



Development of Genially-Based Interactive Learning Media on Word Processing Application Topics in Grade XI

Annisa Sari¹, Dewi Nurmalasari², Bayu Suhendry³

annisaa.asr@gmail.com¹

¹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

² Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

³ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by students' low understanding of word processing application material, influenced by a learning process that still centers on the lecture method and the limited of learning media to support independent study activities. This research aims to develop, test the validity and practicality, and determine the effectiveness of interactive learning media based on Genially on word processing application material for 11th-grade students. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study are the eleventh-grade students of the Office Management program at SMK Negeri 44 Jakarta. Data were collected through expert validation sheets, pre-tests, post-tests, and student response questionnaires, then analyzed using qualitative and quantitative descriptive approaches. The validation results show that the media received a percentage of 72% from material expert with a valid category, 86% from media expert, and 90% from learning design expert with a very valid category. The effectiveness test showed an increase in the average score from 63.75 on the pre-test to 91.53 on the post-test with an N-Gain value of 0.77 or 77%, categorized as effective. The practicality test results showed 92% in one-on-one trials, 96% in small groups, and 92% in large groups, all categorized as very practical. These findings indicate that the interactive learning media based on Genially for word processing application material is valid, practical, and effective for use as a learning support.

Keywords: Genially; Interactive Learning Media; Learning Outcomes, Media Development, Word Processing Application.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang dipengaruhi oleh cara pendidik dalam menyampaikan materi, kemampuan siswa dalam menerima informasi, serta dalam proses evaluasi hasil belajar (Nurvitasari et al., 2025). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran turut mengalami perubahan. Aspek yang mengalami perubahan dapat dilihat dari segi metode, strategi, maupun pemanfaatan sarana pendukung.

Menurut Rahmani & Abduh (2022) penerapan pembelajaran yang masih berorientasi pada metode konvensional dan minim interaksi cenderung kurang menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut dapat berdampak buruk seperti menurunnya motivasi dan hasil belajar kognitif. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi diperlukan untuk menciptakan ruang belajar yang lebih interaktif, variatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam hal ini, tenaga pendidik dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi (Aprilia et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi, memperjelas konsep, dan meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik (Magdalena et al., 2021). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diwujudkan melalui media pembelajaran digital interaktif. Media tersebut adalah sarana pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, dan berbagai aktivitas interaktif. Media pembelajaran interaktif juga dapat memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cahyaningtias & Ridwan, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtias & Ridwan (2022) membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran dengan persentase efektivitas sebesar 43,7%.

Pemanfaatan berbagai platform digital seperti *Canva*, *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot!*, dan *Genially* telah diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Penelitian Prawangsa et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* menghasilkan rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi yaitu sebesar 85,91 pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata 77,71. Selain itu, Prasetyo et al. (2026) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik, yang dibuktikan melalui peningkatan skor rata-rata minat belajar dari 21,8 menjadi 36,7. Penelitian terkait penggunaan *Genially* juga menunjukkan hasil yang positif, terbukti oleh Zuroida et al. (2024) menemukan bahwa media berbasis *Genially* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Lalu menurut Wulandari et al. (2025) menunjukkan bahwa media *Genially* dinilai sangat layak dan valid untuk mendukung pembelajaran. Temuan serupa dikemukakan oleh Aprilia et al. (2024) yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui gambar, video, dan kuis interaktif berbasis *Genially* dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik.

