PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PLATFORM GENIALLY* PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI KEBERAGAMAN UNTUK SISWA KELAS II SD/MI

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh:
Dewi Safitri
NIM: 22104080092

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA
2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Safitri
NIM : 22104080092
Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh Gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 25 Mei 2026

Yang Menyatakan



Dewi Safitri

NIM. 22104080092

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Safitri

NIM : 22104080092

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya benar-benar berhijab dengan kesadaran tanpa paksaan. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, maka saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 25 Mei 2026

Yang Menyatakan



Dewi Safitri

NIM. 22104080092

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI//TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama	: Dewi Safitri
NIM	: 22104080092
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Platform Genially* Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Materi Keberagaman Untuk Siswa Kelas II SD/MI

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 25 Mei 2026

Pembimbing

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.

NIP. 19911202 201903 2 025

PENGESAHAN SKRIPSI

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1832/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI KEBERAGAMAN UNTUK SISWA KELAS II SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DEWI SAFITRI
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080092
Telah diujikan pada : Selasa, 02 Juni 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a38ba615ab22

Penguji I

Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a3f5d2c6c93b

Penguji II

Anita Ekantini, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a3d3312029c9

Yogyakarta, 02 Juni 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a3612403f2b3

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari Kebajikan yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya"
(Q.S Al-Baqarah: 286)

"Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

"Berbakti kepada orang tua adalah rahasia kesuksesan dan kunci keberhasilan di dunia dan di akhirat"
(Habib Umar bin Hafidz)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman, doa, dan kenangan ini

Untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Dewi Safitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Platform Genially* Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Materi Keberagaman Untuk Siswa Kelas II SD/MI" *Skripsi*. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Idealnya proses pembelajaran dapat dirancang dengan kreatif, inovatif, interaktif dan menyenangkan. Namun, fakta yang ditemukan bahwa siswa sering tidak fokus, mengobrol dan kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan serta kendala waktu dan teknis guru dalam menciptakan media yang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru yang praktis dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II, serta mengetahui kelayakan dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*), namun penelitian ini hanya diterapkan sampai pada tahap ADD. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa di kelas II SD Muhammadiyah Demangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, respons guru dan wawancara terstruktur untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media. Selanjutnya data validasi yang diperoleh dianalisis menggunakan persentase kelayakan, sedangkan data wawancara dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) berupa media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* yang berisi penyajian CP & TP, materi yang dilengkapi dengan contoh dan gambar, video animasi AI, kuis edukatif, *ice breaking*, dan latihan sederhana untuk digunakan guru sebagai pendukung variasi aktivitas saat pembelajaran. (2) hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 80% dengan kategori "Layak", kemudian hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak", dan penilaian respons guru sebesar 92,5% kategori "Sangat Layak". (3) hasil wawancara terstruktur respons siswa menunjukkan respons yang positif karena media dinilai menarik, membuat siswa antusias, serta membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dapat membuat siswa aktif dalam belajar sehingga media layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Genially, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR

اَلْحَمْدُ لِله رَبِّ الْعَالَمِيْنَ وَبِهِ نَسْتَعِيْنُ عَلَى اُمُوْرِ الدُّنْيَا وَالدِّيْنِ. وَالصَّلَاةُ وَسَلَّمُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اجْمَعِيْنَ اَمَّابَعْدُ

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Materi Keberagaman Untuk Siswa Kelas II SD/MI" dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan ummatnya yang mengikuti sunnah beliau.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selama proses penulisan skripsi ini tentunya terdapat hambatan dan kesulitan yang dialami oleh penulis. Penulis menyadari bahwa terdapat banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan surat izin penelitian kepada penulis.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. dan Anita Ekantini M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Program Strudi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan arahan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
4. Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh ketulusan dan kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, serta ilmunya dalam memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

terutama saat penulis mengalami kesulitan dan kebingungan selama proses penyusunan skripsi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.

5. Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. selaku dosen penasihat akademik yang telah memberikan banyak arahan selama penulis menjalani proses perkuliahan hingga tahap penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen ahli media yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan serta penilaian dalam pengembangan media hingga produk media selesai.
7. Andhika Yahya Putra, S.P.d., M.Or. selaku ahli materi yang telah memberikan masukan dalam pengembangan produk media.
8. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGMI yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga selama penulis menjalani masa perkuliahan.
9. Ani Sulistyaningsih, S.Pd., M.Si. selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah Demangan yang telah memberikan izin untuk pengambilan data penelitian skripsi kepada peneliti.
10. Sri Purwanti, S.Pd. selaku guru kelas yang telah dengan sangat baik memberikan arahan dan bantuan kepada peneliti selama melakukan pengambilan data.
11. Handoko Suryo Heri Dewanto selaku petugas tata usaha yang telah banyak membantu dalam pengurusan berkas kelancaran penyususnan skripsi.
12. Untuk yang tersayang dan teristimewa kedua orang tuaku yang telah mencurahkan begitu banyak usaha, pengorbanan, tenaga, kasih sayang, doa serta dukungan yang tidak pernah putus dalam setiap langkah perjalanan peneliti. Terimakasih karena selalu percaya dan mendampingi peneliti walaupun dari jauh, hingga peneliti mampu menyelesaikannya.
13. Kepada abangku tersayang, Gunawan yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti untuk terus berjuang dalam menyelesaikan perkuliahan ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

14. Kepada Pakdhe Sair dan Budhe Ruhyati yang sudah peneliti anggap sebagai orang tua kedua, terimakasih banyak untuk segala kasih, dukungan dan nasihat yang diberikan kepada peneliti.
15. Keluarga besar yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih sudah senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa terbaik untuk peneliti.
16. Untuk sahabat seperjuangan peneliti, yaitu Rifda Irbatul Hasanah, Suci Kurnia Dewi, Fitri Rosyida Fardatia, Farida Roudhotul Janah, dan Isro' Nurul Falah, yang selalu menemani, membantu, mensupport, dan mendoakan peneliti selama menjalani penelitian. Semoga penyusunan tugas akhir kalian selalu dilancarkan sampai selesai.
17. Kepada teman-teman PGMI Angkatan 2022, yang telah menemani perjalanan perkuliahan peneliti yang penuh cerita, dukungan, motivasi, dan kebersamaan. Terimakasih untuk segala bantuan serta kenangan yang telah diberikan selama proses perkuliahan. Kehadiran kalian menjadi bagian yang berharga dalam perjalanan peneliti menempuh Pendidikan di perkuliahan ini.
18. Kepada teman-teman KKN 117 Temanggung desa Klepu Kranggan yang telah menjadi teman dan keluarga baru bagi peneliti. Terimakasih atas kebersamaan, cerita dan kenangan yang telah dilalui bersama selama masa kegiatan KKN.
19. Untuk sahabat-sahabat kecilku yang berada di Batam, yaitu Tria Ayu Latifah, Majdatin Nadhiyah, Zarina Zara Vhonna, Vivit Hariati, dan Ayu Rahma Dona, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada peneliti meskipun terpisah oleh jarak yang jauh. Terimakasih atas segala cerita, kebersamaan, perhatian, serta kenangan indah yang dilalui. Semoga persahabatan yang terjalin tetap terjaga sampai kapan pun.
20. Dan terakhir, terimakasih kepada diri sendiri, Dewi Safitri, anak bungsu yang pemalu, pendiam dan sering tidak percaya diri. Terimakasih sudah mau keluar dari zona nyamanmu, melawan rasa malas, ketakutan, overthinking, dan berusaha menyelesaikan kesulitan yang dihadapi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Terimakasih sudah mau berproses walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Maaf jika selama ini kurang perduli hingga mengabaikan kesehatanmu, maaf sudah terlalu sering memendam keluh kesah dan kesulitan agar tidak merepotkan orang lain. Selamat untuk setiap langkah kecilku, meskipun mudah menangis tapi tetap mencoba berusaha. Mari tetap kuat dan terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik versi dirimu sendiri yang membuatmu nyaman, bahagia, dan lebih menghargai diri sendiri.

Yogyakarta, 18 Mei 2026

Peneliti



Dewi Safitri

NIM. 22104080092

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
HALAMAN ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Pengembangan 5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan 7
F. Definisi Istilah 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
A. Landasan Teori 13
1. Media Pembelajaran 13
2. Genially 18
3. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran 21
4. Pendidikan Pancasila 24
B. Kajian Penelitian Yang Relevan 34
C. Kerangka Pikir 37

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB III METODE PENELITIAN 40
A. Model Pengembangan 40
B. Prosedur Pengembangan 41
1. *Analysis* (Analisis) 41
2. *Design* (Perancangan) 43
3. *Development* (Pengembangan) 44
4. *Implementation* (Implementasi) 47
5. *Evaluation* (Evaluasi) 47
C. Uji Coba Produk 48
1. Desain Uji Coba 48
2. Subjek Uji Coba 48
3. Jenis Data 48
4. Instrumen Pengumpulan Data 49
5. Teknik Analisis Data 52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 56
A. Data Uji Coba 56
1. *Analysis* (Tahap Menganalisis) 56
2. *Design* (Tahap Perancangan) 58
3. *Development* (Tahap Pengembangan) 62
B. Analisis Data 66
1. Kelayakan Produk 66
C. Revisi Produk 75
1. Revisi Berdasarkan Dosen Pembimbing 75
3. Revisi Ahli Media 76
D. Kajian Produk Akhir 78
1. Deskripsi Produk 78
2. Analisis Produk 83
3. Kelayakan Produk 84
BAB V PENUTUP 87
A. Kesimpulan 87
B. Keterbatasan Penelitian 88

