuk membangun makna melalui pengalaman konkret (Putri Hidayati et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIN 2 Sarolangun, sebagian besar siswa kelas VI masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan desimal. Data hasil evaluasi menunjukkan bahwa sekitar 58% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Selain itu, suasana pembelajaran cenderung pasif karena guru masih menggunakan media PowerPoint dan buku teks sebagai sumber utama. Siswa terlihat kurang termotivasi untuk bertanya atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan media digital yang interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana transisi dari pemahaman abstrak menuju konkret, sehingga peserta didik dapat membangun konsep secara lebih bermakna (Siregar et al., 2021). Pembelajaran desimal yang masih bersifat abstrak membutuhkan pendekatan yang lebih konkret dan visual agar siswa dapat memahami konsep secara bertahap. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah diakses. Pendekatan visual dan interaktif terbukti lebih efektif dalam membangun pemahaman konseptual, karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir dan belajar. Inovasi pembelajaran yang relevan dengan konteks digital sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika di era modern (Wadud & Lailiyah, 2024).

Salah satu media digital yang relevan untuk pembelajaran matematika, khususnya materi bilangan desimal, adalah Genially. Berbeda dengan platform presentasi digital konvensional yang cenderung bersifat linear dan statis, Genially menyediakan fitur *interactive layers*, *hover interaction*, dan *branching navigation* yang memungkinkan penyajian konsep bilangan desimal secara bertahap dan eksploratif. Fitur ini memudahkan visualisasi hubungan antara pecahan, desimal, dan nilai tempat melalui representasi visual dinamis, sehingga membantu siswa sekolah dasar memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Selain itu, integrasi kuis interaktif dengan umpan balik langsung memungkinkan guru memantau pemahaman siswa secara real time dan memberikan penguatan konsep secara segera (Prayoga & Gustiana, 2025). Pemanfaatan Genially juga sejalan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang membutuhkan stimulus visual dan interaksi langsung. Dibandingkan media digital lain yang umumnya hanya menampilkan video atau latihan soal terpisah, Genially memungkinkan penggabungan animasi nilai tempat, simulasi perubahan desimal, serta latihan interaktif dalam satu tampilan terpadu. Hal ini menjadikan Genially lebih efektif untuk materi bilangan desimal yang menuntut pemahaman konseptual, bukan sekadar hafalan prosedural. Selain mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, Genially juga memberi ruang bagi pengembangan literasi digital dan berpikir kritis melalui eksplorasi mandiri dan refleksi hasil belajar (Rosa et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Einstein et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui aktivitas eksploratif yang mempermudah

pemahaman konsep abstrak. Temuan serupa dilaporkan oleh Safitri et al. (2024), yang menunjukkan bahwa tampilan visual dan fitur animatif Genially dapat menarik perhatian siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih baik dibandingkan media konvensional. Sementara itu, penelitian oleh Azizah et al. (2025) menegaskan bahwa penggunaan Genially berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar, karena media ini mampu meningkatkan fokus, motivasi, serta memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika sekolah dasar umumnya masih difokuskan pada peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji secara mendalam bagaimana fitur interaktif Genially seperti visualisasi nilai tempat, navigasi nonlinier, dan umpan balik langsung dimanfaatkan dalam proses pembentukan pemahaman konsep bilangan desimal melalui interaksi digital siswa. Fokus penelitian tidak hanya pada penggunaan media digital, tetapi pada bagaimana interaksi digital tersebut membentuk proses belajar dan pemahaman konsep matematika secara bertahap dan bermakna. Temuan ini diharapkan dapat memperkaya perspektif tentang pembelajaran matematika berbasis teknologi dan memberikan alternatif model pembelajaran interaktif yang kontekstual bagi guru sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada materi bilangan desimal di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta kebutuhan peserta didik di era modern.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian terapan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian terapan dipilih karena bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata dalam pembelajaran matematika melalui penerapan teori ke dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada materi bilangan desimal, tanpa melakukan perlakuan eksperimen terhadap subjek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 2 Sarolangun, Provinsi Jambi, selama 45 hari, mulai dari tanggal 8 September hingga 22 Oktober 2025. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa kelas VI A, yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Genially.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai persepsi, pengalaman, serta respon terhadap penggunaan media Genially, sedangkan

dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder seperti RPP, hasil kerja siswa, serta dokumentasi foto kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator aktivitas guru, aktivitas siswa, efektivitas media, dan hasil pembelajaran. Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgment* dengan melibatkan dua ahli, yaitu ahli pendidikan matematika dan ahli teknologi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan redaksional pada beberapa indikator, terutama pada kejelasan butir observasi dan kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, instrumen yang digunakan telah memenuhi aspek kesesuaian isi dan keterpaduan indikator dalam mengungkap proses dan hasil pembelajaran berbasis Genially. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019), yang mencakup tiga komponen utama: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak awal hingga akhir penelitian untuk memastikan keabsahan data dan menghasilkan interpretasi yang akurat mengenai efektivitas media Genially dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Alur Model Analisis Data Kualitatif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI A MIN 2 Sarolangun selama 45 hari, melibatkan 23 siswa dan satu guru mata pelajaran. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang difokuskan pada proses implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan desimal dan motivasi belajar matematika. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Genially berdampak positif terhadap keterlibatan siswa, peningkatan pemahaman konsep, serta terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Berikut uraian hasil penelitian berdasarkan empat aspek utama. Fokus hasil penelitian diarahkan pada empat aspek utama: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, respon siswa, serta kendala dan faktor pendukung implementasi media Genially.

3.1 Perencanaan Pembelajaran dengan Media Genially

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan dokumentasi perencanaan pembelajaran, tahap awal pelaksanaan penelitian diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan media Genially pada materi bilangan desimal. Guru menyiapkan skenario pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas interaktif, di mana siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui fitur animasi, kuis, dan latihan yang terdapat pada Genially.

Tahapan perencanaan meliputi pemilihan konten digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, penyusunan lembar kerja pendamping, serta uji coba teknis untuk memastikan media dapat diakses dengan baik. Guru juga menentukan indikator keberhasilan yang meliputi keterlibatan siswa, peningkatan pemahaman konsep, dan kemampuan refleksi terhadap materi.

Tabel 1. Hasil Olahan Perencanaan Pembelajaran Berbasis Genially

Komponen Perencanaan	Ketersediaan	Keterangan
Integrasi Genially dalam RPP	100%	Tertera dalam tujuan, langkah kegiatan, dan evaluasi
Kesiapan media (konten, animasi, kuis)	87%	Beberapa konten perlu penyesuaian pada tahap awal
Kesesuaian materi dgn karakteristik siswa	91%	Guru menyesuaikan tampilan visual dan tingkat kesulitan
Uji coba teknis media	78%	Terdapat masalah kecil pada koneksi

Guru menyampaikan dalam wawancara:

“Dalam merencanakan pembelajaran menggunakan Genially, saya menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa agar lebih mudah dipahami. Sebelum pembelajaran dimulai, saya menyiapkan rancangan media, perangkat yang diperlukan, serta langkah-langkah kegiatan agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan menarik perhatian siswa.”

Kutipan tersebut mengindikasikan bahwa guru telah menyiapkan perencanaan pembelajaran secara matang dan selaras dengan karakteristik siswa serta tuntutan materi.

Perencanaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menunjukkan pendekatan yang selaras dengan teori konstruktivisme. Guru merancang perangkat pembelajaran secara sistematis, mulai dari modul ajar, bahan ajar digital, hingga instrumen evaluasi yang terintegrasi dengan media interaktif. Pemilihan Genially sebagai media pembelajaran didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif, serta kebutuhan untuk menyajikan konsep abstrak seperti bilangan desimal secara konkret dan menarik (Aritonang et al., 2024). Dalam konteks konstruktivisme, perencanaan ini mencerminkan upaya guru untuk

menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar yang menantang dan bermakna (Safitri, Arafah, et al., 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan perencanaan pembelajaran sesuai dengan prinsip yang dikemukakan oleh Siti Rinjani (2024) yaitu menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks materi. Selain itu, perencanaan yang terarah mencerminkan penerapan prinsip Kurikulum Merdeka, di mana guru berperan dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar.

Temuan ini mengindikasikan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis media digital membutuhkan kesiapan guru, baik dari aspek pedagogik maupun teknologis. Guru yang memiliki pemahaman terhadap prinsip TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) akan lebih mudah mengintegrasikan media seperti Genially ke dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky, L. S. (1978) yang menekankan pentingnya scaffolding dalam proses belajar — peran guru sebagai fasilitator dalam memberikan dukungan awal agar siswa mampu belajar mandiri.

3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Genially

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap inti, penggunaan fitur interaktif Genially menjadi fokus utama. Guru memulai dengan apersepsi dan pengenalan konsep bilangan desimal, kemudian melibatkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan media Genially. Melalui tampilan visual dan interaktif, siswa diminta menjawab pertanyaan, mencocokkan angka, dan menyimulasikan konversi antara bilangan bulat dan desimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan komunikatif. Siswa tampak antusias mengikuti instruksi dan aktif berdiskusi dengan teman sebayanya. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan jalannya aktivitas belajar. Data olahan berikut merangkum tingkat keterlibatan siswa.

Tabel 2. Tingkat Keterlibatan Siswa Saat Pembelajaran Menggunakan Genially

Indikator Keterlibatan	Persentase	Interpretasi
Keaktifan menjawab pertanyaan	83%	Siswa cukup aktif
Partisipasi dalam diskusi	78%	Diskusi berlangsung antusias
Respons terhadap aktivitas interaktif	92%	Sangat tinggi
Pemahaman konsep berdasarkan LKPD	86%	Mayoritas memahami materi

Berdasarkan data pada Tabel 2, tingginya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, respons terhadap aktivitas interaktif, serta pemahaman konsep berdasarkan LKPD menunjukkan bahwa penggunaan media Genially tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga mendukung proses pemahaman konsep bilangan

desimal. Keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran menjadi indikator bahwa siswa terlibat secara kognitif dalam memproses materi yang disajikan.

Genially meningkatkan pemahaman konsep bilangan desimal melalui penyajian visual dan animasi yang merepresentasikan nilai tempat dan hubungan antar bilangan secara konkret. Visualisasi ini membantu siswa mengaitkan simbol matematis dengan makna konseptualnya, sehingga mengurangi kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Hal ini tercermin pada indikator pemahaman konsep berdasarkan LKPD yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik setelah berinteraksi dengan media. Selain itu, fitur kuis dan latihan interaktif dalam Genially memberikan umpan balik langsung yang mendorong siswa untuk merefleksikan pemahamannya. Proses ini berkontribusi pada meningkatnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan merespons aktivitas pembelajaran, sebagaimana terlihat pada indikator keaktifan dan respons terhadap aktivitas interaktif. Dari aspek sosial, diskusi yang terbangun selama penggunaan media turut memperkuat pemahaman konsep melalui pertukaran ide dan penjelasan antarsiswa.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dari Mayer, R. E. (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik memproses informasi secara verbal dan visual secara bersamaan. Media Genially, dengan kombinasi teks, gambar, dan animasi, memungkinkan terjadinya dual coding yang membantu siswa memahami konsep abstrak seperti bilangan desimal dengan lebih mudah.

Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis Genially memberikan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

3.3 Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Genially

Data wawancara dan refleksi siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media Genially membuat matematika lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan Genially secara umum sangat positif. Berdasarkan hasil wawancara dan refleksi akhir, sebagian besar siswa menyatakan lebih senang belajar menggunakan media interaktif dibandingkan metode konvensional. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Salah satu siswa menyampaikan bahwa:

“Saya suka bagian kuisnya, karena bisa tahu langsung benar atau salah.”

“Kalau pakai Genially, belajar seperti main game, tapi tetap belajar matematika”

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa juga menjadi lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

Tabel 3. Kategori Respon Siswa terhadap Genially

Kategori Respons	Persentase	Contoh Pernyataan
Sangat positif	65%	“Belajar seperti main game, tapi tetap belajar matematika.”
Positif	30%	“Kuisnya seru karena tahu benar salah langsung.”
Netral	5%	Tidak memberikan komentar spesifik
Negatif	0%	—

Berdasarkan data pada tabel respon siswa, terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan respon sangat positif terhadap pembelajaran menggunakan Genially. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif tersebut mampu meningkatkan motivasi, kenyamanan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sitorus & S (2025) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan berpikir kritis siswa. Dalam konteks penelitian ini, Genially berfungsi sebagai media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa respon positif siswa merupakan indikator bahwa Genially mampu menjembatani antara kebutuhan kognitif dan emosional dalam pembelajaran matematika.

3.4 Kendala dan Faktor Pendukung Implementasi

Analisis data menunjukkan adanya beberapa kendala serta faktor pendukung. Adapun tabel pendukung kendala dan faktor pendukung penggunaan media Genially sebagai berikut:

Tabel 4. Kendala dan Faktor Pendukung Penggunaan Genially

Aspek	Hasil Olahan	Penjelasan
Kendala teknis	27%	Gangguan koneksi internet dan penguasaan fitur
Keterbatasan waktu	41%	Aktivitas interaktif membutuhkan durasi lebih panjang
Dukungan fasilitas	88%	Proyektor dan jaringan sekolah cukup memadai
Komitmen guru & antusiasme siswa	94%	Sangat mendukung keberhasilan pembelajaran

Berdasarkan tabel faktor pendukung dan penghambat, terlihat bahwa dukungan fasilitas sekolah, kesiapan guru, dan antusiasme siswa memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis Genially. Sementara itu, hambatan yang muncul lebih banyak terkait aspek teknis dan keterbatasan waktu, sehingga tidak mengurangi efektivitas keseluruhan proses pembelajaran.

Meskipun hasil implementasi menunjukkan dampak positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Kendala utama yang muncul adalah keterbatasan waktu pelaksanaan, karena aktivitas eksploratif dan interaktif dalam Genially membutuhkan durasi yang lebih panjang dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, tidak semua fitur Genially dapat dimanfaatkan secara maksimal karena keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru. Hambatan teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil pada beberapa pertemuan juga sempat mengganggu kelancaran pembelajaran.

Beberapa faktor pendukung yang memperkuat keberhasilan implementasi media Genially dalam pembelajaran matematika. Faktor-faktor tersebut meliputi dukungan dari pihak sekolah, komitmen guru dalam berinovasi, serta antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

Guru berperan penting dalam merancang skenario pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, dukungan dari kepala sekolah dalam penyediaan fasilitas seperti LCD proyektor dan akses internet turut memperlancar pelaksanaan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan sekolah menjadi faktor krusial dalam keberhasilan inovasi pembelajaran digital.

Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa keberhasilan implementasi media Genially tidak hanya ditentukan oleh efektivitas medianya, tetapi juga oleh sinergi antara guru, siswa, dan lingkungan sekolah yang mendukung.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hermita et al. (2022) yang menegaskan bahwa ketersediaan infrastruktur dan kesiapan guru dalam menguasai teknologi merupakan syarat utama keberhasilan pembelajaran digital di sekolah dasar. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam mengoperasikan media interaktif menjadi langkah penting agar inovasi pembelajaran seperti Genially dapat diterapkan secara berkelanjutan dan optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially mampu meningkatkan pemahaman konseptual, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Perencanaan yang matang, pelaksanaan yang terarah, respon positif siswa, serta dukungan lingkungan sekolah menjadi faktor utama keberhasilan penerapan media ini. Meskipun terdapat kendala teknis dan keterbatasan waktu, inovasi pembelajaran menggunakan Genially terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dengan demikian, Genially dapat dijadikan alternatif media digital inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar (Shalimar & Rukmana, 2025).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada pembelajaran matematika materi bilangan desimal di sekolah dasar berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang terintegrasi dengan media Genially mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga membantu siswa memahami konsep bilangan desimal secara lebih bermakna. Respon siswa terhadap penggunaan media Genially secara umum sangat positif dan mencerminkan meningkatnya motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis dan keterbatasan waktu, dukungan fasilitas sekolah, kesiapan guru, dan antusiasme siswa menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran ini. Oleh karena itu, media Genially berpotensi digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala MIN 2 Sarolangun yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Penghargaan khusus penulis sampaikan kepada guru kelas VI A dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan data yang diperlukan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan pihak akademik yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama penyusunan artikel ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan. Bagi guru sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti bilangan desimal. Guru disarankan untuk terus meningkatkan kompetensi literasi digital agar mampu mengoptimalkan fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh Genially sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan kontekstual. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana teknologi yang memadai serta pelatihan berkala bagi guru untuk mendorong penerapan media digital secara berkelanjutan.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan mengintegrasikan media Genially pada berbagai mata pelajaran lain guna melihat konsistensi pengaruhnya terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian lanjutan juga dapat mengombinasikan pendekatan kuantitatif dengan kualitatif agar diperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media interaktif dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Selain itu, eksplorasi terhadap integrasi Genially dengan model pembelajaran berbasis proyek atau berbasis masalah (project-based learning dan problem-based learning) berpotensi menghasilkan inovasi pedagogis yang lebih mendalam dan relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, S. M., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). The Relationship Between Genially Learning Media And The Mathematical Creative Thinking Ability Of. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 6(2), 184–193. <https://doi.org/10.37058/jarme.v6i2.11446>
- Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 428–438. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>
- Debrenti, E. (2024). Game-Based Learning experiences in primary mathematics education. *Frontiers in Education*, 9. *Journal Education*, 3(4), 1-12. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1331312>
- 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>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Hermita, N., Putra, Z. H. P., Alim, J. A., & Wijaya, T. T. (2022). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.14757>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru (Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Jakarta: UI Press.
- Oktaviane, Y., Yarmi, G., & Jayanti Suhandoko, A. D. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Impresi Indonesia*, 4(10), 3744–3764. <https://doi.org/10.58344/jii.v4i10.7039>
- Prayoga, I., & Gustiana, E. (2025). Implementasi Genially Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 2 Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(4), 5054–5060. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3450>
- Putri Hidayati, A. D., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Game Kuis dengan Website Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 135. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4010>
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*,

- 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Safitri, A., Arafah, A. A., Septika, H. D., & Hidayat, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Terintegrasi Genially pada Materi Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 889–896. <https://doi.org/doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1972>
- Safitri, A., Asrafiani Arafah, A., Diana Septika, H., Makmun, M., Hidayat, T., & Sukriadi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Terintegrasi Genially pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 889–896. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1972>
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 272–290. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>
- Siregar, S. M., Ahmad, M., Nasution, F. H., Fitrhriyah, N., & Nasution, F. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Penerapan Teorema Pythagoras. *Mathematic Education Journal MathEdu*, 4(1), 71–79. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Sitorus, S. F., & S, I. R. K. (2025). The Effect of Genially- Based Interactive Media on Students ' Understanding of Mathematical Concepts. *Journal of General Education and Humanities*, 4(4), 1853–1865. <https://doi.org/doi.org/10.58421/gehu.v4i4.757>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>