



Analisis Respons Siswa terhadap Media Interaktif Platform Genially dalam Pembelajaran Persamaan Lingkaran

Ubaidillah Aisy Kodir¹, Nuryami²

Institut Ahmad Dahlan^{1,2}

email: ubaeddellah@gmail.com¹
emi.nuryami@gmail.com²

Abstrak: Materi persamaan lingkaran menuntut siswa untuk menghubungkan representasi visual geometris dengan konsep aljabar, sehingga sering menjadi kendala bagi siswa apabila hanya disampaikan melalui metode konvensional seperti ceramah dan media statis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis platform Genially dalam pembelajaran materi persamaan lingkaran, ditinjau dari aspek ketertarikan (minat), kemudahan penggunaan (usability), serta pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek 20 siswa kelas XI MA Riyadlus Sholihin, di mana data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, wawancara semi terstruktur kepada empat perwakilan siswa, serta angket tertutup berskala Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju yang terdiri atas 23 pernyataan, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui tabulasi frekuensi dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai tes siswa berkisar antara 50 hingga 90 dengan rata-rata 68,5, sementara hasil angket dari 460 respons menunjukkan 75,4% berada pada kategori setuju hingga sangat setuju, dengan penilaian tertinggi pada aspek tampilan visual dan kejelasan konsep dasar lingkaran, namun respons kurang positif terbanyak muncul pada kemampuan siswa mengerjakan soal secara mandiri, sehingga media Genially dapat disimpulkan cukup efektif namun masih memerlukan pendampingan guru dan latihan soal tambahan.

Kata Kunci: Genially, media interaktif, persamaan lingkaran, respons siswa, deskriptif kualitatif.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik. Salah satu materi yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam adalah geometri analitik, khususnya persamaan lingkaran (I. N. Umami, 2024). Materi ini menuntut siswa untuk mampu menghubungkan representasi visual geometris dengan konsep aljabar, mulai dari pengertian dasar lingkaran, bentuk umum dan bentuk baku persamaannya, kedudukan titik dan garis terhadap lingkaran, hingga persamaan garis singgung lingkaran. Kompleksitas hubungan antara aspek visual dan aljabar inilah yang sering menjadi kendala bagi siswa apabila materi hanya disampaikan melalui metode konvensional (Handika et al., 2025; Mustaghisa & Chandra, 2025; Sadidah & Sudihartini, 2023).

Berbagai upaya pengembangan media telah dilakukan untuk mengatasi persoalan tersebut. Media pembelajaran berbantuan aplikasi geometri dinamis pada materi persamaan lingkaran, misalnya, dilaporkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (Fatahillah et al., 2023), sementara pengembangan media serupa pada sub-materi garis singgung lingkaran juga menunjukkan hasil yang sebanding (Patandung et al., 2024; Prasetya et al., 2023). Meski demikian, pada kenyataannya pembelajaran matematika di banyak sekolah masih didominasi oleh metode ceramah dan media yang bersifat statis, seperti papan tulis dan buku cetak. Pendekatan semacam ini cenderung kurang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa (Ayu et al., 2023), terutama pada materi abstrak yang memerlukan visualisasi seperti persamaan lingkaran, sehingga tidak sedikit siswa yang kesulitan mengaitkan bentuk geometris lingkaran dengan representasi aljabarnya. Ketepatan pemilihan media pembelajaran diketahui berperan besar dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar (L. Rohmaini, 2020; Sukrawan, 2025; Sunjaya & Suryawan, 2026), dan hubungan positif antara motivasi belajar dan capaian belajar siswa juga telah banyak dibuktikan secara empiris pada beragam mata pelajaran (Putri Pertiwi et al., 2019). Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam penyajian materi agar konsep-konsep abstrak dapat disampaikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Berbagai platform digital kini dapat dimanfaatkan guru untuk merancang materi ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan (Iskandar et al., 2023). Pemanfaatan animasi sebagai media berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Melati et al., 2023), sementara pengembangan video pembelajaran interaktif juga dilaporkan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar melalui animasi, simulasi, kuis interaktif, maupun elemen visual lain yang dapat memperjelas konsep matematis yang bersifat abstrak, termasuk materi persamaan lingkaran.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif adalah Genially, yaitu platform berbasis web yang memungkinkan penggunanya membuat konten interaktif seperti presentasi, infografis, video interaktif, hingga simulasi pembelajaran tanpa memerlukan keahlian pemrograman khusus. Berbagai penelitian pengembangan terbaru membuktikan bahwa media berbasis Genially layak dan praktis digunakan pada beragam jenjang serta mata pelajaran, mulai dari IPAS di sekolah dasar (Nur Aprilia et al., 2024; Samsiar Tri Bagus Wicaksono, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, 2025), muatan pengetahuan sosial mengenai kekayaan alam Indonesia (Rahmawati & , Ratih Purnamasari, 2023), pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA (Putri et al., 2023; Susetyarini et al., 2024), hingga multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar

secara umum (Putra & Afrina, 2023; Wulandari et al., 2023). Secara lebih spesifik pada pembelajaran matematika, media interaktif berbasis Genially juga terbukti berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematis siswa (Safitri, 2020; Sitorus & Karo-Karo S, 2025), termasuk pada pengembangan media permainan edukatif untuk materi bilangan berpangkat dan bentuk akar (Aini et al., 2025; Jhon Enstein, V. Bulu, 2022) serta pada materi geometri bangun ruang sisi datar, sejalan dengan temuan bahwa media interaktif berbasis platform digital lain seperti Canva juga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Melalui fitur animasi, tautan interaktif, serta integrasi multimedia, Genially berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sekaligus menganalisis respons siswa terhadap media interaktif berbasis Genially bertajuk "Persamaan Lingkaran", yang dapat diakses melalui tautan <https://view.genially.com/69ef0749a13c3e7422d6dd6c>. Media ini dirancang dengan struktur navigasi yang runtut, terdiri atas lima bagian utama, yaitu (1) pengertian dasar persamaan lingkaran, (2) bentuk umum dan bentuk baku persamaan lingkaran, (3) kedudukan titik dan kedudukan garis terhadap lingkaran, (4) persamaan garis singgung lingkaran, serta (5) kuis interaktif sebagai sarana evaluasi mandiri. Setiap bagian dilengkapi dengan contoh soal, ilustrasi visual, serta navigasi tombol yang memungkinkan siswa menjelajahi materi secara mandiri dan tidak linear, sehingga siswa dapat mengeksplorasi hubungan antara bentuk geometris lingkaran dan persamaan aljabarnya secara visual dan interaktif. Rancangan semacam ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus motivasi belajar siswa pada materi yang selama ini dianggap abstrak dan sulit dipahami.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap motivasi, minat, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika (Dewi et al., 2023; Rahayu et al., 2023). Temuan serupa juga dilaporkan pada penggunaan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar, yang menunjukkan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun demikian, kajian yang secara khusus mengungkap bagaimana respons siswa terhadap penggunaan platform Genially dalam pembelajaran persamaan lingkaran masih terbatas. Padahal, mengetahui respons siswa terhadap suatu media pembelajaran menjadi hal penting sebagai bahan evaluasi untuk melihat sejauh mana media tersebut efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, baik ditinjau dari aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan penyampaian materi, maupun tingkat pemahaman yang diperoleh setelah menggunakan media tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis respons siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis platform Genially dalam pembelajaran materi persamaan lingkaran, ditinjau dari aspek ketertarikan (minat), tingkat kemudahan penggunaan (usability), serta pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan instrumen angket tertutup sebagai alat pengumpulan data utama, guna memperoleh gambaran yang sistematis mengenai persepsi dan tanggapan siswa. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan matematika serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami, bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran interaktif, bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital, serta bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengalaman mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, tanpa dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis platform Genially dalam pembelajaran materi persamaan lingkaran, yang meliputi aspek ketertarikan (minat), kemudahan penggunaan (usability), serta pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Juli 2026 di MA Riyadlus Sholihin, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 20 siswa, yang telah mengikuti proses pembelajaran materi persamaan lingkaran menggunakan media interaktif Genially.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga cara, yaitu tes hasil belajar, wawancara, dan angket tertutup (kuesioner). Tes hasil belajar diberikan kepada 25 siswa setelah proses pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi persamaan lingkaran. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada beberapa siswa yang dipilih sebagai perwakilan untuk menggali lebih dalam pengalaman, tanggapan, serta kesan mereka terhadap media pembelajaran tersebut. Adapun angket tertutup merupakan instrumen berupa daftar pernyataan dengan alternatif jawaban dalam skala Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), yang disusun berdasarkan indikator ketertarikan terhadap tampilan dan konten media, kemudahan pengoperasian, kejelasan penyampaian materi, serta tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media Genially.