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

C. Saran 88
DAFTAR PUSTAKA 89
LAMPIRAN 93

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Indikator Standar Kelayakan BSKAP 21
Tabel II.2 CP & TP Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Kelas II..... 25
Tabel III.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi 49
Tabel III 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media..... 50
Tabel III.3 Kisi-kisi Angket Praktisi 50
Tabel III 4 Kisi-kisi Wawancara Terstruktur Respons Siswa..... 52
Tabel III 5 Kriteria Penilaian Validasi Media..... 53
Tabel III 6 Kategori Kelayakan Media..... 53
Tabel IV.1 Hasil Validasi Instrumen Penelitian..... 59
Tabel IV.2 Identitas Validator..... 64
Tabel IV.3 Hasil Validasi Ahli Materi 67
Tabel IV.4 Hasil Penilaian Ahli Media..... 68
Tabel IV.5 Hasil Penilaian Respons Guru 69
Tabel IV.6 Catatan Saran dan Masukan Dari Ahli Media 70
Tabel IV.7 Analisis Wawancara Respons Siswa..... 71
Tabel IV.8 Saran dan Masukan Ahli Media..... 76
Tabel IV.9 Rekap Data Penilaian..... 85

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tampilan Pengembangan Media 19
Gambar III.1 Model Pengembangan ADDIE 40
Gambar III.3 Alur Prosedur Pengembangan 41
Gambar III.4 Alur Penggunaan Media 46
Gambar IV.2 Konsep Materi 58
Gambar IV.3 Tampilan Aset Canva 61
Gambar IV.4 Tampilan Karakter Utama Video 61
Gambar IV.5 Proses Generate Prompt Scene ke Video 61
Gambar IV.6 Memilih Ukuran 62
Gambar IV.7 Mendesain Media 62
Gambar IV.8 Siswa Mencoba Menggunakan Media 65
Gambar IV.9 Halaman Cover 79
Gambar IV.10 Halaman Menu 79
Gambar IV.11 Materi Pembelajaran 80
Gambar IV.12 Halaman Ice Breaking 80
Gambar IV.13 Halaman Video Animasi AI 81
Gambar IV.14 Halaman Kuis 81
Gambar IV.15 Halaman Petunjuk Penggunaan 82
Gambar IV.16 Halaman Rangkuman 82
Gambar IV.17 Halaman Profil Pengembang 83
Gambar IV.18 Halaman Referensi 83

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing 94
Lampiran II Bukti Telah Melakukan Seminar Proposal 95
Lampiran III Surat Permohonan Izin Penelitian 96
Lampiran IV Surat Keterangan Selesai Penelitian 97
Lampiran V Angket Validasi Ahli Materi (Dosen & Praktisi) 98
Lampiran VI Angket Validasi Ahli Media (Dosen & Praktisi) 105
Lampiran VII Hasil Validasi Instrumen Penelitian 112
Lampiran VIII Hasil Penilaian Ahli Materi 121
Lampiran IX Hasil Penilaian Ahli Media 124
Lampiran X Hasil Penilaian Respons Guru 127
Lampiran XI Lembar Wawancara Terstruktur Siswa 133
Lampiran XII Hasil Transkrip Wawancara Siswa 134
Lampiran XIII Sertifikat PBAK 140
Lampiran XIV Sertifikat User Education 141
Lampiran XV Sertifikat ICT 142
Lampiran XVI Sertifikat PKTQ 143
Lampiran XVII Sertifikat KKN 144
Lampiran XVIII Sertifikat PLP 145
Lampiran XIX Sertifikat ISAE Cross Cultural Performance 146
Lampiran XX ISAE Abroad Community Service Programs 147
Lampiran XXI Dokumentasi Penelitian 148
Lampiran XXII Hasil Produk Media Pembelajaran Genially 149
Lampiran XXIII Daftar Riwayat Hidup 154

