

Pemanfaatan Genially dalam Pengembangan Media Interaktif untuk Materi Opini dan Fakta Informatika Kelas VIII

Mohamad Yusuf Kurniawan^{1*}, Triyanna Widiyaningtyas², Satria Putra Pratama³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Departemen Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Negeri Malang, Indonesia

³SMP Negeri 9 Malang, Indonesia

*Corresponding Author: mohamad.yusuf.2431539@students.um.ac.id

Dikirim: 20-05-2025; Direvisi: 03-06-2025; Diterima: 05-06-2025

Abstrak: Tuntutan perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong kreativitas pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi untuk proses belajar yang lebih interaktif bisa dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi opini dan fakta elemen DSI mata pelajaran informatika menjadi pengetahuan penting bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan terkait etika dan tanggung jawab sebagai masyarakat digital. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan media belajar interaktif menggunakan Genially dengan melihat kelayakan serta efektifitas media pada materi opini dan fakta informatika kelas VIII. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini, dengan mengadopsi model pendekatan ADDIE melalui 5 tahapan proses pengembangan. Metode pengumpulan data yang dilakukan berasal dari angket uji ahli dan angket pengguna, selain itu terdapat data efektivitas media yang berasal dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Perolehan data uji kelayakan media mendapatkan klasifikasi sangat layak dengan skor 93% dan untuk hasil uji kelayakan materi memperoleh skor 83% dengan klasifikasi sangat layak. Media pembelajaran yang dihasilkan terbukti sangat praktis digunakan pengguna dengan rata-rata skor 84%. Pengujian efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 11%. Media yang dikembangkan dinilai sangat layak dan terbukti memberikan hasil positif untuk memaksimalkan hasil belajar.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Media interaktif; Genially; Informatika

Abstract: The demands of increasingly rapid technological developments encourage educators' creativity in utilizing technology for teaching and learning activities. Utilization of technology for a more interactive learning process can be done by creating learning media that suits the needs of students. The purpose of the research conducted was to develop interactive learning media using Genially by looking at the feasibility and effectiveness of the media. The research and development (R&D) method was used in this study, by adopting the ADDIE approach model through 5 stages of the development process. The data collection method used came from expert test questionnaires and user questionnaires, in addition there was media effectiveness data from a comparison of pre-test and post-test scores. The acquisition of media feasibility test data obtained a very feasible classification with a score of 93% and for the results of the material feasibility test obtained a score of 83% with a very feasible classification. The resulting learning media proved to be very practical for users to use with an average score of 84%. Media effectiveness testing showed an increase in the average learning outcomes of students by 11%. The media developed was considered very feasible and proven to provide positive results to maximize learning outcomes.

Keywords: Learning media; Interactive media; Genially; Informatics

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi abad 21 ini memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan. Tuntutan zaman yang semakin modern secara tidak langsung memberikan dorongan dalam dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi yang ada. Pentingnya penyesuaian dunia pendidikan terhadap perkembangan teknologi, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam menunjang proses belajar mengajar. Pemanfaatan perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan sudah tidak aneh lagi, perkembangan teknologi saat ini memberikan kebebasan bagi pengguna dalam mengakses informasi secara cepat dan tanpa ada batasan. Kemudahan penggunaan teknologi memberikan tantangan baru bagi pendidik, akses informasi yang terbuka memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk memperoleh informasi secara terbuka (Nurillahwaty, 2022). Dalam konteks pendidikan abad 21, keterampilan guru dalam menggunakan serta memanfaatkan teknologi dengan tepat sangat penting dilakukan untuk memberikan variasi dan daya tarik pada proses belajar mengajar.

Pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan abad 21 bisa dilakukan dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai (Jannah & Atmojo, 2022). Media pembelajaran bisa berperan sebagai penarik perhatian, retensi dan komunikasi sehingga mendorong terbentuknya proses belajar yang lebih interaktif (Hermawati & Solihin, 2023). Media pembelajaran sendiri memiliki peran yang lebih banyak tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan materi. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai bisa merangsang timbulnya kemauan atau minat belajar peserta didik dan membangkitkan motivasi belajar, bahkan dapat mempengaruhi psikologis peserta didik (Gulo & Harefa, 2022).