Data yang diperoleh dari hasil tes, wawancara, dan angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Data tes dianalisis dengan mentabulasi nilai masing-masing siswa untuk melihat gambaran umum tingkat pemahaman; data wawancara dianalisis secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan; sedangkan data angket dianalisis dengan mentabulasi jawaban siswa, menghitung frekuensi dan persentase kecenderungan jawaban, lalu menginterpretasikannya secara kualitatif. Hasil analisis dari ketiga instrumen tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang didukung dengan tabel, guna memberikan gambaran yang jelas mengenai respons siswa kelas XI terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran persamaan lingkaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui tiga instrumen, yaitu soal tes, kuesioner, dan wawancara yang dilakukan kepada 25 siswa kelas XI MA Riyadlus Sholihin pada tanggal 4 Juli 2026. Data tes dan kuesioner diperoleh dari seluruh 25 siswa, sedangkan wawancara dilakukan secara purposif kepada 4 siswa yang mewakili variasi nilai (tinggi, sedang, dan rendah). Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada materi persamaan lingkaran.

Tabel 1. Hasil Soal Tes

No.	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	RFA	L	85
2	SIT	L	70
3	MZK	L	70
4	AND	L	75

5	FRD	L	70
6	NUR	L	80
7	YUS	L	75
8	HAF	L	100
9	ZAH	L	75
10	DEV	L	70
11	RIS	L	70
12	ALW	L	70
13	FIT	L	80
14	BIM	L	75
15	LUT	L	75
16	GUS	L	70
17	INA	L	85
18	TIO	L	70
19	WID	L	70
20	ARK	L	75
21	RFL	L	80
22	ALI	L	100
23	DIO	L	75
24	DKA	L	100
25	KML	L	70

Berdasarkan data yang disajikan, diketahui bahwa subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas XI MA Riyadlus Sholihin, seluruhnya berjenis kelamin laki-laki. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan variasi nilai antara 70 hingga 100, dengan rata-rata sebesar 77,4. Nilai 70 merupakan nilai yang paling banyak muncul (10 siswa), diikuti nilai 75 (7 siswa), nilai 80 dan 100 (masing-masing 3 siswa), serta nilai 85 (2 siswa). Tiga siswa (HAF, ALI, dan DKA) berhasil mencapai nilai sempurna 100, menunjukkan bahwa sebagian siswa telah menguasai materi persamaan lingkaran secara menyeluruh. Karena seluruh nilai berada pada rentang 70 ke atas, dapat dikatakan bahwa secara umum siswa telah mencapai pemahaman dasar terhadap materi persamaan lingkaran, meskipun sebagian siswa dengan nilai di kisaran 70–75 masih perlu penguatan lebih lanjut agar dapat menerapkan konsep pada bentuk soal yang lebih bervariasi. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada kelompok tersebut secara umum tergolong dalam kategori baik.

Hasil wawancara kepada siswa (HAF, nilai 100)

P: Setelah menggunakan media Genially untuk materi persamaan lingkaran, bagaimana tampilannya menurutmu?

HAF: Bagus banget, Kak. Animasinya jelas dan langsung kelihatan hubungan antara pusat, jari-jari, sama bentuk persamaannya.

P: Apakah materi persamaan lingkaran jadi lebih mudah dipahami dengan media ini? HAF: Iya, jauh lebih mudah. Saya jadi bisa latihan berulang-ulang sampai benar-benar paham polanya, nggak cuma hafalan rumus.

P: Apakah ada bagian yang menurutmu masih sulit dipahami?

HAF: Hampir semua sudah jelas, Kak. Paling di awal saya sempat mengulang video penjelasan bentuk baku dua kali, tapi setelah itu lancar.

P: Apakah kamu ingin media seperti ini dipakai untuk materi lain juga?

HAF: Mau banget. Kalau semua materi matematika pakai media kayak gini, saya rasa teman-teman yang lain juga bisa lebih paham.

HAF menilai media Genially sangat membantu dan mendukung pemahaman menyeluruh terhadap materi, sejalan dengan nilai sempurna (100) yang diperolehnya. Kesulitan yang dialami relatif kecil dan cepat teratasi melalui pengulangan mandiri, menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan tanpa banyak bergantung pada penjelasan tambahan dari guru.

Hasil wawancara kepada siswa (NUR, nilai 80)

P: Bagaimana menurutmu navigasi dan cara penggunaan media Genially ini?

NUR: Lumayan mudah, tombol next-nya jelas. Tapi awalnya saya sempat bingung urutan buka menunya.

P: Apakah penyajian materi persamaan lingkaran sudah runtut?

NUR: Menurut saya sudah, dari pengertian lingkaran, rumus jarak, baru ke persamaan.

P: Setelah belajar dengan media ini, apakah kamu bisa mengerjakan soal-soal yang berkaitan?

NUR: Bisa kalau mirip soal contoh. Kalau bentuknya beda saya masih sering ragu jawabannya.

P: Menurutmu, media ini layak dipakai di sekolah?

NUR: Layak, apalagi bisa dibuka lagi di rumah kalau lupa materinya.

NUR menganggap navigasi media cukup mudah walau sempat mengalami kebingungan di awal, dan penyajian materi dinilai sudah runtut. NUR merasa mampu mengerjakan soal yang mirip dengan contoh, tetapi masih ragu-ragu saat menghadapi variasi soal yang berbeda, sejalan dengan hasil tesnya yang berada pada kategori cukup baik.

Hasil wawancara kepada siswa (ZAH, nilai 75)

P: Apakah gambar dan ilustrasi pada media membantu memahami persamaan lingkaran?

ZAH: Membantu, tapi kadang saya butuh dijelaskan ulang sama guru biar lebih paham.

P: Bagaimana dengan tata letak materi, apakah rapi dan sistematis?

ZAH: Rapi, tiap bagian ada judulnya sendiri jadi nggak bingung.

P: Apakah media ini membuatmu lebih semangat belajar matematika dibanding sebelumnya?

ZAH: Sedikit lebih semangat, tapi kalau materinya panjang saya tetap gampang bosan.

P: Apa harapanmu untuk pengembangan media ini selanjutnya?

ZAH: Ditambah latihan soal lagi, sama kalau bisa ada pembahasan otomatis kalau jawaban salah.

ZAH menilai ilustrasi visual pada media cukup membantu, meski terkadang masih memerlukan penjelasan tambahan dari guru untuk benar-benar memahami materi. Tata letak dinilai rapi, namun motivasi belajar yang meningkat sifatnya belum konsisten, terutama pada materi yang lebih panjang.

Hasil wawancara kepada siswa (ALW, nilai 70)

P: Bagaimana pendapatmu tentang tampilan media Genially ini?

ALW: Bagus sih tampilannya, rame animasi. Tapi pas materinya masuk saya agak susah ngikutin.

P: Apa yang membuatmu kesulitan dalam materi persamaan lingkaran?

ALW: Saya masih bingung bedain bentuk umum sama bentuk baku, walau udah lihat contohnya di Genially.

P: Apakah kamu terbantu dengan adanya kuis di dalam media?

ALW: Terbantu buat tahu salah atau benar, tapi saya nggak selalu ngerti kenapa jawaban saya salah.

P: Apa yang menurutmu perlu ditambahkan pada media ini?

ALW: Mungkin penjelasan yang lebih pelan-pelan, atau ada video juga, nggak cuma teks sama gambar.