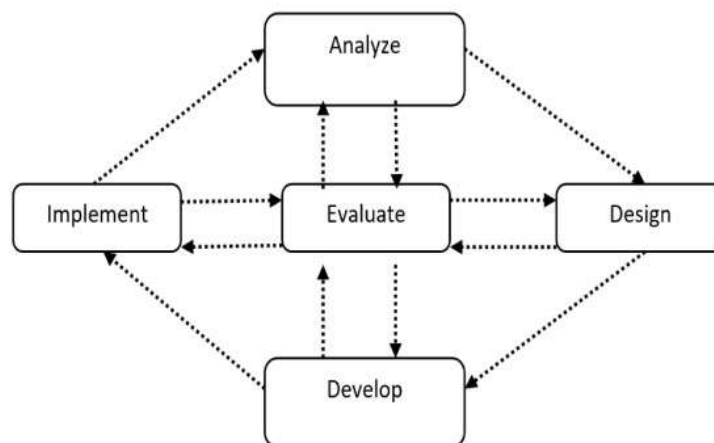
Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi positif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially*, namun penerapannya dalam konteks pendidikan kejuruan masih terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya mayoritas dilakukan pada pendidikan umum dan belum secara spesifik mengkaji pemanfaatan *Genially* dalam pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terutama pada materi yang berorientasi pada keterampilan praktis. Selain itu, pemanfaatan *Genially* masih jarang dikaitkan dengan pembelajaran materi aplikasi pengolah kata, sedangkan menurut Chibuike et al. (2018) penguasaan *Microsoft Word* merupakan salah satu keterampilan penting dalam bidang administrasi perkantoran yang relevan dengan tuntutan dunia kerja. Penelitian Nuraini (2025) menunjukkan adanya hubungan antara keterampilan mengoperasikan *Microsoft Word* dengan kesiapan kerja peserta didik. Kesenjangan tersebut semakin terlihat berdasarkan kondisi lapangan di SMK Negeri 44 Jakarta. Hasil observasi awal dan pra-riset terhadap 46 peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran menunjukkan bahwa 63% siswa menyatakan media yang digunakan belum membantu memahami materi. Selain itu, sebanyak 54,3% peserta didik menyatakan setuju dan 26,1% menyatakan sangat setuju bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan capaian belajar yang diperoleh tidak maksimal. Kemudian,

sebanyak 91,3% peserta didik belum mengetahui *Genially* dan belum pernah menggunakannya dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan penerapan media digital yang tersedia dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolahan kata, menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolahan kata. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis *Genially* yang diterapkan pada ranah pendidikan kejuruan, khususnya materi aplikasi pengolahan kata yang memiliki keterkaitan langsung dengan kebutuhan kompetensi dunia kerja dalam bidang administrasi perkantoran. Produk yang dikembangkan juga mengintegrasikan beberapa platform pendukung, yaitu *Canva* untuk alat desain, *YouTube* sebagai sumber video tutorial, dan *Padlet* untuk mendukung kegiatan diskusi dan pengumpulan tugas. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, aktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan diuji sebelum diterapkan secara luas. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE yang menurut Syahid et al. (2024) merupakan model yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diterapkan dalam berbagai pengembangan produk. Model ADDIE mencakup lima langkah, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berikut ini disajikan gambaran tahapan pengembangan model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 44 Jakarta, DKI Jakarta. Subjek penelitian meliputi satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli desain pembelajaran, dan 49 peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini berupa observasi terhadap peserta didik serta lingkungan sekolah dan angket. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi yang akan diisi oleh para ahli, angket respons peserta didik, dan soal berupa *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari dua jenis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Menurut Astri et al. (2022) analisis kualitatif digunakan untuk mengkaji tanggapan dan

kritik yang dapat dijadikan acuan dalam memperbaiki kekurangan produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang dikumpulkan melalui angket menjadi deskripsi dalam bentuk persentase. Instrumen penilaian validitas dan kepraktisan produk disusun menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-4. Skor 4 untuk sangat setuju, skor 3 untuk setuju, skor 2 untuk tidak setuju, dan skor 1 untuk sangat tidak setuju. Penilaian hasil validasi didapatkan dengan menggunakan rumus Sabrina et al. (2021) sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total skor empirik

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

100% = Bilangan tetap

Hasil kevalidan yang dianalisis menggunakan rumus di atas dapat diinterpretasikan ke dalam kategori berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Skor Rata-Rata	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
< 21%	Tidak Valid

Sumber: Lydia Sintiani et al. (2023)

Kepraktisan diperoleh dari angket respons peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan untuk analisis uji praktikalitas Sabrina et al. (2021) sebagai berikut:

$$V - pg = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V-pg = Validitas pengguna

TSEV = Total skor empirik

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

100% = Bilangan tetap

Hasil kepraktisan yang dianalisis menggunakan rumus diatas kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Skor Rata-Rata	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
< 21%	Tidak Praktis

Sumber: Lydia Sintiani et al. (2023)