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu pelajaran yang penting dalam kurikulum, terutama pada jenjang sekolah dasar, karena pelajaran ini mengajarkan nilai moral, sosial, dan kebangsaan sejak dini. Di sisi lain, perkembangan teknologi pada abad ke-21 yang berlangsung pesat menjadikan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah kebutuhan. Kondisi tersebut sekaligus menghadirkan tantangan baru sebab guru dituntut untuk dapat menguasai TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) sekaligus mampu memilih teknologi yang praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.[1] Dengan demikian, dibutuhkan media ajar yang mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran yang ideal harusnya dirancang secara inovatif, interaktif dan berkesan, serta disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan usia anak. Siswa kelas II sekolah dasar pada dasarnya memiliki kecenderungan menjadikan kegiatan belajar sambil bermain sebagai pengalaman yang menyenangkan. Berdasarkan teori konstruktivisme dari gagasan oleh Jean Piaget yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Vygotsky mengungkapkan bahwa pembelajaran semestinya menghadirkan suasana yang aktif, yakni siswa berinteraksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung untuk membangun pemahamannya.[2] Untuk mewujudkan pembelajaran semacam itu, diperlukan media digital yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama proses belajar.

[1] Tioria Pasaribu et al., *Teknologi Pendidikan : Konsep, Inovasi, Dan Aplikasinya Di Era Digital* (Yogyakarta: Yash Media, 2025).

[2] Valentino Reykliv Mokalu et al., "Hubungan Teori Belajar Dengan Teknologi Pendidikan," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 1475–86.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah Demangan pada tanggal 22 Oktober 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah terlibat dalam pembelajaran, dan siswa yang fokus mengikuti mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Namun sebagian siswa cepat merasa bosan serta kurang fokus memperhatikan penjelasan guru. Mereka cenderung berbicara dan bermain dengan teman sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain dan membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Kondisi tersebut antara lain disebabkan oleh keterbatasan alokasi waktu serta kemampuan teknis guru dalam mengeksplorasi dan merancang media pembelajaran yang bervariasi. Akibatnya, guru lebih banyak mengandalkan buku teks utama dan tampilan PowerPoint yang statis, dengan satu alat peraga fisik yang pernah digunakan dalam penyampaian materi.

Indikasi keterbatasan variasi media tersebut diperkuat oleh studi awal melalui wawancara yang peneliti lakukan di tiga sekolah dasar lain, yaitu MI Nurul Ummah[3], SDIT Salsabila Al Muthi'in[4], dan SD Muhammadiyah Sokonandi 1.[5] Di ketiga sekolah tersebut, pemanfaatan media digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas, yakni hanya berupa slide presentasi dan buku teks utama. Meskipun terdapat sekolah yang telah mencoba mengintegrasikan platform digital seperti Quizizz, namun penggunaannya masih terbatas pada aspek evaluasi berupa kuis dan belum memfasilitasi penyajian materi secara utuh.

Dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penelitian pengembangan menggunakan platform Genially banyak dilakukan pada mata pelajaran IPA, IPAS, serta matematika. Seperti penelitian oleh Ashhabi dan Yulianto yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan genially mata pelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V

[3] Fatah, "Wawancara Guru Kelas II Di Kantor Guru MI Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta, Tanggal 24 November" (Yogyakarta, 2025).

[4] Dita Nur Istiqomah, "Wawancara Guru Kelas II Di Ruang Kelas SDIT Salsabila Al Muthi'in Yogyakarta, Tanggal 26 November," 2025.

[5] Nur, "Wawancara Guru Kelas II Di Kantor Guru SD Muhammadiyah Sokonandi 1 Yogyakarta, Tanggal 27 November," 2025.

sekolah dasar.[6] Penelitian oleh Maria, Kurnia dan Nur yang mengembangkan media pembelajaran berbasis platform Genially Pelajaran IPA subtema penghematan energi.[7] Serta penelitian oleh Jhon, Vera dan Roswita yang menggunakan Genially untuk mengembangkan *game* edukasi bilangan pangkat dan akar.[8]

Berdasarkan paparan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih jarang, terutama pada materi keberagaman yang tergolong cukup abstrak bagi siswa kelas II sekolah dasar. Kondisi nyata di lokasi penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran masih disampaikan dengan mengacu pada buku paket, dan belum tersedia media fisik maupun digital yang interaktif untuk membantu memvisualisasikan materi tentang keberagaman. Keterbatasan waktu dan teknis guru dalam membuat media berdampak langsung pada penurunan atensi siswa dimana siswa menjadi cenderung tidak fokus memperhatikan saat guru menjelaskan, asyik berbicara serta bermain dengan temannya. Oleh sebab itu, untuk mengisi kesenjangan tersebut akan dilakukan pengembangan media digital pada materi keberagama pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar dengan berbasis platform Genially. Alasan memilih materi keberagaman karena materi ini tidak selalu dapat diamati secara langsung dalam kehidupan keseharian terutama pada materi keberagaman agama dimana, materi ini terdapat bahasan terkait kitab suci dan tempat ibadah yang masih cukup abstrak untuk siswa kelas II SD.