Pembelajaran informatika jenjang menengah sendiri mencakup beberapa elemen penting seperti analisis data, berfikir komputasional dan dampak sosial informatika. DSI (dampak sosial informatika) elemen penting yang berperan dalam mengembangkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik yang sadar akan etika sebagai warga digital serta memiliki tanggung jawab ketika memanfaatkan platform digital. Dalam implementasinya elemen DSI berkaitan dengan materi opini dan fakta yang mengajarkan peserta didik untuk bijak dalam menyeleksi informasi yang bersifat opini maupun fakta sebagai bentuk tanggung jawab diri dalam menghindari informasi yang bersifat menyesatkan (hoax).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 9 Malang menunjukkan ada permasalahan yang menghambat proses pembelajaran. Permasalahan teramati terkait dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran. Kondisi tersebut diketahui berdasarkan hasil pengamatan kelas yang menunjukkan guru sering kali hanya menggunakan media presentasi sederhana dari canva, selain itu ditemukan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan pada materi opini dan fakta mata pelajaran Informatika kelas VIII. Perbedaan hasil belajar terlihat dari hasil *pre-test* peserta didik yang mana sebanyak 22 peserta didik mendapat nilai dibawah rata-rata dan hanya 10 peserta didik mendapat nilai diatas rata-rata, dengan standar minimal nilai 80. Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif Genially sebagai media pembelajaran praktis yang dapat meningkatkan interaksi dan memaksimalkan capaian hasil belajar.



Pengembangan media interaktif menggunakan website Genially dilakukan dengan pertimbangan website tersebut memiliki fitur-fitur interaktif yang bisa digunakan untuk merancang sebuah proses pembelajaran yang lebih menarik. Dengan fitur pengembangan multimedia interaktif yang ada, Genially memungkinkan memberikan proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menyegarkan untuk peserta didik. Platform Genially, apabila digunakan secara maksimal, berpotensi memberikan kontribusi penting dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara interaktif dan efisien (Palioura & Dimoulas, 2022).

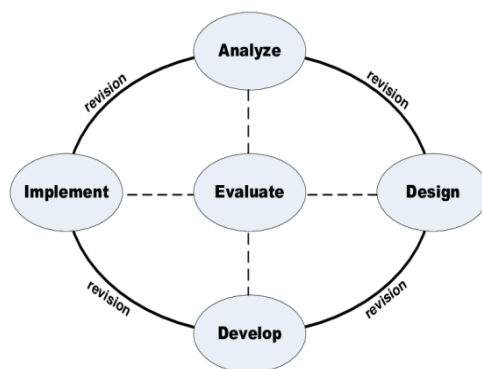
Hasil penelitian Yolanda & Indriani (2023) sebelumnya menunjukkan bahwa media belajariinteraktif Genially terbukti efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran norma adat istiadat jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan Genially sebagai media interaktif juga dapat memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa dengan tingkat efektifitas 85% (Nurjannah et al., 2025). Penelitian serupa yang dilakukan Rindawati (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terbukti sangat layak untuk digunakan pada proses belajar dan efektif untuk menarik minat serta motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran informatika. Secara umum media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi digital, pemanfaatan teknologi digital harus dapat memberikan kebebasan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih maju dan modern (Choe et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi opini dan fakta informatika kelas VIII. Peneliti berupaya mengembangkan sebuah media interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi opini dan fakta pada siswa kelas VIII dalam pelajaran Informatika. Pengembangan media belajar interaktif menggunakan Genially menjadi fokus utama dalam penelitian ini, dengan mengevaluasi tingkat kelayakannya untuk mendukung proses pembelajaran. Selain pengembangan media, peneliti melakukan pengujian terhadap efektivitas Genially sebagai media interaktif dalam mendukung peningkatan hasil belajar pada materi opini dan fakta untuk mata pelajaran Informatika kelas VIII. Pengembangan media belajar interaktif Genially dibutuhkan untuk menjadi solusi praktis dan efektif pendukung proses belajar mengajar materi opini dan fakta untuk mata pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 9 Malang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE sebagai pendekatan pengembangannya. Yuwana & Indarti (2023) model ADDIE mencakup lima langkah yang sistematis, yaitu Menganalisis, Mendesain, Mengembangkan, Mengimplementasikan, dan Mengevaluasi. Alur kerja pengembangan media pembelajaran yang menggunakan pendekatan ADDIE tersaji pada Gambar 1.