Tingkat keefektifan media diperoleh melalui pengujian *pre-test* dan *post-test*, dimana data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *n-gain* dengan rumus Andini & Wati (2024) sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil yang diperoleh dikategorikan ke dalam interpretasi nilai *n-gain* < 0,3 “rendah”, 0,3 < g < 0,7 “sedang”, dan nilai *n-gain* ≥ 0,7 “tinggi” dan kriteria yang ditentukan pada tabel dibawah:

Tabel 3. Kriteria Efektivitas Produk

Skor Rata-Rata	Kategori
> 76%	Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
< 40%	Tidak Efektif

Sumber: Andini & Wati (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis (Analyze)

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis, tahap ini dilaksanakan melalui observasi dan pemberian angket kuesioner kepada 28 peserta didik. Peneliti melakukan tiga analisis yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis media pembelajaran. Pada hasil analisis masalah menunjukkan bahwa pembelajaran aplikasi pengolah kata masih menghadapi beberapa kendala. Kendala yang dirasakan adalah kurangnya kesempatan untuk praktik langsung dan rendahnya kepercayaan diri untuk bertanya kepada guru. Selain itu, 21 peserta didik (75%) mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada topik *multilevel list* (57,1%), daftar isis otomatis (50%), dan *mail merge* (46,4%). Ketika mengalami kesulitan, sebanyak 16 peserta didik (57,1%) lebih memilih bertanya kepada teman. Lalu sebanyak 15 siswa (53,6%) tergolong kurang aktif dalam pembelajaran dan 13 siswa (46,4%) tergolong cukup aktif. Kondisi ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan tidak tersedianya buku cetak sebagai sumber belajar mandiri.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang memuat kuis, diskusi, visual yang menarik, permainan edukatif, video tutorial, serta contoh nyata. Ditemukan sebanyak 85,7% siswa menyatakan kuis atau latihan soal membantu pemahaman materi, sedangkan 60,7% menilai fitur diskusi hal yang penting, dan sebanyak 92,7% membutuhkan dokumen nyata dalam media pembelajaran. Jenis permainan yang paling diminati siswa adalah *fill in the blank* dan mencocokkan gambar (64,3%), sementara pada jenis kuis pilihan ganda paling banyak dipilih sebanyak 57,1%. Berdasarkan aspek fasilitas, sebanyak 96,4% peserta didik menggunakan *smartphone* untuk belajar dan didukung dengan ketersediaan internet, laboratorium komputer, serta LCD proyektor di sekolah.

Pada hasil analisis media pembelajaran, ditemukan bahwa pembelajaran masih memanfaatkan metode ceramah dengan presentasi didominasi oleh guru. *Genially* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Peserta didik menyatakan setuju (57,1%) dan sangat setuju (42,9%) bahwa integrasi fitur interaktif, kuis, dan video dalam satu media dapat membantu pemahaman materi. Selain itu, siswa menunjukkan minat untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially*, dengan masing-masing 50% menyatakan setuju dan sangat setuju.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran materi aplikasi pengolah kata membutuhkan inovasi yang mampu mengatasi kesulitan pemahaman dan rendahnya partisipasi peserta didik. Kebutuhan tersebut didukung oleh minat terhadap fitur interaktif, kuis, diskusi, *games*, video tutorial, serta contoh nyata, dan dilengkapi dengan fasilitas sekolah yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* relevan untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi aplikasi pengolah kata.

Perancangan (Design)

Pada tahap kedua, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran berdasarkan pada hasil analisis yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Kegiatan perancangan ini meliputi penentuan perencanaan pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran, penetapan konten dan

integrasi platform pendukung, dan penyusunan instrumen. Perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai acuan dalam menetapkan topik materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif. Adapun capaian pembelajaran yang digunakan mengacu pada Fase F elemen Teknologi Perkantoran, yaitu peserta didik mampu memahami, mengoperasikan, dan menghasilkan dokumen kantor menggunakan aplikasi perkantoran (*office software*) khususnya pada aplikasi pengolah kata. Berdasarkan capaian tersebut, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan mencakup pengenalan *Microsoft Word*, *tools* dan *shortcut*, *editing* dan *formatting*, menyisipkan objek dan halaman, pengaturan halaman, dan fitur lanjutan.