Genially merupakan platform pembuatan media pembelajaran yang dapat dibuka melalui daring yang menghadirkan fitur menarik seperti kuis,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[6] W S Ashhabi and S Yulianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA (i Sistem Pencernaan Manusia) Pada Siswa Kelas V SDN 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan," *Journal of Classroom Action Research* 7, no. 2 (2025): hlm. 712-717, https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/11189%0Ahttps://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/11189/7449.

[7] Maria Septianingsih, Dadang Kurnia, and Nur Hikmah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi," *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 15, no. 01 (2023): hlm. 34–38.

[8] Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially," *Jurnal Jendela Pendidikan* 02, no. 01 (2022): 101–9.

permainan, presentasi materi, video.[9] platform ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain sebagai alat alternatif untuk merancang media belajar yang inovatif, dan bermakna bagi siswa.[10] secara umum, media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu berdasarkan bentuk benda (dua dimensi dan tiga dimensi, perangkat (perangkat lunak dan perangkat keras), indra penerima (audio dan visual), sifatnya (media gerak dan diam), serta kelompok pemakainya (individu, kelompok kecil dan kelompok besar).[11] Di antara beragam jenis tersebut, Genially tergolong media berbasis perangkat lunak yang memadukan unsur visual dan audio sekaligus.

Genially dirancang untuk memungkinkan integrasi berbagai bentuk multimedia seperti teks, gambar, latihan dan video dalam kemasan visual yang menarik serta mudah dimanfaatkan oleh guru maupun siswa. Platform ini juga mampu mendorong siswa terlibat aktif secara dalam proses belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar (*learning by playing*). Dengan mengacu pada teori konstruktivisme, media dalam penelitian ini dikembangkan dengan memanfaatkan fitur tersebut untuk menyajikan kompetensi, materi, latihan berupa mini proyek interaktif, *ice breaking*, kuis, serta video animasi AI. video animasi tersebut dikembangkan secara mandiri menggunakan teknologi AI Google Flow untuk memvisualisasikan materi. Melalui inovasi ini, media pembelajaran dirancang dengan harapan dapat berkontribusi dalam menciptakan media yang inovatif, interaktif, efisien sekaligus menambah referensi media untuk mendukung proses pembelajaran bagi guru dan siswa di tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[9] Septianingsih, Kurnia, and Hikmah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi." hlm. 34.

[10] Rina Indrawaty, Euis Eti Rohaeti, and Reka Yuda Mahardika, "Effectiveness of Geniallyinteractive Media in Improving Presentation Competence of Elementary School Students," *Jurnal Inovasi Kurikulum* 22, no. 4 (2025): hlm. 2162.

[11] Najwa Ammara Jauza and Meyniar Albina, "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. April (2025): hlm. 18-19, http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang yang telah diuraikan, adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Platform Genially pada mata pelajaran Pendidikan pancasila?
2. Bagaimana kelayakan media berbasis platform Genially berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media berbasis platform Genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan Penelitian

   Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

   a. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman;
   b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan praktisi;
   c. Mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman.

2. Kegunaan Penelitian

   Selain itu, penelitian ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

   a. Manfaat Teoretis

      Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dan positif dalam menciptakan variasi media inovatif yang memanfaatkan keunggulan teknologi untuk kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Dengan memanfaatkan platform Genially sebagai basis pengembangan media edukasi yang interaktif. penelitian ini tidak terbatas dengan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melainkan juga menambah referensi media

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

pembelajaran yang menyenangkan serta kemudahan akses oleh guru dan siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Inovasi media berbasis platform Genially dapat menjadi sumber alternatif yang menarik dan interaktif sehingga mempermudah guru dalam mengajar secara lebih menyenangkan. melalui tampilan visual yang interaktif, guru dapat meningkatkan partisipasi aktif sekaligus motivasi belajar siswa di kelas.