Gambar 1. Urutan Pengembangan Menggunakan Model ADDIE

Sumber: (Tahir & Tahir, 2024)

Analisis sebagai tahap pertama dilakukan dengan cara melakukan identifikasi serta observasi awal guna mengungkap permasalahan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Identifikasi dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang diterapkan di sekolah serta mengevaluasi capaian belajar yang diperoleh peserta didik. Proses observasi berhubungan pada proses pengamatan terhadap penggunaan pendekatan, model dan metode pembelajaran serta media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Langkah kedua adalah fase desain, di mana *storyboard* dibuat sebagai bagian dari proses pengembangan media pembelajaran. Pembuatan *storyboard* memuat menu media pembelajaran, isi materi dan tema media yang akan dikembangkan, rancangan tersebut dibuat secara terstruktur untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

Tahap berikutnya pengembangan dilakukan dengan mengembangkan *storyboard* yang sudah dirancang pada tahap desain, dengan mengembangkan menu media, memasukan materi, sampai dengan penyempurnaan media dengan tampilan grafis yang menarik. Dalam tahap pengembangan juga dilakukan uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi, yang mana data hasil uji kelayakan tersebut menjadi dasar perbaikan sebelum media digunakan dalam tahap implementasi. Data uji kelayakan media diperoleh melalui angket yang terdiri dari angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi, yang setiap angket terdiri dari 15 pernyataan.

Tahap implementasi mencakup dua jenis uji coba, yakni pengujian untuk kelompok kecil dilanjutkan dengan pengujian untuk kelompok besar. Pengujian pada kelompok kecil melibatkan lima siswa yang dipilih secara acak melalui teknik random sampling, sementara pengujian untuk kelompok besar dilakukan pada 32 peserta didik yang dipilih berdasarkan kelompok kelas. Dalam tahap implementasi, dilakukan pengujian untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Untuk memperoleh data uji kepraktisan media, angket kepraktisan disebarkan kepada peserta didik, sementara efektivitas media dievaluasi dengan melihat perubahan nilai data awal dan data akhir. Tahap evaluasi dilaksanakan pada akhir pengembangan ini untuk menilai ketercapaian tujuan penelitian apakah sudah sesuai dengan hasil yang didapatkan. Perhitungan data pada tahap evaluasi mencakup perhitungan data kelayakan, kepraktisan dan efektivitas media. Hasil perhitungan data akan dijadikan dasar peneliti dalam mengambil kesimpulan terkait kelayakan dan efektivitas media yang sudah dikembangkan.

Data dari angket validasi, baik dari ahli media, ahli materi, maupun respon kepraktisan media, berbentuk kualitatif. Data tersebut perlu dikonversikan menjadi

data kuantitatif berdasarkan sistem indeks nilai seperti yang tersaji pada Tabel 1 (Usfiyana & Pratama, 2019).

Tabel 1. Skala untuk Nilai

Indeks	Keterangan	Nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Perhitungan persentase nilai kelayakan menggunakan rumus persamaan dari (Rustandi, 2021).

$$xi = \frac{\sum S}{S \text{ maksimal}} \times 100\%$$

Penjelasan:

xi : Nilai kelayakan

$\sum S$: Total nilai yang diperoleh

$S \text{ maksimal}$: Total nilai maksimal seharusnya

Tingkat kelayakan akan didasarkan pada nilai persentase yang diperoleh, yang dikategorikan sesuai skala dalam Tabel 2 (Rozi & Sholikhah, 2023).