Media pembelajaran dirancang secara berurutan dengan tujuan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah dan sistematis. Struktur alur dimulai dari halaman sampul atau *cover* yang dilengkapi tujuan dan rancangan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan menu utama, informasi mengenai profil pengembang dan referensi, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, video tutorial, *games*, kuis, dan *padlet*. Dalam perancangan produk, peneliti memanfaatkan *Canva* untuk alat mendesain, *YouTube* sebagai sumber video tutorial, *Wordwall* dan *Quizizz* sebagai latihan soal interaktif, dan *Padlet* sebagai wadah diskusi dan pengumpulan tugas.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan soal *pre-test* dan *post-test*. Lembar validasi ditujukan kepada tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Penilaian oleh ahli media akan menilai aspek navigasi, tulisan, tampilan, dan penyajian media. Adapun ahli materi mengevaluasi aspek pembelajaran, materi, dan bahasa. Sementara itu, ahli desain pembelajaran akan mengukur kelayakan desain pembelajaran yang diterapkan. Angket respons peserta didik digunakan untuk memperoleh tanggapan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta kualitas teknis media.

Pengembangan (Development)

Proses pengembangan dilaksanakan dengan mengimplementasikan rancangan yang telah disusun sebelumnya ke dalam platform *Genially*. Berbagai fitur interaktif dimanfaatkan untuk mendukung penyajian materi lebih menarik. Selain itu, peneliti mengatur komposisi warna yang sesuai, menetapkan jenis dan ukuran huruf, menginput materi pembelajaran, dan menyusun kuis. Proses pengembangan diawali dengan memilih dan merancang elemen visual menggunakan *Canva*. Elemen yang telah disiapkan kemudian diunduh dalam format PNG dan diimpor ke dalam kanvas *Genially*. Selanjutnya peneliti menginput seluruh materi pembelajaran yang telah disusun, menambahkan berbagai fitur interaktif, serta menyisipkan *background audio* untuk mendukung penyajian media. Produk kemudian dilengkapi dengan kuis dan latihan soal sebagai bagian dari aktivitas evaluasi pembelajaran. Setiap tahapan disimpan secara berkala agar seluruh perubahan tersimpan dengan baik. Setelah produk selesai dikembangkan, media dipublikasikan dengan klik *Share*. Serangkaian kegiatan tersebut menghasilkan desain awal produk yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Desain Awal Pengembangan Media

Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif



Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif

Cover

Halaman Menu Utama



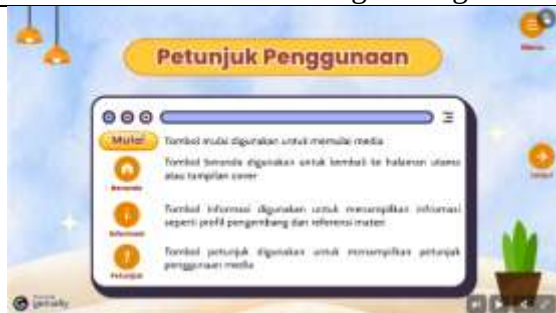
Halaman Informasi



Halaman Profil Pengembang



Halaman Referensi



Halaman Petunjuk Penggunaan



Halaman Tujuan Pembelajaran



Halaman Menu Materi



Halaman Video Tutorial



Halaman Games



Halaman Diskusi



Halaman Pengumpulan Tugas

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Produk awal yang telah dikembangkan selanjutnya dinilai oleh para validator. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dan saran perbaikan guna mengetahui tingkat kevalidan produk dari berbagai aspek. Hasil penilaian dari setiap validator diuraikan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Para Ahli

Validasi	Skor Validator	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli materi	49	68	72%	Valid
Ahli media	55	64	86%	Sangat Valid
Ahli desain pembelajaran	36	40	90%	Sangat Valid
Rata-Rata	47	57	83%	Sangat Valid

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh melalui tiga validator, media pembelajaran berbasis *Genially* mencapai persentase rata-rata sebesar 83% yang berada pada kategori sangat valid. Ahli materi memberikan skor sebesar 72% yang termasuk dalam kategori valid. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Penilaian dari ahli desain pembelajaran mencapai 90% yang tergolong kategori sangat valid. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji coba terhadap peserta didik.