2) Bagi Siswa

Media yang interaktif dan menyenangkan diharapkan dapat memfasilitasi sekaligus membantu siswa memahami konsep keberagaman dan menumbuhkan sikap saling menghargai dengan lebih mudah. Suasana pembelajaran yang menyenangkan juga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam aktivitas belajar.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan atau pijakan awal untuk mengembangkan studi sejenis, baik dengan variabel yang sama maupun dengan pendekatan dan model yang berbeda. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lebih lanjut terkait pengembangan dan pemanfaatan media digital dalam berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dirancang dari penelitian ini yakni berupa produk media interaktif yang dikembangkan berbasis platform Genially yang bertujuan mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD/MI. prosedur pengembangan media ini dilakukan dengan mengadaptasi tahapan model ADDIE serta disesuaikan agar relevan dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Spesifikasi produk diuraikan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially yang memuat tampilan materi, video pembelajaran animasi 3D yang dibuat dengan bantuan teknologi AI Google Flow, *ice breaking*, serta unsur interaktif seperti kuis atau *game* edukasi.
2. Media dikembangkan pada pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 yang memuat tiga topik, yaitu (1) Hobi; (2) Berbeda Tetap Bersama (perbedaan ciri fisik); dan (3) Keberagaman Agama, yang ditujukan bagi siswa kelas II SD/MI.
3. Media didesain menggunakan platform Genially dengan dukungan sejumlah elemen, *button* dan *template background* dari Canva. Media ini dirancang dengan rasio 16:9 dengan mode *landscape* sehingga tampilan lebih luas menyesuaikan layar perangkat, serta memungkinkan ukuran *font* disesuaikan agar mudah dibaca siswa. Pemilihan *background* menggunakan warna cerah dan elemen beranimasi. Keunggulan utama Genially adalah kemampuannya mengintegrasikan berbagai multimedia menjadi satu kesatuan yang mudah digunakan.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

   Pada pelaksanaan penelitian pengembangan media interaktif ini, peneliti menentukan beberapa asumsi sebagai dasar pelaksanaan penelitian, yaitu:

   a. Media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially di rancang dengan harapan dapat menunjang proses belajar-mengajar di kelas II sekolah dasar;
   b. Media dapat diterapkan serta mampu mendorong partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

2. Batasan Pengembangan

   Untuk menjaga fokus dan keterjangkauan penelitian, pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada hal-hal berikut:

   a. Materi yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 kelas II SD/MI sesuai kurikulum yang diterapkan di sekolah;

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

b. Media diintegrasikan menggunakan platform Genially yang meliputi materi, video animasi 3D Google Flow, dan kuis, yang dapat diakses secara daring.
c. Media pembelajaran hanya diujicobakan secara terbatas pada satu kelas, yaitu kelas II di SD Muhammadiyah Demangan;
d. Penilaian keberhasilan media hanya mencakup aspek kelayakan dan keterbacaan media berdasarkan angket validasi ahli, praktisi, dan wawancara respons siswa, tidak sampai pada pengukuran hasil belajar secara eksperimen dan tidak disebarluaskan.
e. Penelitian ini menggunakan model ADDIE namun keterlaksanaannya terbatas pada tahap ADD.

F. Definisi Istilah

Untuk mencegah kesalahpahaman dan perbedaan interpretasi terhadap istilah yang digunakan, peneliti memberikan atasan dan definisi atas beberapa istilah penting dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

   Dalam penelitian ini, pengembangan mengacu pada proses sistematis untuk merancang, membuat, menguji, dan merevisi media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*), namun penelitian ini hanya melaksanakan tiga tahapan saja yaitu ADD.

2. Media Pembelajaran Interaktif

   Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu penunjang pembelajaran yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Media dapat mengubah materi yang abstrak menjadi lebih nyata, berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar melalui visualisasi yang interaktif dan tidak monoton serta mengakomodasi beragam gaya belajar siswa.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

3. Platform Genially

   Platform Genially merupakan web pengembangan untuk membuat media pembelajaran yang memungkinkan pengguna bernavigasi melalui tombol serta menambahkan animasi didalamnya.