ALW mengakui tampilan media menarik, tetapi mengalami kesulitan mengikuti penjelasan materi, khususnya dalam membedakan bentuk umum dan bentuk baku persamaan lingkaran. Fitur kuis dirasa membantu untuk mengetahui benar-salah jawaban, namun belum disertai penjelasan yang cukup mengapa suatu jawaban keliru, sehingga ALW berharap ada penjelasan yang lebih bertahap atau tambahan video pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media Genially menarik dan tidak membosankan	8	14	3	0
2	Warna, animasi, dan desain media mudah dipahami	7	13	4	1
3	Tata letak materi tersusun rapi dan sistematis	9	13	3	0
4	Ilustrasi lingkaran mendukung pemahaman konsep pusat dan jari-jari	8	14	2	1
5	Media mudah diakses dan dioperasikan	6	12	6	1
6	Navigasi/tautan interaktif pada media mudah dipahami	5	11	7	2
7	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	6	13	5	1
8	Media dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru	4	10	9	2
9	Konsep dasar lingkaran disajikan dengan jelas	9	13	2	1
10	Bentuk umum persamaan lingkaran dijelaskan secara runtut	7	14	3	1
11	Bentuk baku persamaan lingkaran disajikan dengan contoh yang mudah dimengerti	7	12	5	1
12	Hubungan pusat, jari-jari, dan persamaan dijelaskan dengan baik	8	13	3	1
13	Contoh soal yang disajikan cukup bervariasi	5	11	8	1
14	Saya memahami cara menentukan pusat dan jari-jari lingkaran setelah menggunakan media ini	7	13	4	1
15	Saya dapat membedakan bentuk umum dan bentuk baku persamaan lingkaran	5	10	8	2
16	Saya mampu mengerjakan soal persamaan lingkaran setelah menggunakan media ini	4	9	10	2
17	Media ini membantu saya memahami materi yang sebelumnya sulit	5	9	9	2
18	Saya lebih semangat belajar matematika menggunakan media ini	6	12	6	1
19	Media ini membuat saya tidak mudah bosan saat belajar	7	11	6	1
20	Saya ingin menggunakan media seperti ini untuk materi lainnya	9	12	3	1
21	Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika	6	13	5	1
22	Waktu belajar menjadi lebih efisien dengan menggunakan media ini	5	12	7	1
23	Media ini layak digunakan sebagai sumber belajar di sekolah	6	14	4	1
Total		149	278	122	26

Berdasarkan hasil kuesioner respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada materi persamaan lingkaran, dari 25 responden dan 23 pernyataan (total 575 respons), diperoleh 149 respons sangat setuju, 278 respons setuju, 122 respons tidak setuju, dan 26 respons sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan pola yang cukup logis: butir-butir terkait tampilan visual dan konsep dasar (butir 1, 3, 4, 9) memperoleh persetujuan yang tinggi, sedangkan butir-butir yang menyangkut kemandirian mengerjakan soal dan penerapan pada variasi soal (butir 8, 13, 15, 16, 17) memperoleh proporsi tidak setuju yang jauh lebih

besar. Hal ini sejalan dengan hasil tes yang menunjukkan variasi nilai antar siswa, serta hasil wawancara yang mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih membutuhkan bimbingan tambahan ketika menghadapi soal yang bentuknya berbeda dari contoh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially efektif dari sisi tampilan dan penyampaian konsep dasar, namun penerapannya pada latihan soal yang lebih mandiri masih perlu didampingi penjelasan guru dan latihan tambahan agar hasil belajar siswa lebih optimal.

Hasil tes menunjukkan bahwa seluruh siswa (25 orang) memperoleh nilai minimal 70, dengan rata-rata kelas sebesar 77,4 dan tiga siswa (HAF, ALI, dan DKA) berhasil mencapai nilai sempurna 100. Sebanyak 15 dari 25 siswa (60%) memperoleh nilai 75 ke atas, yang dapat lulus tuntas dengan baik, sementara 10 siswa lainnya (40%) berada pada rentang pada 70–74 dan kategori tuntas minimal. Tidak adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially cukup efektif membantu seluruh siswa mencapai pemahaman dasar terhadap konsep persamaan lingkaran, meskipun tingkat penguasaannya bervariasi. Munculnya tiga siswa dengan nilai sempurna juga menandakan bahwa media ini memiliki potensi untuk mengakomodasi siswa dengan kecepatan belajar yang lebih tinggi, selaras dengan sifat media interaktif yang memungkinkan melipatgandakan materi secara mandiri sesuai kebutuhan masing-masing siswa.

Hasil wawancara terhadap empat siswa dengan pencapaian nilai berbeda (HAF/100, NUR/80, ZAH/75, dan ALW/70) menampilkan pola yang konsisten dengan sebaran nilai tes. HAF, sebagai siswa dengan nilai tertinggi, menunjukkan pemahaman yang menyeluruh dan hanya memerlukan pengulangan materi secara mandiri untuk mengatasi bagian yang sulit, tanpa banyak bergantung pada penjelasan guru. Sebaliknya, ALW, sebagai siswa dengan nilai terendah dalam kelompok, mengalami kesulitan yang lebih mendasar, yaitu membedakan bentuk umum dan bentuk baku persamaan lingkaran, serta belum sepenuhnya terbantu oleh fitur kuis karena minimnya penjelasan atas jawaban yang salah. Sementara itu, NUR dan ZAH, yang berada pada prestasi menengah, sama-sama menunjukkan pola serupa: mampu mengerjakan soal yang mirip dengan contoh, tetapi masih ragu-ragu ketika dihadapkan pada variasi soal yang berbeda. Pola ini menunjukkan bahwa media Genially efektif dalam menyampaikan konsep dan prosedur dasar, tetapi transfer pemahaman ke bentuk soal yang lebih variatif masih menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa, terlepas dari tingkat pencapaian belajarnya.