Para validator memberikan beberapa masukan sebagai penyempurnaan produk sebelum diterapkan pada tahap selanjutnya. Ahli materi merekomendasikan untuk menambahkan tombol kembali pada halaman menu materi, menambahkan latihan soal, serta penyajian isi materi pembelajaran yang lebih menarik. Ahli media menyarankan untuk melakukan penyesuaian komposisi warna, peningkatan kontras warna pada tombol-tombol, dan ukuran *font* sedikit diperbesar. Adapun ahli desain pembelajaran memberikan masukan untuk menempatkan tujuan pembelajaran di awal media dan memperjelas petunjuk penggunaan.

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media dinyatakan valid dan telah melalui proses perbaikan berdasarkan masukan dari para validator. Implementasi melibatkan 49 peserta didik yang terbagi menjadi tiga tahap uji coba, yaitu uji coba satu-satu dengan jumlah tiga siswa, uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa, dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 36 peserta didik. Pemilihan peserta didik pada uji coba satu-satu dan kelompok kecil dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan akademik peserta didik yang mencakup tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Pada setiap tahap uji coba, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan menggunakan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan secara mandiri. Setelah selesai menggunakan produk, peserta didik diminta untuk mengisi angket respons untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan media berdasarkan pengalaman siswa dalam menggunakan produk. Instrumen angket respons peserta didik memuat beberapa aspek, yaitu kualitas dan isi tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis media. Hasil penilaian angket respons pada setiap tahap uji coba diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Respons Peserta Didik

Tahap Uji Coba	Skor Responden	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Satu-satu	133	144	92%	Sangat Praktis
Kelompok kecil	462	480	96%	Sangat Praktis
Kelompok besar	1590	1728	92%	Sangat Praktis
Rata-Rata	728,33	784	93%	Sangat Praktis

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase rata-rata sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada uji coba

satu-satu produk mendapatkan persentase sebesar 92%, uji coba kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 96%, dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 92%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dan dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga menyampaikan saran, berupa penambahan kuis yang lebih menarik. Selain itu, peserta didik memberikan tanggapan positif, seperti media pembelajaran mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik perhatian, dan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada uji coba kelompok besar, kegiatan implementasi dilengkapi dengan pengukuran hasil belajar melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah masing-masing 20 soal. *Pre-test* dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially* untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan *post-test* diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Hasil perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Inisial Nama Peserta Didik	Nilai		N-Gain	Kriteria
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>		
1	AAZ	80	95	0.8	Tinggi
2	AAR	70	95	0.8	Tinggi
3	AL	80	95	0.8	Tinggi
4	ADN	70	95	0.8	Tinggi
5	CA	70	95	0.8	Tinggi
6	DES	70	95	0.8	Tinggi
7	EN	60	95	0.9	Tinggi
8	GK	80	100	1.0	Tinggi
9	J	75	95	0.8	Tinggi
10	KPB	50	95	0.9	Tinggi
11	KV	70	95	0.8	Tinggi
12	KAP	60	95	0.9	Tinggi
13	KAH	35	55	0.3	Sedang
14	KA	45	80	0.6	Sedang
15	KNY	75	95	0.8	Tinggi
16	MRPR	60	95	0.9	Tinggi
17	MQM	65	85	0.6	Sedang
18	MZ	65	95	0.9	Tinggi
19	NAAVPH	85	95	0.7	Sedang
20	PSA	75	100	1.0	Tinggi
21	RP	35	95	0.9	Tinggi
22	RTS	80	95	0.8	Tinggi
23	RA	60	90	0.8	Tinggi
24	SM	70	100	1.0	Tinggi
25	SNP	80	100	1.0	Tinggi
26	SZ	85	90	0.3	Sedang
27	SSP	70	95	0.8	Tinggi
28	SA	35	90	0.8	Tinggi
29	SAS	35	95	0.9	Tinggi
30	SAP	95	100	1.0	Tinggi
31	SRPA	65	95	0.9	Tinggi
32	TAS	50	95	0.9	Tinggi
33	TAA	30	90	0.9	Tinggi
34	VNI	35	45	0.2	Rendah
35	YIP	65	80	0.4	Sedang
36	ZFP	65	95	0.9	Tinggi
Total		2295	3295		

No	Inisial Nama Peserta Didik	Nilai		N-Gain	Kriteria
		Pre-Test	Post-Test		
	Nilai Tertinggi	95	100		
	Nilai Terendah	30	45		
	Nilai Rata-Rata	63,75	91,53		
	Peserta didik yang belum tuntas	78%	6%		
	Peserta didik yang sudah tuntas	22%	94%		

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada tabel, diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan sebesar 27,78 poin. Pada perhitungan menggunakan rumus *n-gain* menghasilkan nilai sebesar 0,77 atau 77%. Mengacu pada kriteria interpretasi nilai *n-gain*, hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi dan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* efektif dalam membantu peningkatan hasil belajar peserta didik.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan dengan tujuan untuk menelaah dan menilai keseluruhan proses serta hasil yang diperoleh selama pengembangan produk. Berdasarkan hasil validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh kategori sangat valid. Seluruh masukan yang disampaikan oleh para validator digunakan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan produk sebelum diterapkan pada tahap uji coba.

Hasil implementasi melalui uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan bahwa produk yang peneliti hasilkan berada pada kategori sangat praktis. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media, seperti tampilan yang menarik, kesesuaian kombinasi warna, kemudahan dalam penggunaan, dan penyajian materi yang mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* turut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli, uji kepraktisan, tanggapan peserta didik, dan pengukuran hasil belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata telah memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan dapat diakses melalui tautan berikut ini: <https://view.genially.com/69ef5bfa2e2c9091c031af17>

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ditujukan pada peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran untuk elemen Teknologi Perkantoran khususnya materi aplikasi pengolah kata. Produk dikembangkan dalam bentuk *website* yang menyajikan materi, aktivitas pembelajaran, video tutorial, latihan soal, dan fitur interaktif dalam satu media yang dapat diakses melalui berbagai perangkat dengan koneksi internet. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, mendukung pembelajaran secara mandiri, menyediakan fasilitas untuk interaksi, dan latihan soal untuk memperkuat pemahaman materi. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media dirancang dan dikembangkan menggunakan *Genially* dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif serta menggabungkan platform pendukung, seperti *Canva*, *YouTube*, *Padlet*, *Poll Everywhere*, *Quizizz*, dan *Wordwall*. Produk yang dihasilkan kemudian diuji kevalidan oleh para validator serta disempurnakan berdasarkan saran yang

diberikan.

Implementasi produk dilakukan melalui uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik memberikan tanggapan positif. Meskipun terdapat kendala berupa pemuatan konten yang lambat akibat koneksi internet yang tidak stabil. Hasil evaluasi dan perbaikan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada materi aplikasi pengolahan kata.

Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggrayni et al. (2025), Suspito et al. (2023), dan Pratiwi et al. (2025) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Genially* dengan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas yang baik. Hasil penelitian terdahulu tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, dan mendukung capaian hasil belajar secara optimal.

Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif

Validasi produk melibatkan tiga validator yang memiliki keterampilan sesuai bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 72% yang berada dalam kategori valid. Temuan tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan konsep dan landasan teori yang relevan. Penyajian contoh, gambar, video, serta evaluasi turut selaras dengan topik pembelajaran, serta penggunaan bahasa telah memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang berlaku.

Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa fitur navigasi pada media dapat dioperasikan dengan mudah dan berfungsi sesuai dengan arahan. Pemilihan jenis dan ukuran huruf dinilai sudah tepat, penataan gambar dan latar belakang tersusun secara proporsional. Selain itu, media yang dikembangkan dinilai mampu mendukung peningkatan pemahaman sekaligus mendorong motivasi belajar siswa.

Hasil validasi oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran telah dirumuskan secara tepat dan terukur. Penyajian materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik. Selain itu, latihan soal dan kuis yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan turut menunjang peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan hasil penilaian ketiga validator, diperoleh persentase rata-rata sebesar 83% yang berada dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang diciptakan memenuhi kriteria kevalidan yang ditinjau dari aspek materi, media, dan desain pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dinilai valid untuk diujicobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran materi aplikasi pengolahan kata. Hasil ini sejalan dengan penelitian Suniarti et al. (2023), Afifah et al. (2022), dan Adhani et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *Genially* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui pemanfaatan visual dan aktivitas interaktif, sehingga mampu mendukung pemahaman peserta didik lebih optimal.

Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif

Penilaian kepraktisan produk dilakukan melalui pengisian angket respons oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Pada uji coba satu-satu yang melibatkan tiga peserta didik XI Manajemen Perkantoran 1 memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil yang diikuti oleh 10 peserta didik XI MP 1 memperoleh persentase 96% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Lalu

pada uji coba kelompok besar yang mengikutsertakan 36 peserta didik XI MP 2 menghasilkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, ketiga tahap tersebut menghasilkan rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dinilai praktis untuk menunjang kegiatan belajar pada materi aplikasi pengolahan kata.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Iskandar et al. (2025) yang mendapatkan rata-rata respons siswa sebesar 94,5%. Temuan ini memperlihatkan adanya penerimaan positif terhadap penggunaan media interaktif berbasis *Genially* yang terlihat pada ketertarikan dan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Penggunaan media tersebut juga dinilai berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Temuan serupa ditunjukkan oleh penelitian Anggrayni et al. (2025) yang menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 96,25% dengan kategori sangat praktis. Respons positif dari peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, tetapi juga berpotensi dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri.

Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif

Uji efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan memberikan 20 soal pilihan ganda, lalu membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan capaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Hermiyanto & Wahyudi (2022). Pengujian diterapkan pada kelompok besar yang berjumlah 36 peserta didik. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai terendah sebesar 30 dan tertinggi 95 dengan nilai rata-rata 63,75. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Genially*, terdapat peningkatan nilai sebesar 27,78 poin yang terlihat pada hasil *post-test* dengan nilai terendah menjadi 45, nilai tertinggi menjadi 100, dan nilai rata-rata menjadi 91,53.

Perhitungan *n-gain* menghasilkan skor sebesar 0,77 (tinggi) atau 77% (efektif). Dari 36 peserta didik, sebanyak 29 siswa berada pada kategori tinggi, enam siswa pada kategori sedang, dan satu orang pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik terhadap materi aplikasi pengolahan kata.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Liliyani & Putra (2025) yang memperoleh persentase *n-gain* sebesar 70,5% serta Pratiwi et al. (2025) dengan nilai *n-gain* sebesar 0,710 atau 71% yang keduanya menunjukkan efektivitas pada media *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar. Keefektifan produk peneliti juga didukung oleh pengamatan selama tahap implementasi, yang memperlihatkan peserta didik aktif dalam mengikuti permainan edukatif, diskusi, dan aktivitas interaktif yang disajikan dalam media. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan elemen multimedia dan aktivitas interaktif tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pada materi aplikasi pengolahan kata. Produk dikembangkan melalui model ADDIE yang mencakup tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil uji validitas, produk memperoleh rata-rata sebesar 83% yang tergolong sangat valid, sementara hasil uji kepraktisan mencapai rata-rata sebesar 93% dengan kriteria sangat praktis. Penggunaan media juga menunjukkan peningkatan capaian belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui nilai *n-gain* sebesar 0,77 atau 77% yang termasuk kategori tinggi dan efektif. Berdasarkan temuan tersebut, media yang dihasilkan

