

## Pengembangan Genwall Badar sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terintegrasi *Wordwall* Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar

Rita Oktaviani<sup>1)</sup>, Sukriadi<sup>1)\*</sup>, Makmun<sup>1)</sup>, Tri Wahyuningsih<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>PGSD FKIP Universitas Mulawarman

\*Corresponding Author: [sukriadi@fkip.unmul.ac.id](mailto:sukriadi@fkip.unmul.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh permasalahan yang terjadi pada peserta didik dalam memahami materi bangun datar yang memiliki ciri-ciri dan berbagai bentuk, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan berbasis teknologi. Oleh sebab itu, guru memerlukan adanya media pembelajaran digital yang layak dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik. Dengan demikian dikembangkan media pembelajaran interaktif Genwall Badar berbasis *Genially* yang terintegrasi dengan *Wordwall* untuk menyajikan materi bangun datar secara menarik dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik. Metode yang digunakan penelitian ini adalah *Research* dan *Development* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian melibatkan 26 peserta didik dan guru kelas IV-B SD Negeri 019 Samarinda Ulu. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil validasi, media ini mendapatkan penilaian sangat layak dari ahli media 92,05% dan ahli materi 86%, serta memperoleh respon peserta didik dalam uji coba skala kecil 94,81% dan skala besar 93,50%. Dengan demikian, Genwall Badar dinyatakan layak dan dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran interaktif pada materi bangun datar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Matematika, *Genially*, *Wordwall*.

Received: Tgl Bln Thn; Revised: Tgl Bln Thn; Accepted: Tgl Bln Thn; Available Online: Tgl Bln Thn

This is an open access article under the CC-BY license.



### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa dampak yang luas dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi kebutuhan dalam menciptakan sistem pembelajaran yang efisien, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Mulyani & Haliza, 2021). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting sebagai penghubung antara materi dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi dalam kelas, sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran (Wulandari *et al.*, 2023; Pagarra *et al.*, 2022). Media juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat bantu visual dan interaktif. Dengan penggunaan media yang tepat, penyampaian materi akan lebih terarah, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Harsiwi & Arini, 2020). Hal ini menjadikan media sebagai salah satu komponen utama yang harus dirancang dan disiapkan secara optimal oleh pendidik.

Media pembelajaran yang efektif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangun minat belajar, menumbuhkan semangat, serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung (Pradiani *et al.*, 2023). Dalam konteks pembelajaran matematika, tantangan ini menjadi lebih besar karena mata pelajaran tersebut sering dianggap sulit dan membosankan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk

mengembangkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi, agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Matematika adalah ilmu dasar yang memiliki struktur hierarkis dalam penyampaiannya, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Fredlina *et al.*, 2021). Namun, sebagian besar peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit karena banyaknya konsep abstrak dan rumus-rumus yang harus dihafal (Kamalia & Rahmadhar, 2023). Anggapan tersebut membuat peserta didik cenderung tidak menyukai pelajaran ini, dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menjembatani kesulitan peserta didik melalui media visual dan interaktif. Hal ini didukung oleh temuan Selly *et al.* (2022) dan Oktariyanti *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan edukatif dan digital mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika secara lebih menyenangkan.

Hasil observasi awal di SD Negeri 019 Samarinda Ulu menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas IV masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti papan tulis, buku paket, dan lembar kerja siswa (LKS). Guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal, dan perangkat seperti proyektor atau presentasi digital hanya digunakan sesekali. Selain itu, media pembelajaran berbasis website seperti *Genially* dan *Wordwall* belum pernah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kurangnya variasi media menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan mengharuskan guru mengulang penjelasan kepada peserta didik yang belum memahami materi. Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang disebarakan kepada peserta didik kelas IV-B, diketahui bahwa 78,07% siswa menyatakan minat terhadap media ajar berbasis teknologi, khususnya melalui perangkat seluler. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran, dengan tetap dalam pengawasan guru sebagai fasilitator.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif bernama *Genwall Badar*. Media ini merupakan integrasi antara platform *Genially* dan *Wordwall* yang dirancang untuk menyajikan materi bangun datar secara visual dan menarik. *Genially* merupakan platform penyajian konten interaktif berupa presentasi, video, dan kuis (Astuti *et al.*, 2022), sedangkan *Wordwall* adalah platform menyediakan aktivitas permainan edukatif berbasis web yang mendorong keterlibatan peserta didik (Aryani *et al.*, 2021). Penelitian oleh Permana *et al.* (2024) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan memadukan dua platform ini, media *Genwall Badar* diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi bangun datar secara menyenangkan, visual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Genwall Badar* berbasis *Genially* yang terintegrasi dengan *Wordwall* pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 019 Samarinda Ulu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Okpatrioka, 2023). Subjek dalam penelitian ini adalah 26 peserta didik kelas IV-B SDN 019 Samarinda Ulu, sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran *Genwall Badar*, yaitu media interaktif berbasis *Genially* yang terintegrasi *Wordwall* pada materi bangun datar. Penelitian dilaksanakan di SDN 019 Samarinda Ulu, yang berlokasi di Kota Samarinda, Kalimantan Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya dimulai pada tanggal 15 Mei 2025. Tabel 1 merupakan tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Tahapan Model ADDIE dalam Penelitian