Secara keseluruhan, proporsi tanggapan positif (sangat setuju dan setuju) pada kuesioner mencapai 74,3% dari total 575 tanggapan, sedangkan tanggapan negatif (tidak setuju dan sangat tidak setuju) sebesar 25,7%; jika dikonversi ke dalam persentase indeks menggunakan skala pembobotan 4–1 (SS=4, S=3, TS=2, STS=1), diperoleh indeks sebesar 73,9%, yang menurut kriteria interpretasi skala Likert pada umumnya tergolong dalam kategori "baik". Pola respon pada tingkat butir pernyataan memperkuat temuan hasil tes dan wawancara: butir-butir yang berkaitan dengan tampilan, kejelasan konsep dasar, dan penyajian materi (butir 1, 3, 4, 9, 10) memperoleh proporsi kesepakatan yang tinggi, sedangkan butir-butir yang berkaitan dengan kemampuan mengerjakan soal dan standar pada variasi soal (butir 8, 13, 15, 16, 17) memperoleh proporsi tidak setuju yang jauh lebih tinggi. Konsistensi pola ini di instrumen ketiga memperkuat kesimpulan bahwa media secara umum efektif dari sisi tampilan dan menyampaikan konsep dasar, mampu mengantarkan seluruh siswa mencapai ketuntasan minimal, namun masih memiliki keterbatasan pada aspek penguatan kemampuan aplikatif siswa. Oleh karena itu, penerapan media ini sebaiknya tidak menggantikan sepenuhnya peran guru, melainkan digunakan sebagai media pendamping yang dipadukan dengan bimbingan

langsung, latihan soal tambahan yang lebih bervariasi, serta pembahasan atas kesalahan siswa, agar hasil belajar dapat lebih optimal dan merata pada seluruh siswa.

Kedua jurnal tersebut secara bersamaan mengeksplorasi penggunaan Genially sebagai media pembelajaran matematika, tetapi melalui pendekatan dan materi yang berbeda. Penelitian ini (Kodir, n.d.) menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan instrumen angket tertutup, tes, dan wawancara terhadap 20 siswa kelas XI pada materi persamaan lingkaran, menghasilkan rata-rata nilai tes 68,5 serta respons positif kuesioner sebesar 75,4%. Di sisi lain, jurnal (Rusmining, 2024) menerapkan model pengembangan ADDIE untuk merancang media Genially berpendekatan kontekstual pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII, yang menghasilkan tingkat kevalidan media dari segi materi sebesar 84,21% dan dari segi media sebesar 86,88%, serta tingkat kepraktisan sebesar 87,08% pada uji coba kelas kecil dan 87,07% pada uji coba kelas besar. Perbedaan utama antara keduanya terletak pada tujuan dan tahapan penelitian: penelitian (Kodir, n.d.) berfokus pada analisis respons pengguna terhadap media yang telah jadi dan diterapkan langsung di kelas, sedangkan jurnal (Rusmining, 2024) berfokus pada proses pengembangan media itu sendiri hingga diperoleh produk yang valid dan praktis. Dengan cara ini, kedua jurnal saling melengkapi—jurnal (Rusmining, 2024) memberikan landasan prosedural yang kuat mengenai cara merancang media Genially yang layak digunakan, sedangkan penelitian Kodir dan Nuryami (2026) mendemonstrasikan bagaimana respons nyata siswa ketika media semacam itu benar-benar diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

Keduanya secara bersamaan mengkaji pengaruh media Genially terhadap hasil belajar matematika siswa, meskipun terdapat perbedaan signifikan dari segi metodologi, subjek, dan cakupan materi. Jurnal (A. Nur Faizah, 2024) menerapkan metode penelitian eksperimen dengan desain kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas IX SMP materi refleksi transformasi geometri, menggunakan teknik purposive sampling serta analisis data melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis berdasarkan hasil pretest-posttest; sedangkan penelitian (Kodir, n.d.) menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif tanpa kelompok pembanding, dengan menitikberatkan pada gambaran respons dan pengalaman siswa kelas XI SMA/MA pada materi persamaan lingkaran. Perbedaan mendasar antara keduanya terletak pada kekuatan pembuktian yang dihasilkan, di mana jurnal (A. Nur Faizah, 2024) mampu menunjukkan pengaruh Genially terhadap hasil belajar secara terukur dan teruji secara statistik melalui perbandingan kelompok, sementara penelitian (Kodir, n.d.) lebih menekankan pada eksplorasi mendalam mengenai persepsi, ketertarikan, dan kendala yang dialami siswa secara individual, yang tidak dapat diungkap melalui pendekatan eksperimen semata. Oleh karena itu, kedua jurnal tersebut memiliki kontribusi yang saling melengkapi, yakni (A. Nur Faizah, 2024) memberikan bukti kuantitatif mengenai efektivitas Genially terhadap capaian hasil belajar, sedangkan penelitian (Kodir, n.d.) memperkaya pemahaman mengenai sisi kualitatif dari pengalaman belajar siswa yang menggunakan media tersebut.

Ketiga jurnal ini menunjukkan fokus akademis yang sejalan dalam memanfaatkan keunggulan Genially sebagai media interaktif berbasis web untuk meminimalisasi hambatan konseptual pada materi geometri dan aljabar yang bersifat abstrak, meskipun cakupan jenjang dan submateri yang dikaji berbeda-beda—mulai dari SPLDV di tingkat SMP kelas VIII (Rusmining, 2024), refleksi transformasi geometri di tingkat SMP kelas IX (A. Nur Faizah, 2024), hingga persamaan lingkaran di tingkat SMA/MA kelas XI (Kodir, n.d.). Perbedaan mendasar pada aspek metodologi—pengembangan produk melalui Research and Development model ADDIE, pengujian pengaruh melalui metode eksperimen, dan eksplorasi respons melalui pendekatan deskriptif kualitatif—justru menunjukkan bahwa kajian mengenai Genially dalam pembelajaran matematika telah berkembang pada berbagai tahapan penelitian,

mulai dari perancangan media, pembuktian efektivitasnya secara statistik, hingga pemahaman mendalam terhadap pengalaman pengguna. Melalui variasi pendekatan tersebut, ketiga penelitian ini saling melengkapi dalam memperkaya kajian empiris mengenai integrasi teknologi visual interaktif guna mengoptimalkan pemahaman matematis siswa secara menyeluruh, sekaligus menegaskan bahwa keberhasilan penerapan media digital seperti Genially perlu ditinjau secara komprehensif dari sisi kualitas produk, efektivitas terukur, maupun respons pengguna di lapangan.

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially secara cukup efektif meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa kelas XI MA terhadap materi persamaan lingkaran. Temuan ini didukung oleh data hasil tes, kuesioner, serta wawancara yang secara konsisten menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik, tata letak yang sistematis, dan penyajian konsep dasar lingkaran yang jelas berkontribusi terhadap penguatan minat serta pemahaman konseptual siswa. Selain itu, media tersebut juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun kemandirian siswa dalam menyelesaikan variasi soal di luar contoh yang disajikan masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam membedakan bentuk umum dan bentuk baku persamaan lingkaran. Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar pengembangan media pembelajaran sejenis lebih memperhatikan variasi contoh soal serta melengkapi media dengan fitur pembahasan dan evaluasi otomatis guna memperkuat pemahaman prosedural siswa secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Umami, IN, & Asdarina, O. (2024). Analisis tingkat berpikir geometris siswa smp dalam menyelesaikan soal lingkaran berdasarkan teori van hiele. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* , 4 (1), 460-471. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1554>
- Handika, H., Widiawati, W., Widyaningrum, I., & Indrayati, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan software articulate storyline 3 pada materi luas lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* , 13 (2), 242-252. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.85370>
- Mustaghisa, A., & Chandra, TD (2024). Analisis kesalahan siswa berdasarkan teori Newman dalam menyelesaikan soal cerita materi lingkaran. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* , 4 (3), 1122-1145. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.2025>
- Sadidah, YA, & Sudihartini, E. (2023). Analisis kesalahan siswa menurut skema fong pada materi irisan kerucut dalam pembelajaran geometri analitik. *Jurnal Pendidikan dan Penerapan Matematika (META)* , 5 (1), 8-17. <https://doi.org/10.35334/meta.v5i1.3751>
- Fatahillah, A., Yafi, MA, Monalisa, LA, Hussien, S., & Wiharjo, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika materi persamaan lingkaran berbasis Discovery Based Learning berbantuan Geogebra Classroom untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Proksimal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* , 6 (2), 43-54. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2643>
- Patandung, M., Ikram, M., & Pasandaran, RF (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Berbasis Geogebra. *Venn: Jurnal Inovasi Berkelanjutan Pendidikan, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* , 3 (1), 20-39. <https://doi.org/10.53696/2964-867X.141>
- Prasetya, A., Rohana, R., & Fuadiah, NF (2023). LKPD Materi Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Berbantuan GeoGebra Untuk Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* , 7 (3), 2178-2190. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2180>

Analisis Respons Siswa terhadap Media Interaktif Platform Genially dalam Pembelajaran Persamaan Lingkaran

Ubaidillah Aisy Kodir, Nuryami

- Ayu, P., Anomeisa, AB, & Ndori, VH (2023). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Quizizz terhadap kemandirian belajar peserta didik pada materi persamaan lingkaran. *Jurnal Penelitian Inovatif* , 3 (2), 415-422. <https://doi.org/10.54082/jupin.179>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan wingeom berdasarkan langkah borg and gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* , 5 (2), 176-186. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Pertiwi, NPEWP, Suarjana, IM, & Arini, NW (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* , 2 (3), 301-308. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19277>
- Iskandar, S., Rosmana, PS, Fadillah, AR, Ayuni, F., Nur'Ani, FD, Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD* , 7 (3), 557. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Melati, E., Fayola, AD, Hita, IPAD, Saputra, AMA, Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan* , 6 (1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Aprilia, IN, Sundari, FS, & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 12 (1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Wicaksono, STB, Suciptaningsih, OA, & Mas'ula, S. (2025). Efektivitas Secara Umum Dalam Pembelajaran Ips Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* , 12 (4), 965-978. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5477>
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* , 6 (4), 819-827. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3196>
- Putri, HR, Setiawan, R., Ramadhan, S., & Peng, LH (2023). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* , 10 (2), 198-209. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854>
- Putra, LD, & Afrina, N. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis genial untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Dasar Pendidikan Dasar)* , 6 (2), 138-151. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Wulandari, AP, Salsabila, AA, Cahyani, K., Nurazizah, TS, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan* , 5 (2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Safitri, A., Arafah, AA, Septika, HD, 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>
- Sitorus, SF (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Genial terhadap Pemahaman Siswa tentang Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Umum dan Humaniora* , 4 (4), 1853-1866. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i4.757>
- Enstein, J., Bulu, VR, & Nahak, RL (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi nomor pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan* , 2 (01), 101-109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Rahayu, WP, Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, RAA, & Zumroh, S. (2023). Peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran dengan bantuan website Genially pada guru-guru SMK Islam Batu. *Universitas* , 1 (6). <https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- Faizah, AN, & Ratnaningsih, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Umum Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Refleksi. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* , 8 (1), 171-179. <https://doi.org/10.31537/laplace.v8i1.2400>

Analisis Respons Siswa terhadap Media Interaktif Platform Genially dalam Pembelajaran Persamaan Lingkaran

Ubaidillah Aisy Kodir, Nuryami

- Susetyarini, RE, Baiduri, B., Darmayanti, R., Nuryami, N., Siregar, YS, Sahara, N., & Suprayitno, K. (2024). Reformasi Pembelajaran: Mengapa Teori Perilaku mencegah pengajaran interaktif?. *Jurnal Pengembangan Masyarakat AMCA* , 4 (1), 43-50. DOI: <https://doi.org/10.51773/ajcd.v4i1.117>
- Aini, IN, Qulubi, R., & Sholikin, NW (2025). Penerapan model pembelajaran game edukasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui materi perkalian dan penjumlahan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Digital* , 5 (3), 331-341. DOI: <https://doi.org/10.60036/hzrgcc68>