dinilai valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan sebagai alternatif pendukung proses pembelajaran pada materi aplikasi pengolahan kata.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memberikan implikasi terhadap terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berorientasi pada kemandirian peserta didik. Produk menyajikan materi yang sistematis dilengkapi dengan elemen interaktif, permainan edukatif, dan latihan menarik yang dapat membantu pemahaman peserta didik. Serta fitur diskusi yang dapat mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan motivasi belajar. Bagi pendidik, media ini dapat menjadi solusi bahan ajar inovatif yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik, memfasilitasi interaksi selama pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu cakupan materi yang hanya berfokus pada aplikasi pengolahan kata, pengukuran efektivitas terbatas hanya pada aspek kognitif, ketergantungan media terhadap kestabilan koneksi internet, serta penggunaan fitur *Genially* versi gratis sehingga membatasi dalam pengembangan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi dan mata pelajaran, turut mengkaji efektivitas pada aspek afektif dan psikomotorik, serta mengoptimalkan pengembangan produk melalui pemanfaatan fitur premium atau integrasi dengan platform digital yang lebih baik. Selain itu, perlu memperhatikan penggunaan media pada kondisi jaringan yang tidak menentu agar tetap dapat digunakan dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, R. S., Wahyuni, E. A., Ahied, M., Fikriyah, A., & Mu'aziyah, E. S. (2025). Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Genially Konteks Kerang Pisau dalam Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(1), 2109–2129. <https://doi.org/10.56799/jceki.v5i1.12659>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andini, N., & Wati, T. L. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v6i2.6044>
- Anggrayni, M., Burhan, M. A., & Syahdila. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDN 11 Koto Baru. *Journal of Vocational Education and Information Technology*, 6(1), 13–22. <https://doi.org/10.56667/jveit.v6i1.1888>
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & 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), 243–249. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585. <https://media.neliti.com/media/publications/444206-none-f401237a.pdf>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55–62. <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Chibuike, E., Amadi, E. A., & Aruchi, N. (2018). Microsoft Word Application Skills Need of

- Business Education Graduates for Job Performance and Economic Diversification in Rivers State. *International Journal of Innovative Education Research*, 6(3), 58–65. https://www.researchgate.net/publication/340116489_Microsoft_Word_Application_Skills_Need_of_Business_Education_Graduates_for_Job_Performance_and_Economic_Diversification_in_Rivers_State
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- Iskandar, B. R., Suchyadi, Y., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Masyarakat di Daerahku. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*, 4(2), 90–97. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1265>
- Liliyani, S., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kagari Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kangkung 1. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 71–85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5608>
- Lydia Sintiani, Yudi Darma, & Isnania Lestari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII Mts Al-Mujtahid. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 1(1), 22–34. <https://doi.org/10.54066/jptis-itb.v1i1.207>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nuraini, L. A. (2025). Pengaruh praktek kerja lapangan dan keterampilan pengoperasian microsoft word terhadap kesiapan kerja siswa. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 9(1), 61–68. <https://doi.org/10.20961/jikap.v9i1.90579>
- Nurvitasari, L., Suarman, & Gimin. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Smk Negeri 6 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 10(1), 78–88. <https://doi.org/10.31932/jpe.v10i1.4053>
- Prasetyo, T. L., Ramadhan, M. R., Fadilah, M. F., Nurhakim, I. L., & Desyani, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Yayasan Nurul Huda Parung, Bogor. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 10632–10639. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5108>
- Pratiwi, D. W., Wahyuningtyas, D. T., & Suastika, I. K. (2025). Pengembangan E-Modul FPB dan KPK Berbasis Computational Thinking Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ICTL: International Conference on Technopedagogy and Local Wisdom*, 1(1), 90–98. <https://doi.org/10.21067/ictl.v1i1.1214>
- Prawangsa, K. I., Sripatmi, Novitasari, D., & Turmuzi, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal Volume*, 6(2), 712–720. <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v6i2.8216>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Sabrina, F., Hasnawati, & Anggraini, D. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Metode Permainan Sesiku untuk Pengetahuan Fenomena Gempa Bumi

- Siswa SD Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(3), 439–452. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/2572415>
- Suniarti, R., Agustina, T. W., & Maryanti, S. (2023). Produk Media Ular Tangga Biologi (ULTABI) Berbasis Website untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Analisis Siswa pada Materi Sistem Reproduksi. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 1, 626–631. <https://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/view/8296>
- Suspito, M. A., Churiyah, M., Arief, M., & Basuki, A. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially . *Efektor*, 10(2), 207–219. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20156>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research Model*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Wulandari, T., Yulianti, U. H., & Sholikhati, N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Anekdot Berbasis Genially. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(4), 4967–4978. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.7286>
- Zuroida, M., Kurnia, A. D., Ikhsaniyah, S. N., Arif, A., & Hakim, L. (2024). Genially Sebagai Alternatif Belajar Pajak Jadi Seru: Pengembangan Bahan Ajar Pajak Penghasilan Pasal 21. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 12(2), 95–106. [https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12\(2\).19918](https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12(2).19918)