No	Tahap	Kegiatan yang Dilakukan
1	Analisis	Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru, observasi lingkungan belajar, analisis kurikulum.
2	Desain	Menyusun desain awal media: <i>storyboard</i> , <i>flowchart</i> , dan tampilan antarmuka media <i>Genwall Badar</i> .

No	Tahap	Kegiatan yang Dilakukan
3	Pengembangan	Pembuatan media menggunakan <i>Genially</i> dan <i>Wordwall</i> . Validasi ahli dilakukan pada tahap ini.
4	Implementasi	Melakukan uji coba skala kecil 6 peserta didik dan uji coba skala besar 26 peserta didik.
5	Evaluasi	Menganalisis hasil uji coba dan validasi; melakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi ahli dan peserta didik.

Tabel 1 menyajikan tahapan-tahapan model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *Genwall Badar*. Model ADDIE dipilih karena merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran yang berfokus pada analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara menyeluruh. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru melalui observasi langsung terhadap lingkungan belajar, serta analisis terhadap kurikulum yang digunakan. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan awal media, seperti *storyboard*, *flowchart*, dan desain antarmuka dari *Genwall Badar*. Desain ini mencerminkan bagaimana konten akan disajikan dan bagaimana interaksi pengguna akan berlangsung. Selanjutnya, tahap pengembangan berfokus pada pembuatan media menggunakan platform *Genially* dan *Wordwall*. Pada tahap ini, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan. Tahap implementasi mencakup uji coba media pada peserta didik kelas IV dalam dua skala: skala kecil (6 peserta didik) untuk melihat respon awal dan efektivitas penggunaan media, serta skala besar (26 peserta didik) untuk menguji kepraktisan dan keberlanjutan penggunaan media di kelas sebenarnya. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan analisis terhadap hasil uji coba dan validasi, serta revisi media berdasarkan umpan balik dari peserta didik dan ahli. Tujuan tahap ini adalah menyempurnakan media agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Genwall Badar*, yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kebutuhan dan konteks pembelajaran di lapangan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan validasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung kondisi pembelajaran dan penggunaan media di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mengetahui tentang hambatan, pendekatan pembelajaran yang digunakan, dan harapan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik. Sementara itu, angket digunakan dalam dua tahap: pertama adalah untuk menentukan minat dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif, kedua adalah untuk mengumpulkan tanggapan peserta didik setelah menggunakan media *Genwall Badar*. Validasi dilakukan oleh dua ahli di bidang media dan materi untuk mengevaluasi kelayakan media berdasarkan isi, tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian dengan kurikulum. Angket kebutuhan peserta didik, angket media respon, pedoman wawancara, observasi, dan lembar validasi ahli adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Setiap alat dirancang secara sistematis untuk memungkinkan pengukuran elemen yang relevan dengan tujuan penelitian. Tabel 2 berikut menunjukkan jenis alat tersebut.

**Tabel 2.** Jenis Instrumen dan Tujuannya

Jenis Instrumen	Sumber Data	Tujuan Penggunaan
Lembar Observasi	Guru dan peserta didik	Mengamati kondisi kelas dan proses pembelajaran
Panduan Wawancara	Guru	Mengeksplorasi kebutuhan dan kesulitan guru dalam pelajaran matematika
Angket Kebutuhan Peserta didik	Peserta didik	Mengetahui pengalaman dan minat terhadap media digital
Angket Respon Media	Peserta didik	Mengukur tanggapan peserta didik terhadap media <i>Genwall Badar</i>
Lembar Validasi Ahli	Ahli media/materi	Menilai isi, tampilan, dan fungsi media dari sudut pandang profesional

Tabel 2 memuat jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian beserta sumber data dan tujuan penggunaannya. Instrumen-instrumen tersebut disusun untuk menggali berbagai informasi, mulai dari kondisi pembelajaran di kelas, kebutuhan peserta didik terhadap media digital, hingga tanggapan mereka terhadap media *Genwall Badar*. Selain itu, instrumen juga digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli terhadap kelayakan

media yang dikembangkan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket kebutuhan dan respons peserta didik, serta lembar validasi dari ahli.

Pada penelitian ini, subjek yang dilibatkan adalah peserta didik kelas IV-B SD Negeri 019 Samarinda Ulu yang berjumlah 26 orang. Subjek penelitian sendiri merujuk pada individu atau objek yang dijadikan sumber informasi untuk kepentingan pengumpulan data (Azhari *et al.*, 2023:99). Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Genwall Badar, yaitu media interaktif berbasis *Genially* yang terintegrasi dengan *Wordwall*, yang digunakan untuk mendukung pembelajaran materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Dalam pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Observasi dilakukan secara langsung ke SDN 019 Samarinda Ulu sebelum kegiatan penelitian dimulai, tepatnya pada tanggal 30 Januari 2025. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru terkait penggunaan media pembelajaran. Lembar observasi disusun oleh peneliti dan diisi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Saat media Genwall Badar diuji coba, peneliti berperan sebagai guru yang mengajar langsung di kelas, sementara guru kelas IV-B, Ibu Ummi Trianasari, S.Pd., bertindak sebagai observer untuk mencatat aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Selain observasi, wawancara juga dilakukan secara langsung kepada guru wali kelas IV-B, baik pada tahap pra-penelitian maupun selama penelitian berlangsung. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik, kebutuhan media ajar, serta materi dan tujuan pembelajaran yang sesuai (Kustiawan, 2024). Wawancara ini menjadi bagian penting dalam proses pengembangan produk agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan nyata di lapangan.

Pengumpulan data juga diperkuat dengan angket atau kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert. Angket ini digunakan sebagai alat untuk mengukur tanggapan dari ahli dan peserta didik. Angket validasi disebarakan kepada ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan, guna menilai kelayakan dan kevalidan media Genwall Badar. Sementara itu, angket respon peserta didik disebarakan pada tahap implementasi untuk menilai tanggapan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Angket ahli diisi oleh pihak yang memiliki latar belakang dalam bidang teknologi pembelajaran dan matematika, sedangkan angket peserta didik bertujuan mengukur efektivitas dan ketertarikan mereka terhadap media yang telah dikembangkan (Cahyo & Riana, 2019).

Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert yang diperoleh dari angket ahli dan pengguna, dengan ini peneliti dapat mengetahui layak atau tidak produk yang telah dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran. Skor-skor yang diberikan oleh validator maupun peserta didik kemudian dihitung menggunakan rumus persentase: jumlah total skor ( $\Sigma x$ ) dibagi dengan skor maksimum tiap item ( $n$ ), kemudian dikalikan dengan 100 persen. Dengan kata lain, rumusnya adalah:  $\text{Persentase} = (\Sigma x / n) \times 100\%$ . Dimana  $P$  merupakan persentase skor yang dicari,  $\Sigma x$  adalah jumlah skor yang diperoleh dari seluruh butir penilaian, dan  $n$  adalah skor maksimum tiap item.

Hasil dari perhitungan ini kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut: 75,01% -100,00% (Sangat Layak dapat digunakan tanpa revisi), 50,01%-75,00% (Layak dapat digunakan dengan revisi kecil), 25,01%-50,00% (Tidak Layak digunakan), dan <25,00% (Sangat Tidak Layak digunakan sama sekali). Persentase dari hasil validasi ahli digunakan untuk mengukur kelayakan media dari segi tampilan, isi, bahasa, dan teknis penggunaan, sedangkan persentase dari angket peserta didik digunakan untuk mengukur kelayakan media berdasarkan daya tarik, kemudahan, dan kemampuan untuk mendukung pemahaman materi.

Sementara itu, data kualitatif berasal dari observasi dan wawancara yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil observasi terhadap aktivitas pembelajaran di kelas dan tanggapan guru terhadap wawancara digunakan sebagai dasar untuk merancang konten dan fitur media agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, komentar, saran, dan kritik dari validator juga dianalisis secara kualitatif untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media. Pada setiap tahap pengembangan, terutama setelah tahap implementasi media, analisis data dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa produk yang dibuat tidak hanya memenuhi standar kelayakan teknis tetapi juga disukai oleh pengguna sasaran, yaitu peserta didik dan guru sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini mengembangkan media pembelajaran interaktif digital bernama Genwall Badar, yang merupakan media pembelajaran berbasis *Genially* terintegrasi *Wordwall*. Media ini dikembangkan melalui lima

tahap model ADDIE, dan hasilnya menunjukkan bahwa Genwall Badar layak, menarik, dan efektif dalam menunjang pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap analisis dilakukan observasi awal dan wawancara guru kelas IV SD Negeri 019 Samarinda Ulu. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran digital, dan hanya mengandalkan metode ceramah, tanya jawab, serta latihan soal di papan tulis. Akibatnya, peserta didik terlihat kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa selama pembelajaran matematika belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Genially* dan *Wordwall*.

Selanjutnya, dilakukan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan belajar mereka terhadap media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 76% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar. Kemudian, 74% peserta didik menilai bahwa materi bangun datar adalah materi yang sulit untuk dipahami. Hal ini juga diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa sebanyak 58% peserta didik merasa bosan saat mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran terlalu sering menggunakan buku teks tanpa adanya media belajar yang menarik.

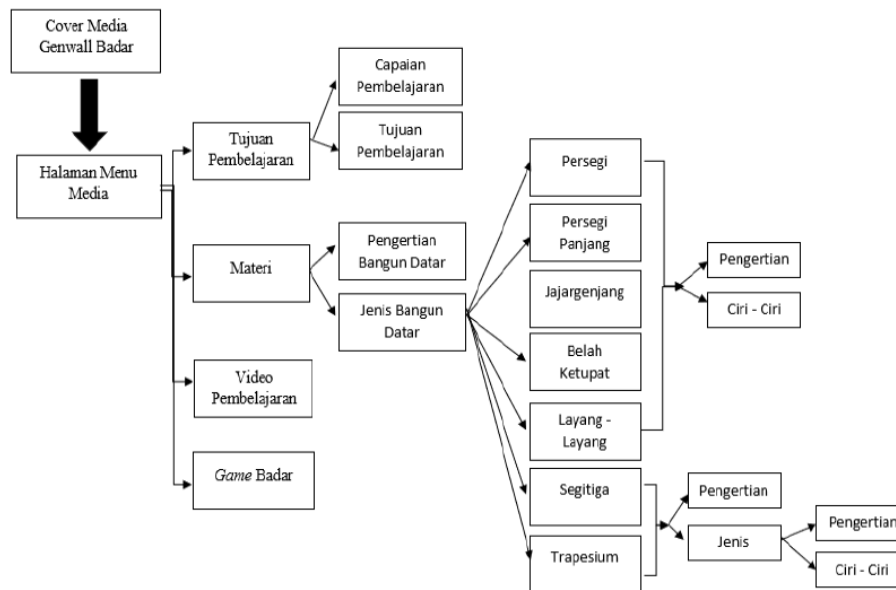
Namun demikian, peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Sebanyak 76% peserta didik menyatakan tertarik belajar dengan media pembelajaran digital, dan 100% tertarik belajar dengan handphone. Selain itu, 96% peserta didik menyukai pembelajaran berbasis video. Temuan ini diperkuat oleh [Kamalia & Rahmadhar \(2023\)](#) yang menyatakan bahwa metode konvensional cenderung membuat peserta didik kesulitan memahami konsep matematika. Selain itu, [Permana et al \(2024\)](#) juga menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Selanjutnya, dilanjutkan dengan tahap desain, berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan tahap perancangan produk yang akan dikembangkan. Peneliti menyusun desain media pembelajaran interaktif digital berbasis *Genially* yang terintegrasi dengan *Wordwall*. Rancangan ini meliputi penyusunan desain tampilan awal, menu navigasi, dan integrasi antara penyampaian materi dengan permainan evaluasi. Tampilan produk disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tampilan Produk yang Diciptakan

Materi disusun mulai dari pengertian bangun datar, dilanjutkan dengan jenis-jenis bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, dan lainnya. Setiap jenis bangun datar dilengkapi dengan penjelasan pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenisnya. Struktur menu dan alur navigasi dalam media dapat digambarkan melalui diagram alur (*flowchart*) berikut:



Gambar 2. Flowchart Media Genwall Badar

Desain ini didasarkan pada prinsip Multimedia Learning dari Mayer & Moreno (2016), yang menekankan pentingnya penggunaan visual dan verbal secara simultan untuk meningkatkan retensi belajar. Setelah desain ditetapkan, dilakukan pengembangan produk sesuai rancangan. Pada tahap ini, media dikembangkan secara digital menggunakan platform Genially dan diintegrasikan dengan permainan interaktif dari Wordwall. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil validasi dan komentar dari validator dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Jenis Ahli	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media 1	Media	73	80	91,25	Sangat Layak Tanpa Revisi
Ahli Media 2	Media	75	80	93,75	Sangat Layak Tanpa Revisi
Ahli Materi 1	Materi	56	75	74,66	Layak Dengan Revisi Kecil
Ahli Materi 2	Materi	73	75	97,33	Sangat Layak
Rata-rata	—	—	—	86,08	Sangat Layak

Tabel 4. Komentar dan Saran dari Validator

Validator	Jenis Ahli	Skor (%)	Kategori	Komentar / Saran
Ahli Media 1	Media	91,25%	Sangat Layak Tanpa Revisi	Tampilan rapi dan menarik, elemen visual dan teks terpadu dengan baik.
Ahli Media 2	Media	93,75%	Sangat Layak Tanpa Revisi	Perlu menambahkan profil atau biodata dalam media Genwall Badar.
Ahli Materi 1	Materi	74,66%	Layak Dengan Revisi Kecil	Beberapa istilah dan bahasa materi perlu disederhanakan agar mudah dipahami siswa.
Ahli Materi 2	Materi	97,33%	Sangat Layak	Materi sudah sangat baik dan sesuai kurikulum. Tidak ada saran perbaikan khusus.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Genwall Badar sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut para validator, keunggulan utama media ini adalah tampilannya yang menarik, keterpaduan antara materi dan permainan, dan kemudahan navigasi. Rekomendasi untuk perbaikan meliputi penyesuaian ukuran huruf agar lebih ramah bagi peserta didik SD dan penambahan narasi atau fitur suara pada penjelasan materi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Oktariyanti et al., 2021) yang menunjukkan bahwa media berbasis Wordwall meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena penyajian materi yang menyenangkan dan berbasis permainan edukatif. Selain itu, hasil ini juga diperkuat oleh temuan (Afifah et al., 2022), yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis Genially membantu meningkatkan pemahaman konseptual melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Tahap berikutnya adalah implementasi. Ini berarti menguji produk kepada peserta didik. Uji coba dilakukan dalam dua skala: skala kecil melibatkan 6 peserta didik, dan skala besar melibatkan seluruh peserta didik kelas IV dengan total 26 orang. Peserta didik diminta untuk mengisi angket respons setelah menggunakan media Genwall Badar untuk mengetahui seberapa ketertarikan atau kelayakan terhadap media tersebut. Hasil dari angket respons peserta didik dalam uji coba skala kecil dan skala besar ditunjukkan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Respon Peserta didik Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar

Skala Uji	Skor (%)	Kategori
Skala Kecil (6 peserta didik)	94,81	Sangat Layak
Skala Besar (26 peserta didik)	93,50	Sangat Layak

Temuan ini semakin diperkuat dengan hasil validasi dari para ahli yang telah memberikan penilaian terhadap media Genwall Badar. Penilaian ini dilakukan oleh dua orang ahli media dan dua orang ahli materi yang masing-masing mengevaluasi aspek-aspek seperti tampilan visual, kelengkapan materi, kesesuaian bahasa, dan interaktivitas. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa media Genwall Badar disukai karena menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi bangun datar. Hal ini diperkuat oleh penelitian Afifah et al. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Genially* dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan minat belajar.

Hasil penilaian tersebut disajikan dalam tabel berikut sebagai bukti bahwa media ini tidak hanya diterima baik oleh peserta didik, tetapi juga dinilai sangat layak dari perspektif akademis dan pedagogis serta hasil data penilaian Media Genwall Badar dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Data Penilaian Media Genwall Badar

Skala Uji	Skor (%)	Kategori
Skala Kecil	94,81	Sangat Layak
Skala Besar	97,35	Sangat Layak

Respon peserta didik terhadap media ini sangat positif, menunjukkan bahwa Genwall Badar disukai dan efektif dalam menyampaikan materi bangun datar. Karena media dilengkapi dengan animasi, ilustrasi, dan *game* interaktif yang menyenangkan, peserta didik akan lebih mudah memahami bentuk, karakteristik, dan rumus bangun datar. Selain itu, kuis *Wordwall* memungkinkan guru melakukan evaluasi secara langsung dan cepat. Secara keseluruhan, belajar dengan media ini dianggap lebih menarik daripada belajar dengan cara konvensional. Teori pembelajaran visual dan teori kognitif multimedia setuju bahwa interaksi aktif dan penggunaan indra visual dapat meningkatkan pemahaman konsep, terutama bagi peserta didik usia sekolah dasar. Gagasan bahwa teknologi pendidikan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan pencapaian akademik mereka juga didukung oleh penelitian ini.

Secara keseluruhan, media pembelajaran Genwall Badar tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Media ini sesuai dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer & Moreno, 2016) yang menekankan pentingnya penyampaian materi melalui kombinasi visual dan verbal. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil dari Oktariyanti et al. (2021), Permana et al. (2024), dan Selly et al. (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Genwall Badar yang dikembangkan dengan model ADDIE sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru masih menerapkan metode konvensional tanpa media digital, sementara peserta didik menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Genwall Badar, hasil integrasi platform *Genially* dan *Wordwall*, telah divalidasi oleh ahli media dan materi dengan rata-rata kelayakan 92,05% dan 86,00%, serta mendapatkan respon sangat positif dari peserta didik dalam uji coba skala kecil dan besar dengan skor 94,81% dan 93,50%. Oleh karena itu, Genwall Badar merupakan media ajar inovatif yang dapat digunakan

secara luas dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan efektivitas, partisipasi, dan kemandirian belajar peserta didik.

#### Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O. and Noviana, E. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar', *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), pp. 33-42. Available at: <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Aryani, D., Patiro, S.P.S. and Putra, S.D. (2021) 'Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19', *Terang*, 4(1), pp. 116-124. Available at: <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah and Yusuf Tri Herlambang (2024) 'Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi', *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), pp. 19-28. Available at: <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Cahyo, K.N., Martini and Riana, E. (2019) 'Perancangan sistem informasi pengelolaan kuesioner pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika', *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), p. 45. Available at: <http://ejournal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>.
- Dewi Astuti, A. et al. (2022) 'Pendampingan Motivasi Belajar melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates', *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), pp. 894-901. Available at: <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>.
- Fredlina, K.Q., Putri, G.A.M. and Astawa, N.L.P.N. (2021) 'Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal', *Journal Pekerjaan Sosial*, 5(1), pp. 79-84. Available at: <https://eprints.uny.ac.id/20388/>.
- Harsiwi, U.B. and Arini, L.D.D. (2020) 'Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3(2), 524-532. Available at: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Kamalia, A. and Rahmadhar, Y. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), pp. 362-371. Available at: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1564>.
- Kustiawan, W. (2024) 'Teknik Wawancara Dan Narasumber Media Cetak, Radio, Televisi Dan Media Online', *Jurnal Pendidikan Integratif*, 5(4), pp. 156-168.
- Mayer, R.E. and Moreno, R.M. (2016) 'Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning', *Educational Psychologist: A Special Issue of educational Psychologist: Volume 38*, 38(1), pp. 43-52. Available at: <https://doi.org/10.4324/9780203764770-6>.
- Muhammad Taufiq Azhari, M.P. et al. (2023) *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=P7OpEAAAQBAJ>.
- Mulyani F and Haliza N (2021) 'Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), pp. 101-109.
- Okpatrioka (2023) 'Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah', *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), pp. 86-100.
- Oktariyanti, D., Frima, A. and Febriandi, R. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 4093-4100. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022) *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM.
- Saily Selly, A., Khoirul Umam, N. and Wahyuning Subayani, N. (2022) 'Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), pp. 322-330. Available at: <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.775>.

- Wulandari, A.P. *et al.* (2023) 'Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5(2), pp. 3928–3936. Available at: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yunanda Pradiani, N.P.W., Turmuzi, M. and Fauzi, A. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), pp. 1456–1469. Available at: <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>.