4. Video Animasi 3D AI

   Video animasi 3D AI ini merupakan video animasi yang dibuat menggunakan website AI Google Flow untuk mendukung dan memperjelas penyampaian materi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially yang telah dilaksanakan. Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil analisis data dan pengembangan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran yang memuat materi Bab 3 Pendidikan Pancasila dengan 3 tahapan *Analysis*, *Design*, dan *Development.*
   a. Tahap *Analysis* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta analisis materi di dalam kurikulum.
   b. Tahap *Design* berfokus pada penyusunan instrument, pemilihan media, pemilihan format penyajian dan pembuatan desain awal produk.
   c. Tahap *Development* pembuatan roduk utuh, lalu dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, serta penilaian kelayakan oleh validator ahli dan praktisi yang dilanjutkan dengan melakukan revisi produk hingga menghasilkan produk akhir yang diap di uji coba.
2. Media pembelajaran interaktif Genially memperoleh hasil validasi dari 3 ahli yakni ahli materi sebesar 80% dengan kategori "**Layak**", hasil validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori "**Sangat Layak**", dan penilaian respons guru sebesar 92,5% dalam kategori "**Sangat Layak**".
3. Respos siswa diperoleh melalui teknik wawancara terstruktur kepafa 10 siswa. Melalui hasil analisis jawaban dalam penyajian tabel respons positif dan negatif, siswa menilai media menarik, penyajian video animasi AI mampu membantu mereka dalam memahami materi, serta adanya kuis membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilakukan, tentu terdapat beberapa keterbatasan yang dialami peneliti. sehingga keterbatasan ini dapat dapat digunakan sebagai pertimbangan oleh peneliti-peneliti selanjutnya.

1. Proses pembuatan video animasi menggunakan AI google flow mengalami kendala dan membutuhkan waktu lebih lama dalam melakukan *generate prompt*. Sehingga terjadi percobaan berulang-ulang untuk menghasilkan visual scene video yang sesuai.
2. keterbatasan durasi video animasi untuk menjaga ukuran file media tetap dalam ukuran yang relatif ringan, sehingga membutuhkan waktu untuk menyingkat tiap scene dalam video namun tetap membantu memvisualisasikan materi.
3. membutuhkan ketelitian dalam mengatur tombol interaktif (*hyperlink*) agar ketika tombol di klik dapat menuju ke halaman yang sesuai.

C. Saran

Beberapa hal yang disarankan berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagai pembaca dan peneliti selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas yang melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah, sehingga penelitian mendapatkan hasil yang lebih menyeluruh mengenai penggunaan media berbasis Genially.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially terhadap hasil belajar siswa, sehingga manfaat media dapat diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, terkhusus di SD Muhammadiyah Demangan diharapkan media ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik sebagai sarana mendukung proses pembelajaran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 1 (2025): hlm. 3.

Amildah Citra, Cahyani. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Admisi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (June 2020): hlm. 262. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272.

Anggraeni Dewi, Dinie. "Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari Dan Sebagai Pendidikan Karakter." *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2021): hlm. 223-224.

Ardhani, Marshandha Della, Irma Utaminingsih, Izzati Ardana, and Riska Andi Fitriono. "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Jurnal Gema Keadilan* 9, no. 2 (2022): hlm. 7.

Ashhabi, W S, and S Yulianto. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA (Genially Sistem Pencernaan Manusia) Pada Siswa Kelas V SDN 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan." *Journal of Classroom Action Research* 7, no. 2 (2025): hlm. 712-717. https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/11189%0Ahttps://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/11189/7449.

Astuti, Mardiah, Icha Suryana, Nabila Anggraini, Anisa Fitri, Muhammad Fajar, and Putri Widiya Astuti. "Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar." *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): hlm. 706. https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870.

Bessie, Julitha Amelia, Jannes Bastian Selly, and Rista Apriliya Devi. "Pengaruh Penggunaan Platform Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Di SD Inpres Osmok." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 02 (2025): hlm. 9.

Elita, Lintang, Mutiara Maulida, and Wahyuni Wahyuni. "Penanaman Sikap Toleransi Pada Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2024): 14. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.564.

Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially." *Jurnal Jendela Pendidikan* 02, no. 01 (2022): 101–9.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): hlm. 3-4.

Fasa, Ilma Almaida, Ana Andriani, and Siti Aryanti. "Penerapan Media Pembelajaran Genially Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Kelas 2 SD Negeri 1 Tanjung Banyumas." *Pedra: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Nusantara* 1, no. 1 (2025): hlm. 25.

Fatah. "Wawancara Guru Kelas II Di Kantor Guru MI Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta, Tanggal 24 November." Yogyakarta, 2025.

Futri Zaharah, Miftahul Husna, Nadia Sa'bani, Siti Aminah, and Wismanto Wismanto. "How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 2 (2024): hlm. 46. https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065.

Gulo, Safrinus. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint." *EDUVATIVO:JURNAL PENDIDIKAN* 1, no. 1 (2022): 291–99.

Hasanah, Siti Toyibatul, Rais Hidayat, and Mira Mirawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air." *INNOVATIVE : Jurnal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): hlm. 1-11. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814.

Indrawaty, Rina, Euis Eti Rohaeti, and Reka Yuda Mahardika. "Effectiveness of Geniallyinteractive Media in Improving Presentation Competence of Elementary School Students." *Jurnal Inovasi Kurikulum* 22, no. 4 (2025): 2162.