Tabel 2. Skala Persentase Kelayakan

Persentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang layak
0-20%	Sangat Kurang Layak

Uji *paired sample t-test* digunakan dalam menghitung efektivitas media, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna, dengan kondisi subjek yang sama namun mengalami pengukuran berbeda (Ramadhani et al., 2022). Pengambilan Keputusan hasil uji t-test didasarkan pada penelitian (Usmadi, 2020) yang mengacu pada uji normalitas data dan nilai p-value dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansinya (0,05).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis yang sudah dilakukan terdapat 2 permasalahan yang menjadi alasan utama peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Masalah pertama terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terlalu pasif dan berpusat pada media presentasi canva untuk menyampaikan materi ajar. Perbedaan capaian hasil belajar peserta didik menjadi masalah kedua, dimana rata-rata nilai belajar kelas VIII A hanya mencapai 73%.

Hasil tersebut diperoleh melalui data pelaksanaan *pre-test* yang diberikan kepada peserta didik pada materi opini dan fakta dalam mata pelajaran Informatika. Untuk mengatasi kedua permasalahan tersebut, pemanfaatan Genially sebagai media



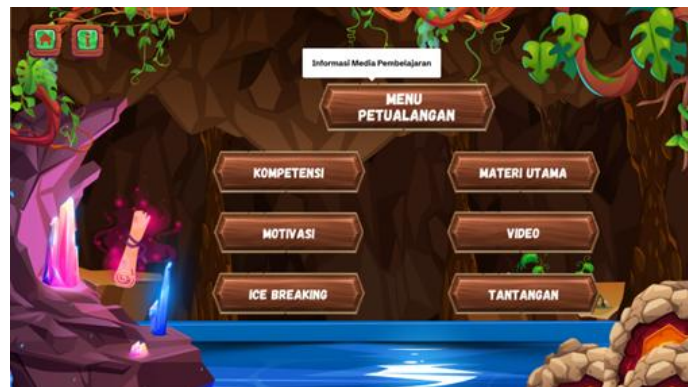
pembelajaran interaktif sangat diperlukan guna menambah minat serta hasil belajar peserta didik.

Dalam tahap desain sendiri peneliti melakukan pemetaan isi dalam media pembelajaran dengan hasil akhir berupa *storyboard*. Isi dari *storyboard* yang dibuat mencakup menu-menu yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, mencakup menu pendahuluan, menu motivasi, menu ice breaking, menu materi utama, menu video pembelajaran, dan menu tantangan. Hasil dari rancangan *storyboard* disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Desain *Storyboard* Media Interaktif Genially

Tahap pengembangan dimulai dengan mengembangkan rancangan *storyboard* pada tahap desain. Pengembangan dimulai dengan memilih template Genially sesuai dengan tema media yang akan dikembangkan, dilanjutkan dengan mengembangkan isi dari menu-menu yang sudah dirancang. Menu pertama adalah pendahuluan yang berisikan informasi terkait dengan KD dan tujuan pembelajaran, menu kedua adalah motivasi berisikan pilihan emoji yang menggambarkan kondisi emosional peserta didik sebelum memulai pembelajaran, menu ketiga adalah ice breaking berisikan permainan terkait dengan materi opini dan fakta, menu keempat berisikan materi utama tentang opini dan fakta mulai dari bacaan, ciri-ciri, sampai dengan contoh. Menu kelima adalah video pembelajaran materi opini dan fakta, dan untuk menu terakhir merupakan tantangan yang berisikan asesmen dari materi opini dan fakta. Output dari tahap pengembangan adalah prototype media pembelajaran interaktif menggunakan Genially, yang selanjutnya diuji kelayakannya oleh ahli media serta ahli materi. Visualisasi hasil media interaktif yang telah selesai tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Representasi Media Interaktif Genially

Uji kelayakan media dilakukan kepada dosen informatika universitas Negeri Malang yang kompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Terdapat empat aspek penting dalam angket penilaian ahli media yaitu aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan media, penggunaan multimedia interaktif dan aspek kualitas teknis. Hasil perolehan skor uji kelayakan media tersaji dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media

No.	Aspek yang diujikan	Rata-rata (%)	Keterangan
1.	Kemudahan Penggunaan	90%	Sangat Layak
2.	Kemenarikan Media	93%	Sangat Layak
3.	Penggunaan Multimedia Interaktif	95%	Sangat Layak
4.	Kualitas Teknis	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 3, uji kelayakan media memperlihatkan bahwa media interaktif menggunakan Genially berhasil memperoleh skor rata-rata sebesar 93% dari seluruh aspek yang dievaluasi. Berdasarkan kriteria standar yang ditetapkan, media interaktif menggunakan Genially dinilai layak dan siap digunakan dalam konteks pembelajaran dengan catatan terdapat revisi yang diperlukan pada bagian informasi dan petunjuk penggunaan.

Materi diuji kelayakannya oleh guru informatika di SMP Negeri 9 Malang. Terdapat tiga aspek penting dalam angket penilaian ahli materi yaitu aspek kesesuaian isi materi dengan kurikulum, kualitas isi materi, dan kualitas tes atau asesmen. Hasil perolehan skor uji kelayakan materi tersaji dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang diujikan	Rata-rata (%)	Keterangan
1	Kesesuaian Kurikulum	80%	Sangat Layak
2	Kualitas Isi Materi	80%	Sangat Layak
3	Kualitas Tes atau Asesmen	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan materi pada Tabel 4. menunjukkan bahwa materi didalam media pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform Genially memiliki rata-rata persentase skor sebesar 83% dari keseluruhan aspek yang diujikan. Dengan kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang ada didalam media sangat layak untuk digunakan, dengan revisi muatan materi bisa lebih disesuaikan dengan kehidupan nyata peserta didik.

Uji coba kepraktisan media pada tahap implementasi dilakukan terhadap dua kelompok, yakni pengujian untuk kelompok kecil dan pengujian untuk kelompok besar. Pengujian pada kelompok kecil melibatkan lima peserta didik yang diambil dari kelas VIII B, aspek penting dalam penilaian kepraktisan media pembelajaran meliputi aspek efisiensi media, tampilan, kepraktisan, dan fungsional media yang dikemas dalam 10 pernyataan. Hasil uji kepraktisan media dalam pengujian untuk kelompok kecil tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Persentase Skor pada Pengujian Kelompok Kecil

Nama	Kelas	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	% Score
SKR	8B	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	47	94%
HF	8B	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96%
FT	8B	5	4	5	3	3	5	5	5	5	4	44	88%
MAS	8B	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	96%
MATD	8B	5	5	4	4	3	4	5	5	4	5	44	88%
Rata-rata Score & (%) Score :												46.2	92%



 Kategori kepraktisan media : Sangat Praktis

Tabel 5 menunjukkan hasil uji kepraktisan media untuk pengujian pada kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase skor 92% dengan klasifikasi kepraktisan media sangat praktis. Pengujian pada kelompok besar dilakukan kepada 32 sampel dari kelas VIII A, aspek penting dalam penilaian kepraktisan meliputi aspek efisiensi media, tampilan, kepraktisan, dan fungsional media. Angket dikemas dalam 10 pernyataan yang diberikan kepada subjek uji. Hasil uji kepraktisan media untuk pengujian pada kelompok besar tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Persentase Skor pada Pengujian Kelompok Besar

Responden	Aspek uji kepraktisan	Rata-rata skor	Rata-rata (%) Skor	Keterangan
32	Efisiensi Media	4.33	87%	Sangat Praktis
	Tampilan	4.16	83%	Sangat Praktis
	Kepraktisan	4.05	81%	Sangat Praktis
	Fungsi	4.25	85%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan pada uji coba kelompok besar yang terdapat pada Tabel 6. menunjukkan rata-rata persentase skor 84% dari keseluruhan aspek kepraktisan yang diuji. Dengan data tersebut media interaktif Genially dapat klasifikasi sangat praktis digunakan.

Pengujian efektivitas media belajar interaktif Genially dilakukan dalam tahap evaluasi dengan menggunakan perbandingan nilai awal dan nilai akhir peserta didik kelas VIII A. Uji t berpasangan (*paired sample t-test*) digunakan sebagai dasar analisis peneliti dalam menentukan efektivitas media, namun dalam prosesnya diperlukan pengujian normalitas. Perolehan hasil pengujian normalitas data tes awal dan tes akhir tersaji pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Pengujian Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	.149	32	.067	.949	32	.137
POST	.178	32	.011	.943	32	.090

Berdasarkan Tabel 7. karena jumlah subjek yang diteliti < 50 maka acuan yang dipakai dalam uji normalitas data adalah Shapiro-Wilk. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa hasil Sig. pada nilai *pre-test* $0,137 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* telah didistribusikan secara normal. Kemudian untuk hasil sig. pada nilai *post-test* $0,09 > 0,05$ sehingga juga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* telah didistribusikan secara normal. Berdasarkan hasil pengujian normalitas data tersebut peneliti bisa melanjutkan analisis pengujian t-tes untuk mengetahui efektifitas media Genially dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil pengujian t-test berdasarkan analisis nilai signifikansinya tersaji pada Tabel 8.

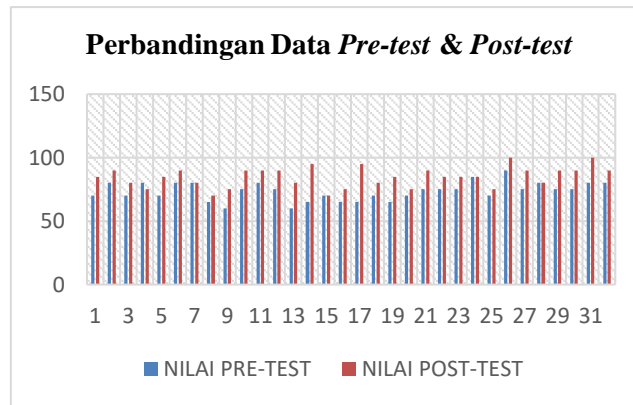
Tabel 8. Hasil dari Pengujian T-test

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			



Pair	PRE -	-	7.95495	1.40625	-14.27432	-8.53818	-	31	.000
1	POST	11.40625						8.111	

Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai p-value atau Sig. (2-tailed) memperoleh hasil sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga dapat diambil kesimpulan terdapat perbedaan yang terlihat antara hasil nilai tes awal (*pre-test*) dan hasil nilai tes akhir (*post-test*) setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Genially materi opini dan fakta untuk mata pelajaran Informatika kelas VIII. Peningkatan hasil belajar dari hasil analisis rata-rata nilai tes awal dan tes akhir menunjukkan skor sebesar 11,406 atau sekitar 11%, meskipun tidak signifikan data tersebut menjadi bukti adanya peningkatan hasil belajar. Grafik perbandingan data hasil peningkatan belajar tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Nilai Tes Awal dan Tes Akhir

Pembahasan

Proses penelitian dengan menggunakan model ADDIE ini memperoleh hasil akhir berupa produk media belajar interaktif dengan Genially untuk mata pelajaran Informatika materi opini dan fakta kelas VIII. Pemilihan model ADDIE didasari pada tahapan kerja yang ini lebih praktis dan mudah dilakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan (Afifah et al., 2019) yang menjelaskan bahwa model pendekatan ADDIE sering kali digunakan dalam pengembangan media belajar interaktif karena memiliki alur kerja yang sederhana, terstruktur dan mudah untuk dilakukan. Dalam penelitian (Widiyaningtyas et al., 2024) menjelaskan pengembangan media belajar interaktif dengan pendekatan ADDIE mendapatkan hasil yang sangat layak. Beberapa penelitian tersebut memiliki kesamaan berfokus pada proses mengembangkan media belajar interaktif dengan menggunakan pendekatan ADDIE, peneliti menggunakan pendekatan yang sama namun lebih berfokus pada pengujian kelayakan media belajar interaktif Genially untuk mata pelajaran Informatika pada materi opini dan fakta, serta menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

Media interaktif berbasis Genially dipandang sangat layak berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Kriteria sangat layak diperoleh media Genially dengan rata-rata nilai 93%, hasil tersebut berdasarkan analisis hasil pengujian kelayakan media oleh ahli media. Media Genially juga memperoleh kriteria sangat layak dalam aspek materi dengan nilai rata-rata 83%, hasil tersebut berdasarkan analisis pengujian kelayakan materio oleh ahli materi. Hasil data tersebut berbanding lurus dengan penelitian sebelumnya terkait dengan pemanfaatan media belajar

interaktif melalui pengembangan Genially untuk mata pelajaran informatika terbukti sangat layak dan sangat praktis bagi peserta didik kelas X (Pratama et al., 2025).

Penggunaan media belajar interaktif Genially dalam mata pelajaran informatika kelas VII memperoleh respon positif dari pengguna, dengan hasil uji kepraktisan memperoleh skor 84% yang menunjukkan bahwa media ini tergolong praktis digunakan untuk pembelajaran. Media belajar interaktif Genially yang telah dikembangkan juga terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, yang mana hasil *pre-test* sebelum menggunakan media Genially memperoleh rata-rata persentase skor sebesar 73,43% dan hasil *post-test* setelah menggunakan Genially memperoleh rata-rata persentase skor sebesar 84,84%, sehingga terdapat peningkatan rata-rata persentase skor kurang lebih sebesar 11,41%. Hasil data tersebut menyimpulkan adanya kelayakan dan efektivitas media sebagai alat belajar interaktif dengan menggunakan Genially sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Audie, 2019). Secara garis besar dengan adanya media pembelajaran interaktif lebih mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik pada proses belajar mengajar. (Hasanah et al., 2024) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif secara tidak langsung bisa merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar dengan meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan memberikan dampak baik untuk meningkatkan hasil belajar (Rozi & Sholikah, 2023). Walaupun media belajar interaktif sudah mampu menjawab kebutuhan peserta didik, pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Cakupan penelitian hanya difokuskan pada analisis kelayakan serta efektivitas media dalam menunjang hasil belajar, sehingga aspek lain seperti peningkatan kemandirian, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis belum dieksplorasi dan disarankan untuk dikaji pada penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN

Penggunaan Genially sebagai media interaktif dalam pembelajaran Informatika materi opini dan fakta di kelas VIII berdampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Media interaktif berbasis Genially menawarkan kemudahan bagi peserta didik dalam mempelajari materi opini dan fakta, sehingga dianggap lebih praktis. Hasil riset dan pengembangan mengindikasikan bahwa penggunaan Genially sebagai sarana media belajar yang interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 11%. Penelitian ini mengungkapkan bahwa inovasi dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik, yang dapat dicapai melalui berbagai pendekatan, salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Dengan menggunakan platform pembelajaran interaktif seperti Genially, siswa diberikan kesempatan untuk menjalani proses belajar secara mandiri dan lebih menyenangkan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai penelitian ini, dan mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujianto, U. (2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Tekno*, 29(2), 97.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Choe, R. C., Scuric, Z., Eshkol, E., Cruser, S., Arndt, A., Cox, R., Toma, S. P., Shapiro, C., Levis-Fitzgerald, M., & Barnes, G. (2019). Student satisfaction and learning outcomes in asynchronous online lecture videos. *CBE—Life Sciences Education*, 18(4), ar55.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14440–14451.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158–166.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 1, 81–85.
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298.
- Palioura, M., & Dimoulas, C. (2022). Digital storytelling in education: A transmedia integration approach for the non-developers. *Education Sciences*, 12(8), 559.
- Pratama, Z. V., Wathonia, M., Efendia, Y., & Ramadia, R. (2025). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 17–27.
- Ramadhani, A., Polem, A. M., Miranda, M., & Zahra, S. S. (2022). Konsep Dasar Uji T dalam Statistika Pendidikan. *Al Ittihadu*, 1(1), 94–102.



- Rindawati, R., Suryanti, H. H. S., & Daryono, D. (2024). A, Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially: Jurnal. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 19(1), 9–20.
- Rozi, F., & Sholikah, E. N. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 178–186.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Tahir, A., & Tahir, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif berbasis Multimedia. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 605–614.
- Usfiyana, I., & Pratama, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di SMP Al-Ishlah Semarang. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(1), 60–70.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Widiyaningtyas, T., Pathmantara, S., & Prabowo, W. S. (2024). Development of Interactive Learning Media in Data Communication Subject Class XI TKJ at SMKN 1 Udanawu. *5th Vocational Education International Conference (VEIC-5 2023)*, 1403–1407.
- Yolanda, A., & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6244–6251.
- Yuwana, S., & Indarti, T. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. UMMPress.