Istiqomah, Dita Nur. "Wawancara Guru Kelas II Di Ruang Kelas SDIT Salsabila Al Muthi'in Yogyakarta, Tanggal 26 November," 2025.

Jauza, Najwa Ammara, and Meyniar Albina. "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. April (2025): hlm. 18-19. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi & Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 039 Tahun 2022 Tentang Penilaian Buku Pendidikan*. *Kemendikbudristek*, 2022.

Luhut Simarmata. "Fungsi Agama Dalam Kehidupan Sosial Manusia." *PUTERI HIJAU: Jurnal Pendidikan Sejarah* 8, no. 1 (2023): hlm. 234-235. https://doi.org/10.24114/ph.v9i1.58145.

Masgumelar, Ndaru Kukuh, and Pinton Setya Mustafa. "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (February 3, 2021): hlm. 52. https://doi.org/https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188.

Mokalu, Valentino Reykliv, Johanes Kornelius Panjaitan, Noh Ibrahim Boiliu, and Djoys Anneke Rantung. "Hubungan Teori Belajar Dengan Teknologi Pendidikan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 1475–86.

Muzaini, M Choirul, Andi Prastowo, and Umi Salamah. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Kemajuan Pendidikan Islam Di Abad 21." *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 70–81.

Muzakki, M Saidul. "Validasi Media," 2026.

Nur. "Wawancara Guru Kelas II Di Kantor Guru SD Muhammadiyah Sokonandi 1 Yogyakarta, Tanggal 27 November," 2025.

Nur Azizah, Cici, Ade Srimadona, and Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu. "Makna Sila Ke-4 Alam Diri Peserta Didik Di Mentawai." *MORALAND CIVIC EDUCATION* 8, no. 1 (2024): hlm. 219.

Nurgiansah, T Heru. "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 9, 2022): hlm. 7312. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481.

Paramita, Ni made Nia Widiya, I Wayan Lasmawan, and I Wayan Kertih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2025): hlm. 149-150. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537.

Pasaribu, Tioria, Agung Yuwono, Wibawa, Padrul Jana, Victor Novianto, Ali Impron, Muhammad Fairuzabadi, et al. *Teknologi Pendidikan : Konsep, Inovasi, Dan Aplikasinya Di Era Digital*. Yogyakarta: Yash Media, 2025.

Pemerintah RI. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Luluasan Pendidikan Dasar dan Menengah, Pub. L. No. 20, hlm. 1 (2016).

Pratama, Diki Aditia, Denda Ginanjar, and Lia Siti Solehah. "Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari Sebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi." *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 01, no. 02 (May 2023): hlm. 81. https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02.

Presiden RI. Undang-Undang No . 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia, Pub. L. No. 39, Pemerintah RI hlm. 7 (1999). UU Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Budaya, Pub. L. No. 5 (2017).

Purwanti, Sri. "Respon Praktisi Pembelajaran," 2026.

Putra, Andhika Yahya. "Validasi Materi," 2026.

Rahmawati, Siska. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia." Universitas Pakuan, 2022.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Reinita, and Siti Nurhasanah. "Validitas Media Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar." *Research and Investigation in Education* 3, no. 2 (2025): hlm. 70. https://doi.org/10.37034/residu.v3i2.204.

Risdiany, Hani, Dan Dinie, Anggraeni Dewi, and Info Artikel. "Penguatan Karakter Bangsa Sebagai Implementasi Nilai-Nilai Pancasila." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 4 (2021): hlm. 704.

Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science and Business Media, 2009. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6.

Sastafiana, Fina, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah. "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran." *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024): hlm. 21. https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84.

Septianingsih, Maria, Dadang Kurnia, and Nur Hikmah. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi." *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 15, no. 01 (2023): 34–38.

Siagian, Novriadi Antonius, Chandra Frenki Sianturi, and R L Harmady Tamba. "Utilization of Adobe Flash Interactive Learning Media." *Pejuang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01, no. 02 (2023): hlm. 2.

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Press, 2018.

Sugito, Dwi Lestari, Yayang Azrina, and Ade Tri Novika. "Pengenalan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa." *BIP: Jurnal Bahasa Indonesia Prima* 3, no. 2 (2021): hlm. 4.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Wulandari, Adisti, and Dinda Yarshal. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Website Genially Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II" 10 (2025).

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): hlm. 3929. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.

Zulkarnaen, Iskandar. "Studi Deskriptif: Filsafat Agama Dan Ruang Lingkup Kajian Pembahasannya," 2021. https://ejournal.unia.ac.id/index.php/dirosat/article/view/386/185.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA