



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Fase F Siswa Kelas XI Di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya

Ervinta Putri Dermawanti<sup>1</sup>, Saino<sup>2</sup>

Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2</sup>

Received: 02 Januari 2026  
Revised: 16 Januari 2026  
Accepted: 28 Januari 2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel untuk meningkatkan pemahaman materi siswa kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dikembangkan dengan memperhatikan analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, serta desain visual interaktif yang mendukung penyampaian materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan penilaian dari ahli materi sebesar 89% dan ahli media sebesar 96%. Uji coba dilakukan melalui pembelajaran langsung yang melibatkan pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test adalah 55,83, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 84,16, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi setelah menggunakan media. Selain itu, respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan sangat positif. Berdasarkan hasil angket, diperoleh rata-rata skor 90,16% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", menunjukkan bahwa siswa merasa media menarik, mudah dipahami, dan membantu proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Genially terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Genially, Pengelolaan Bisnis Ritel, ADDIE, Pemahaman Materi.

(\*) Corresponding Author: [ervinta.21065@mhs.unesa.ac.id](mailto:ervinta.21065@mhs.unesa.ac.id), [saino@unesa.ac.id](mailto:saino@unesa.ac.id)

**How to Cite:** Putri Dermawanti, E., & Saino, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Fase F Siswa Kelas XI Di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.C), 26-45. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12510>.

## PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan di Indonesia telah mengalami kemajuan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan munculnya berbagai platform digital yang mendukung proses belajar mengajar. Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan (Salsabila & Agustian, 2024). Dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah melahirkan berbagai macam lulusan (Rimawati dan Wibowo, 2018). Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan seseorang dan mengembangkan manusia yang berkualitas. Dalam perkembangan individu, seseorang dapat tumbuh dan berkembang melalui proses alamiah yang mengarah pada pematangan fisik dan mental sehingga manusia membutuhkan pendidikan untuk mencapai perkembangan ilmu pengetahuan yang optimal (Hasibuan, 2021).

Pendidikan mencakup segala upaya yang dilakukan dalam proses kemajuan masyarakat. Di Indonesia, sistem pendidikan terdiri dari beberapa tahapan yang dilalui individu sebelum memasuki dunia kerja (Khaeriyah, 2021). Salah satu tahapan tersebut adalah pendidikan vokasi yang diselenggarakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK

dikelola khusus sebagai pendidikan formal yang diarahkan pada profesi tertentu. Selain itu, SMK mempunyai visi membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk terjun di dunia kerja setelah lulus. Saat ini, SMK sedang mengalami perkembangan mengikuti perubahan zaman. Salah satu contoh perkembangannya ditunjukkan melalui perkembangan media pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran modern tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai platform interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Media pembelajaran memiliki arti sebagai alat atau fasilitator yang berperan untuk mempermudah pembelajaran dan memperlancar komunikasi antara guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, pengajar dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak mudah bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ialah salah satu indikator yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Hardianto (dalam Nurrita, 2018).

Pemilihan media yang tepat sasaran dan serbaguna dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Di era sekarang, media pembelajaran harus mampu mengekspresikan bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Media pembelajaran yang digunakan dapat menstimulus dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Syabri & Elfizon, 2020). Kondisi lingkungan belajar yang seru, nyaman, dan terfasilitasi meningkatkan tujuan dan merangsang minat baru, menambah motivasi dan perencanaan pembelajaran untuk memberikan efek baik bagi psikologis pada peserta didik, khususnya peserta didik SMK (Purwatiningsih, 2019).

Seiring perkembangan teknologi, memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, mayoritas peserta didik sering disibukkan dengan bermain di *smartphone* mereka sehingga menyebabkan kurangnya fokus selama pembelajaran di kelas dan membuat lingkungan belajar menjadi kurang kondusif. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap pelajaran cenderung menurun, dan kurangnya minat belajar (Syabri & Elfizon, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berperan penting dalam meningkatkan minat serta keinginan baru, memotivasi peserta didik, serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar adalah Genially.

Genially merupakan website online gratis yang memungkinkan pengguna membuat majalah digital, e-paper, e-modul, presentasi, dan infografis yang menarik. Website dapat diakses secara online melalui *smartphone*, laptop atau komputer (Permatasari dkk., 2021). Melalui adanya platform Genially pembelajaran tidak akan membosankan karena fitur-fitur yang disediakan diantaranya konten presentasi, infografis, presentasi animasi maupun video, e-poster, CV, kuis, gamification, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dari media Genially menurut (Rahayu., dkk 2023) dan (Ni'mah et al 2022) yang mengatakan bahwa kelebihan media Genially ini dapat diakses secara online, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau link dari media Genially tersebut dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya. Sedangkan menurut (Afifah dkk., 2022) menjelaskan bahwa Genially memiliki kelebihan salah satunya adalah memiliki fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar. Menurut (Yolanda et al 2023) yang menyatakan bahwa kekurangan dari Genially yaitu untuk fitur yang lebih lengkap harus melakukan payment.

SMK Labschool Unesa 1 Surabaya merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang berada di Kota Surabaya yang memiliki beberapa kompetensi keahlian yang mempersiapkan siswa untuk terjun langsung ke dunia kerja dengan ketrampilan praktis yang dibutuhkan di berbagai bidang industri. SMK Labschool Unesa 1 Surabaya dipilih sebagai tempat penelitian karena memiliki bidang keahlian Bisnis Digital yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Dengan fokus pada peningkatan pemahaman materi elemen pengelolaan bisnis ritel menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel yang dilakukan di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya terdapat adanya permasalahan dalam pembelajaran yakni minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya pada elemen pengelolaan bisnis ritel masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang menarik, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Banyak siswa yang menunjukkan kurangnya minat dan motivasi dalam mempelajari materi pengelolaan bisnis ritel, yang berpotensi disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak variatif dan tidak menarik. Oleh karena itu dapat ditawarkan media pembelajaran interaktif Genially. Media pembelajaran interaktif Genially memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan seperti kuis, permainan, dan simulasi membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran tersebut juga terdapat beragam template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur kuis yang tersedia di dalamnya untuk mendukung agar siswa mampu memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian dan diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi pengelolaan bisnis ritel. Berdasarkan permasalahan yang ada di atas diperlukan adanya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Fase F Siswa Kelas Xi Di Smk Labschool Unesa 1 Surabaya”

### **Model Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially ini dilaksanakan di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya, khususnya pada kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital. Proses pengembangan dan uji coba media dilakukan selama bulan Mei 2025, yang meliputi tahapan perancangan, validasi oleh ahli, revisi media, implementasi dalam kegiatan pembelajaran, serta evaluasi melalui pre-test, post-test, dan angket respon peserta didik. Pelaksanaan uji coba media dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel, dengan melibatkan seluruh siswa kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh pada setiap tahapan pengembangan akan diuraikan dalam bagian berikut:

## **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Untuk Peserta Didik Kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya**

Pada proses pengembangan media pembelajaran, menggunakan model ADDIE, yang merupakan model pengembangan instruksional terdiri atas lima fase utama, yaitu analisis (analysis), perencanaan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Branch, 2009). Setiap fase dalam model ini dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan, sehingga hasil dari satu tahap menjadi dasar untuk tahap berikutnya. Adapun hasil dan informasi dari proses pengembangan media pembelajaran berdasarkan tiap tahapan ADDIE adalah sebagai berikut:

### **a. Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap analisis merupakan fase awal dalam model pengembangan ADDIE yang berperan sangat penting sebagai dasar bagi perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan informasi dan identifikasi berbagai kebutuhan yang berkaitan dengan pembelajaran. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan, meliputi hal – berikut.

#### **1) Analisis Masalah**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel dan salah satu siswa di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya, ditemukan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yakni :

- a) Minimnya penggunaan media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.
- b) Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, dan hanya mengandalkan catatan atau materi yang disampaikan secara verbal oleh guru.

Dalam wawancara, guru mengungkapkan bahwa selama guru mengajar lebih banyak menggunakan bantuan power point dan penugasan tertulis. Belum banyak menggunakan media interaktif, karena keterbatasan waktu untuk membuat media dan juga belum terbiasa dengan platform-platform digital. Jadi, hanya menggunakan presentasi langsung menjelaskan didepan kelas. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

#### **2) Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang diamanatkan dalam kurikulum yang berlaku. Mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya mengacu pada Kurikulum Merdeka.

### **b. Analisis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik. Dalam konteks pembelajaran di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya, khususnya pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel, pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dipandang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel, serta mendukung tercapainya capaian pembelajaran yang diharapkan.

### **c. Analisis Siswa**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu dan observasi di kelas XI SMK Labschool Unesa 1 Surabaya, diketahui bahwa:

- 1) Siswa memiliki latar belakang yang cukup beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun minat terhadap mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel. Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi langsung di kelas, di mana peneliti mencatat bahwa hampir seluruh siswa membawa smartphone masing-masing, kemampuan siswa mengoperasikan aplikasi dan ketika diberikan akses untuk mencoba media berbasis Genially, siswa tampak antusias dan mampu mengoperasikan media tersebut dengan lancar.
- 2) Sebagian besar siswa tergolong dalam generasi digital (digital native), yang sudah akrab dengan penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone dan komputer, serta terbiasa mengakses berbagai konten multimedia.

Dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut, media pembelajaran berbasis Genially dipilih karena mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

#### d. Tahap Desain (Design)

Setelah proses analisis dilakukan, langkah selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran adalah tahap desain. Pada tahap ini, pengembang merancang konsep dan struktur media yang akan dikembangkan. Tahap desain bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan nantinya sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa, serta prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif. Pada proses ini, pengembang mulai menyusun rancangan awal yang mencakup:

- 1) Pemilihan topik materi yang akan disajikan dalam media berbasis Genially, berdasarkan capaian pembelajaran yang telah dianalisis. Pemilihan topik dilakukan dengan merujuk pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Fase F, khususnya elemen Pengelolaan Bisnis Ritel. Setelah melalui analisis terhadap kebutuhan siswa, kurikulum, dan masukan dari guru pengampu, ditentukan bahwa topik yang disajikan dalam media mencakup empat submateri utama, yaitu:
  - a) Pengertian ruang lingkup bisnis ritel
  - b) Tujuan dan fungsi bisnis ritel
  - c) Jenis-jenis bisnis ritel
  - d) Faktor penentu keberhasilan bisnis ritel
- 2) Penyusunan alur penyajian materi, agar urutan konten dapat dipahami secara logis dan sistematis oleh siswa. Alur penyajian materi disusun dengan memperhatikan prinsip logika konten dan keterkaitan antar topik, dimulai dari konsep paling dasar hingga yang lebih kompleks. Materi diawali dengan pengenalan definisi dan ruang lingkup bisnis ritel sebagai fondasi, kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan fungsinya, jenis-jenis bisnis ritel (modern dan tradisional), serta ditutup dengan faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan bisnis ritel.
- 3) Perancangan struktur tampilan (layout) media, termasuk pemilihan warna, ikon, font, dan elemen visual lain agar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Desain layout media dirancang dengan tampilan bersih, modern, dan mudah dinavigasi. Warna utama yang digunakan adalah kombinasi biru dan putih yang memberikan kesan dinamis dan profesional, namun tetap nyaman di mata.
- 4) Pemilihan fitur interaktif yang akan ditambahkan dalam media, seperti tombol navigasi, animasi, kuis interaktif, serta elemen audio-visual yang mendukung keterlibatan siswa.

#### e. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, rancangan media yang telah disusun diimplementasikan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Proses ini melibatkan pengumpulan materi yang relevan, penyusunan konten, dan pengintegrasian

elemen visual, serta fitur interaktif ke dalam media. Pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan berbagai kemampuan platform Genially untuk menciptakan media yang menarik dan interaktif. Hasil awal media kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan agar media sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan.

## 1. Rancangan Awal

### a. Rancangan Materi

Rancangan materi disusun berdasarkan analisis kurikulum dan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel fase F kelas XI. Materi yang dipilih mencakup:

- (1) Definisi ruang lingkup bisnis ritel
- (2) Tujuan, fungsi, dan peran bisnis ritel
- (3) Jenis-jenis bisnis ritel
- (4) Faktor penentu keberhasilan bisnis ritel

### b. Rancangan Media

Media yang dirancang menggunakan platform Genially, yang memungkinkan pengembangan media berbasis digital yang bersifat interaktif, menarik secara visual, dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, navigasi dalam media dirancang agar mudah digunakan, memungkinkan siswa mengeksplorasi materi sesuai kebutuhan dan kecepatan belajarnya. Dengan demikian, media diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran.

Rancangan media mencakup penyusunan konten materi, struktur visual, fitur interaktif, serta elemen navigasi yang terintegrasi dalam satu kesatuan desain. Materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan kurikulum, meliputi topik-topik utama seperti pengertian ruang lingkup bisnis ritel, tujuan dan fungsi bisnis ritel, jenis-jenis bisnis ritel, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan ritel. Setiap topik dirancang dalam bentuk slide yang komunikatif dan menarik, dengan pemilihan kata-kata yang ringkas, jelas, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

## 2. Rancangan Media

Media yang dirancang menggunakan platform Genially, yang memungkinkan pengembangan media berbasis digital yang bersifat interaktif, menarik secara visual, dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, navigasi dalam media dirancang agar mudah digunakan, memungkinkan siswa mengeksplorasi materi sesuai kebutuhan dan kecepatan belajarnya. Dengan demikian, media diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran.

Rancangan media mencakup penyusunan konten materi, struktur visual, fitur interaktif, serta elemen navigasi yang terintegrasi dalam satu kesatuan desain. Materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan kurikulum, meliputi topik-topik utama seperti pengertian ruang lingkup bisnis ritel, tujuan dan fungsi bisnis ritel, jenis-jenis bisnis ritel, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan ritel. Setiap topik dirancang dalam bentuk slide yang komunikatif dan menarik, dengan pemilihan kata-kata yang ringkas, jelas, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Sementara itu, ahli media mengevaluasi aspek teknis media, yang meliputi kualitas desain grafis, tampilan visual, navigasi, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan oleh siswa.

### a. Validasi Materi

Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Ibu Sri Rahayusih Wilujeng, S.Pd, Gr yang merupakan salah satu guru pengampu mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Ahli materi ini melakukan kegiatan penilaian, komentar dan saran terkait isi materi dalam media pembelajaran interaktif Genially elemen pengelolaan bisnis ritel yang meliputi kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, teknik penyajian materi serta soal evaluasi, dan penilaian kelayakan media

terhadap materi. Berikut penyajian data hasil penilaian ahli materi melalui produk pengembangan media pembelajaran interaktif Genially.

b. Validasi Media

Validasi oleh ahli media ini ditujukan untuk mengetahui informasi yang dapat berupa kritik dan saran yang membangun demi ketercapaiannya media yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi produk yang lebih baik. Uji validasi media dilakukan oleh salah satu guru media dari SMK Labschool Unesa 1 Surabaya yaitu Bapak Muhamad Abduh, S.Pd. M.M. Aspek yang dinilai dapat meliputi desain Genially dan desain pengoperasian media pembelajaran interaktif Genially. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Setelah proses validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh berbagai saran dan masukan dari kedua validator. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media agar lebih sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan, baik dari segi isi materi maupun tampilan visual dan interaktivitas. Dengan adanya revisi tersebut, terdapat perbedaan antara media versi awal dengan versi setelah revisi.

f. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah proses pengembangan dan validasi dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis Genially kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel kelas XI SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang telah dikembangkan dapat digunakan secara efektif di dalam kelas, serta mengukur pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Pelaksanaan implementasi dilakukan melalui uji coba yang melibatkan siswa sebagai subjek penelitian. Dalam pelaksanaan uji coba, guru memfasilitasi proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis Genially sebagai alat bantu utama. Selama pembelajaran berlangsung, siswa berinteraksi secara langsung dengan media, mengeksplorasi materi, mengerjakan kuis interaktif, serta mengikuti simulasi yang terdapat dalam media.

Pada pertemuan yang dilakukan pada tanggal 22 Mei 2025, dilakukan uji coba pada siswa kelas XI konsentrasi keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Sebelum proses pembelajaran dimulai, siswa diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka terkait materi yang akan dipelajari. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penyampaian materi yang dilakukan menggunakan media Genially.

g. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE, yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara sistematis untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan dampak penggunaan media terhadap proses dan hasil belajar siswa. Dalam evaluasi proses, perhatian utama diberikan pada sejauh mana kegiatan pengembangan dan implementasi media dilakukan secara efektif dan efisien. Pada tahap ini dilakukan pre test dan post test untuk mengetahui pemahaman siswa kelas XI konsentrasi keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya.

Selain pengukuran melalui pre-test dan post-test, dalam tahap evaluasi juga dilakukan penyebaran angket kepada siswa. Penyebaran angket ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai respon dan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang telah dikembangkan. Angket diberikan kepada siswa setelah proses

pembelajaran selesai, agar mereka dapat memberikan penilaian yang jujur berdasarkan pengalaman langsung saat menggunakan media.

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli soal terhadap butir soal memperoleh persentase kelayakan sebesar 87%. Dengan persentase sebesar 87%, instrumen soal yang telah divalidasi oleh ahli berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai alat evaluasi dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa secara isi dan konstruksi, butir soal telah memenuhi kriteria validitas dan dapat digunakan dalam pre-test dan post-test

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Untuk Peserta Didik Kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya

### a. Hasil Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilkakukan pada tanggal 19 Mei 2025 oleh Ibu Sri Rahayusih Wilujeng, S.Pd. Gr selaku guru pengampu mata Pelajaran pengelolaan bisnis ritel di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Berikut adalah hasil rekapitulasi dari ahli materi:

**Tabel Penilaian Ahli Materi**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan materi					✓
2	Relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMK				✓	
3	Kelengkapan materi				✓	
4	Mencakup ruang lingkup bisnis ritel secara komprehensif				✓	
5	Penggunaan istilah bisnis tepat dan konsisten					✓
6	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi				✓	
7	Keterlibatan aktif peserta didik				✓	
8	Kelengkapan penyajian					✓
9	Mendukung pembelajaran mandiri dan bersama guru					✓

Sumber: Diolah Peneliti (2025)

Analisis penilaian ahli materi dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

Skor Maksimal : 45

Skor hasil pengumpulan data : 40

Presentase Kelayakan :  $\frac{\text{skor hasil keseluruhan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$  :  $\frac{40}{45} \times 100\%$

: 89%

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Genially memperoleh persentase kelayakan sebesar 89%. Persentase ini dihitung berdasarkan total skor penilaian dari seluruh indikator yang dinilai oleh ahli materi, meliputi aspek kesesuaian isi dengan kurikulum, kebenaran konsep, kelengkapan materi, kejelasan penyajian, serta relevansi materi dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Dengan persentase sebesar 89%, media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## b. Hasil Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli materi dilkakukan pada tanggal 19 Mei 2025 oleh Bapak Muhammad Abduh, S.Pd, M.M selaku guru desain komunikasi visual di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Berikut adalah hasil rekapitulasi dari ahli materi:

**Tabel Penilaian Ahli Media**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tata letak tampilan media sudah tertata dengan rapi dan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi.					✓
2	Desain media (warna, font, ikon, dan elemen visual lainnya) disajikan secara konsisten di seluruh halaman/media.					✓
3	Kombinasi warna pada media tampak serasi, tidak mencolok, dan membantu meningkatkan kenyamanan pengguna.					✓
4	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan jarak antar teks mudah dibaca dan sesuai dengan kaidah desain grafis.				✓	
5	Gambar atau ilustrasi yang digunakan memiliki resolusi yang baik, relevan, dan memperkuat isi materi.					✓
6	Teks dan gambar saling melengkapi dalam penyampaian pesan dan materi pembelajaran.					✓
7	Animasi dan transisi digunakan secara efektif, tidak berlebihan, dan memperjelas informasi yang disampaikan.					✓
8	Ikon dan simbol yang digunakan mudah dikenali dan membantu mempercepat pemahaman pengguna.					✓
9	Media tampil optimal di berbagai perangkat (laptop, tablet, maupun smartphone).				✓	
10	Media memiliki tampilan yang menarik secara visual dan mampu meningkatkan minat belajar pengguna.					✓

Sumber: Diolah Peneliti (2025)

Analisis penilaian ahli media dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

Skor Maksimal : 50

Skor hasil pengumpulan data : 48

$$\text{Presentase Kelayakan} : \frac{\text{skor hasil keseluruhan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% : \frac{48}{50} \times 100\% : 96\%$$

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media pada aspek kegrafikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Genially memperoleh persentase kelayakan sebesar 96%. Persentase ini diperoleh dari total skor penilaian terhadap berbagai indikator kegrafikan, yang meliputi tata letak (layout), komposisi warna, keterbacaan teks, kesesuaian ilustrasi atau gambar, animasi, serta keserasian elemen visual secara keseluruhan. Dengan perolehan persentase sebesar 96%, aspek kegrafikan media dinilai berada pada kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual media sudah menarik, informatif, dan mampu mendukung proses belajar siswa dengan baik.

Berdasarkan hasil penilaian dari dua pihak ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikembangkan untuk materi elemen Pengelolaan Bisnis Ritel kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 40 dari skor maksimal 45, dengan tingkat kelayakan sebesar 89%. Penilaian ini mencakup aspek kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, ketepatan penggunaan istilah, dan kelengkapan materi. Nilai ini menempatkan media dalam kategori "Sangat Layak", yang berarti isi materi telah disusun dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di tingkat SMK.

Sementara itu, penilaian dari ahli media memperoleh skor sebesar 48 dari total 50, dengan persentase kelayakan mencapai 96%. Penilaian tersebut mencakup aspek desain visual seperti tata letak, kombinasi warna, dan keterbacaan teks. Dengan capaian tersebut, media dinyatakan sangat layak dari segi tampilan grafis dan efektivitas desain antarmuka dalam mendukung pembelajaran yang menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari sisi substansi isi maupun desain grafis visual. Keduanya memberikan kontribusi penting dalam mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

### **3. Respon Peserta Didik Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Untuk Peserta Didik Kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya**

Sebelum dilakukan pengisian angket oleh peserta didik, terlebih dahulu dilakukan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025 di kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Pada tahap ini, proses pembelajaran berlangsung sebagaimana rancangan yang telah disusun, di mana peneliti menggunakan media interaktif Genially sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi Pengelolaan Bisnis Ritel. Selama kegiatan berlangsung, siswa berkesempatan untuk mengeksplorasi langsung isi media, berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia, dan mengikuti kuis yang terdapat di dalam media.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, dilakukan penyebaran angket untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media yang telah mereka gunakan. Angket diisi oleh seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially.

Analisis respon peserta didik dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Total Skor Keseluruhan} : 1082$$

Total Skor Maksimal : 1200

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1082}{1200} \times 100\%$$

$$= 90,16\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh skor rata-rata sebesar 90%, yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Artinya, secara umum peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa media yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat dalam membantu mereka memahami materi. Tampilan visual yang interaktif, navigasi yang sederhana, serta fitur-fitur seperti kuis dan animasi, dinilai dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

#### **4. Evaluasi Peserta Didik menggunakan pre test dan post test Pada Elemen Pengelolaan Bisnis Ritel Untuk Peserta Didik Kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya**

Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Genially, dilakukan evaluasi berupa pemberian pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran. Pre-test diberikan untuk melihat kemampuan awal peserta didik terhadap materi Pengelolaan Bisnis Ritel, sedangkan post-test bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman setelah mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan media interaktif.

Sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially, peserta didik terlebih dahulu diberikan pre-test guna mengetahui tingkat pemahaman awal terhadap materi ruang lingkup bisnis ritel. Pre-test ini bertujuan untuk memberikan gambaran dasar mengenai penguasaan konsep yang dimiliki siswa sebelum memperoleh perlakuan pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Berikut ini hasil perolehan nilai pre-test peserta didik kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya:

**Tabel Penilaian Pre Test**

No	Soal	Benar	Salah	Jumlah Siswa
1	Apa yang dimaksud dengan bisnis ritel	18	6	24
2	Manakah yang merupakan contoh nyata dari bisnis ritel	12	12	24
3	Ciri khas utama dari bisnis ritel adalah	9	15	24
4	Berikut ini yang bukan termasuk dalam ruang lingkup bisnis ritel adalah	10	14	24
5	Jenis ritel yang menggunakan sistem swalayan dan sistem barcode termasuk dalam	14	10	24
6	Yang termasuk dalam ritel non-toko adalah	13	11	24
7	Salah satu fungsi dari bisnis ritel adalah	12	12	24
8	Salah satu tantangan bisnis ritel saat ini adalah	11	13	24

9	Salah satu kelebihan bisnis ritel modern dibanding tradisional adalah	12	12	24
10	Berikut ini adalah bentuk usaha ritel tradisional, kecuali	17	7	24
<b>Total Nilai Akhir</b>		<b>1340</b>		
<b>Rata-Rata</b>		<b>55,83</b>		

Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test siswa adalah sebesar 55,83, yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah hingga sedang. Jumlah jawaban benar tertinggi terdapat pada soal nomor 1, yaitu sebanyak 18 siswa yang menjawab benar mengenai pengertian bisnis ritel. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pengetahuan dasar tentang definisi bisnis ritel. Namun, masih terdapat beberapa butir soal yang memiliki persentase kesalahan cukup tinggi. Salah satunya adalah soal nomor 3 tentang ciri khas utama dari bisnis ritel, di mana hanya 9 siswa yang menjawab benar dan 15 siswa menjawab salah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami karakteristik dasar dari bisnis ritel. Soal nomor 4 juga menunjukkan hasil serupa, yaitu hanya 10 siswa yang menjawab benar terkait ruang lingkup bisnis ritel, yang mengindikasikan lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep dan batasan materi.

Selain itu, soal nomor 8 mengenai tantangan bisnis ritel saat ini dan soal nomor 9 tentang perbandingan ritel modern dan tradisional juga menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa belum mampu menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan perlunya penekanan dan penjelasan yang lebih mendalam pada aspek perkembangan dan dinamika bisnis ritel dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil pre-test ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai secara menyeluruh materi ruang lingkup bisnis ritel. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially sebagai alternatif solusi untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially, dilakukan pemberian post-test untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Post-test ini berfungsi sebagai evaluasi akhir guna mengetahui sejauh mana media dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

**Tabel Penilaian Post Test**

No	Soal	Benar	Salah	Jumlah Siswa
1	Apa yang dimaksud dengan bisnis ritel	20	4	24
2	Manakah yang merupakan contoh nyata dari bisnis ritel	21	3	24
3	Ciri khas utama dari bisnis ritel adalah	20	4	24
4	Berikut ini yang bukan termasuk dalam ruang lingkup bisnis ritel adalah	22	2	24
5	Jenis ritel yang menggunakan sistem swalayan dan sistem barcode termasuk dalam	22	2	24
6	Yang termasuk dalam ritel non-toko adalah	17	7	24
7	Salah satu fungsi dari bisnis ritel adalah	20	4	24
8	Salah satu tantangan bisnis ritel saat ini adalah	19	5	24
9	Salah satu kelebihan bisnis ritel modern dibanding tradisional adalah	22	2	24
10	Berikut ini adalah bentuk usaha ritel tradisional, kecuali	19	5	24

<b>Total Nilai Akhir</b>	<b>2020</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>84,16</b>

**Sumber: Diolah Peneliti (2025)**

Berdasarkan hasil post-test, diperoleh rata-rata nilai sebesar 84,16, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi ruang lingkup bisnis ritel meningkat secara signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test yang sebelumnya hanya mencapai rata-rata 55,83. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Genially memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Secara umum, hampir seluruh soal menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang menjawab benar. Soal nomor 1 hingga 5 memperoleh nilai benar di atas 20 siswa, yang berarti lebih dari 83% siswa mampu memahami materi terkait pengertian bisnis ritel, contoh nyata, ciri khas, ruang lingkup, dan jenis ritel modern. Ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media interaktif berhasil memperjelas konsep-konsep dasar dalam bisnis ritel.

Namun demikian, terdapat beberapa soal yang masih menunjukkan persentase kesalahan yang perlu dicermati. Soal nomor 6 tentang ritel non-toko misalnya, meskipun 17 siswa menjawab dengan benar, masih terdapat 7 siswa yang menjawab salah. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada bagian dari materi yang mungkin kurang dipahami secara menyeluruh atau memerlukan penekanan lebih lanjut dalam proses penyampaian. Begitu pula dengan soal nomor 10 yang memuat pilihan jawaban dengan kata “kecuali”, masih menyisakan 5 siswa yang menjawab salah. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat soal yang mengandung kata pengecualian cenderung berisiko menimbulkan kebingungan jika tidak ditampilkan secara jelas dan diperkuat dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil post-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengalami peningkatan pemahaman yang baik terhadap materi setelah mengikuti pembelajaran dengan media Genially. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menarik.

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Peningkatan ini terlihat dari jumlah jawaban benar yang meningkat pada hampir seluruh butir soal post-test dibandingkan pre-test. Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel, rata-rata nilai pre-test yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 55,83, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 84,16. Jika dihitung, persentase kenaikan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test mencapai sekitar 50,74%. Namun demikian, masih terdapat beberapa soal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan untuk dilakukan perbaikan.

### **Pembahasan**

Pembahasan berikut akan menguraikan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembahasan dalam bab ini disusun berdasarkan hasil dan data yang diperoleh selama proses penelitian, yang meliputi berbagai sumber data sebagai dasar analisis. Data yang digunakan terutama berasal dari proses validasi oleh ahli, baik ahli materi maupun ahli media, yang memberikan penilaian terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, pembahasan juga didukung oleh data respon siswa yang diperoleh melalui angket setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Genially.

## **1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Oleh Siswa Kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan memiliki peran yang strategis dan saling berkaitan satu sama lain, guna menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dan berdampak positif terhadap pemahaman materi siswa.

Tahap pertama analisis, tahap ini merupakan pondasi awal dalam proses pengembangan. Informasi diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi langsung di kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini lebih banyak mengandalkan presentasi berupa slide yang ditampilkan saat guru menyampaikan materi secara lisan. Aktivitas belajar belum banyak melibatkan teknologi atau media visual yang bersifat interaktif. Minimnya inovasi dalam penggunaan media mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan belum terbiasanya menggunakan platform digital menjadi kendala utama dalam mengembangkan media yang lebih menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, analisis terhadap kurikulum menunjukkan bahwa media yang dikembangkan harus mampu mendukung capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, terutama dalam elemen “Proses Bisnis Ritel” pada fase F. Sementara itu, analisis siswa memperlihatkan bahwa mayoritas siswa merupakan generasi digital yang sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi, serta menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran yang visual dan interaktif. Berdasarkan berbagai analisis ini, diputuskan bahwa pengembangan media berbasis Genially merupakan pilihan tepat karena mampu mengintegrasikan animasi, kuis, interaktivitas, dan aksesibilitas secara optimal.

Tahap kedua design, pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana pengembangan media, baik dari sisi isi maupun desain visual. Materi yang dipilih mengacu pada elemen “Proses Bisnis Ritel” dengan subtopik utama antara lain: pengertian ruang lingkup bisnis ritel, tujuan dan fungsi bisnis ritel, jenis-jenis bisnis ritel, serta faktor penentu keberhasilan ritel. Struktur penyajian disusun secara bertahap dan logis, agar memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Desain visual dikembangkan dengan mempertimbangkan estetika dan daya tarik, seperti pemilihan warna yang sesuai, penggunaan ikon yang representatif, dan penyusunan layout yang sederhana namun informatif. Selain itu, fitur-fitur interaktif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif. Elemen seperti kuis, tombol navigasi, animasi, serta *click to reveal* dirancang agar siswa dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan ritme belajarnya masing-masing.

Tahap ketiga pengembangan, tahap ini merupakan proses realisasi desain menjadi media pembelajaran interaktif yang siap digunakan. Media dikembangkan menggunakan platform Genially karena memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan teks, gambar, animasi, serta elemen interaktif dalam satu halaman dinamis yang mudah diakses. Materi dikemas secara visual dan komunikatif, dilengkapi dengan ilustrasi, simulasi, dan kuis interaktif. Navigasi media dirancang agar pengguna dapat berpindah antar bagian dengan mudah dan intuitif. Setelah media selesai disusun, dilakukan proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh guru di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya yaitu Ibu Sri Rahayusih Wilujeng, S.Pd, Gr selaku ahli materi dan Bapak Muhamad Abduh, S.Pd. M.M selaku ahli media. Proses validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian konten, tampilan visual, struktur navigasi, serta keterpaduan antara tujuan pembelajaran dan isi media. Hasil validasi

menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi ringan pada beberapa bagian teks dan penyesuaian grafis. Pada proses pengembangan, peneliti juga menghadapi kendala berupa keterbatasan fitur pada platform Genially versi gratis. Beberapa fitur seperti ekspor offline, tambahan elemen interaktif lanjutan tidak tersedia tanpa langganan berbayar. Akibatnya, peneliti harus menyesuaikan ide desain dengan fitur yang tersedia. Solusi yang dilakukan adalah dengan memaksimalkan seluruh potensi dari fitur gratis yang tersedia, serta menggabungkan elemen visual tambahan dari sumber luar (seperti gambar bebas hak cipta dan ikon edukatif) yang tetap mendukung isi materi.

Tahap keempat implementasi, Media yang telah melalui proses pengembangan dan validasi selanjutnya diimplementasikan pada pembelajaran nyata di kelas XI Bisnis Digital SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Implementasi dilakukan melalui kegiatan uji coba pada tanggal 22 Mei 2025. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa diberikan pre-test untuk mengetahui pemahaman awal terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, siswa diberikan materi dengan bantuan media interaktif Genially. Siswa menggunakan media secara langsung melalui perangkat masing-masing, mengeksplorasi konten, serta menyelesaikan kuis yang tersedia dalam media. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Siswa tampak antusias dan terlibat aktif selama kegiatan. Media membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Setelah kegiatan selesai, siswa diberikan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan media.

Tahap kelima evaluasi, Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk menilai keberhasilan media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis hasil pre-test dan post-test, serta penyebaran angket kepada siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi proses bisnis ritel. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan media yang digunakan menarik, mudah diakses, dan memudahkan mereka memahami materi. Media ini dinilai memberikan pengalaman belajar yang berbeda, mendorong keaktifan belajar, dan dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

## **2. Apakah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Yang Dikembangkan Layak Digunakan Dalam Pembelajaran Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli Dan Respon Pengguna**

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis Genially dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Penilaian kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, peningkatan hasil belajar siswa yang tercermin melalui pre-test dan post-test, serta respon positif yang diberikan oleh peserta didik melalui angket. Dari hasil validasi ahli materi, media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 89%, yang menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, benar secara konsep, lengkap, dan disajikan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Validasi ini menunjukkan bahwa secara isi, media mampu mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96%. Ini berarti bahwa tampilan visual, tata letak, pemilihan warna, ilustrasi, animasi, serta interaktivitas media dinilai sangat baik. Media yang dikembangkan dinyatakan menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang terbiasa menggunakan perangkat digital. Selain hasil validasi dari para ahli, kelayakan media juga diperkuat oleh hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik. Rata-rata nilai pre-test yang

diperoleh siswa sebesar 55,83, sedangkan rata-rata post-test mencapai 84,16. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media berbasis Genially, terjadi peningkatan pemahaman siswa yang signifikan. Media ini terbukti mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep Pengelolaan Bisnis Ritel secara lebih efektif dan menarik.

Tidak hanya dari aspek peningkatan hasil belajar, kelayakan media juga diperkuat oleh respon positif siswa. Berdasarkan hasil perhitungan angket, diperoleh rata-rata skor sebesar 90%, yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mempertimbangkan seluruh data hasil validasi ahli, peningkatan hasil belajar, serta respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel. Media ini mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi siswa, serta menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital.

Meskipun hasil validasi ahli dan respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikembangkan berada dalam kategori sangat layak, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang muncul baik saat proses validasi oleh ahli maupun ketika media digunakan langsung oleh siswa. Kendala-kendala tersebut tidak bersifat kritis, namun tetap perlu dicermati sebagai bahan perbaikan dan pengembangan media lebih lanjut. Pada tahap ini peneliti mendapatkan kendala yaitu selama proses validasi, baik dari ahli materi maupun ahli media, terdapat beberapa catatan dan masukan yang harus segera ditindaklanjuti untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Untuk solusinya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli materi maupun ahli media.

### **3. Bagaimana Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Dalam Proses Pembelajaran Oleh Siswa Kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya**

Berdasarkan hasil perhitungan dalam angket respon peserta didik, diperoleh skor rata-rata sebesar 90%, yang berada pada kategori “**Sangat Baik**”. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel. Angket yang disebarkan setelah proses pembelajaran memuat berbagai aspek yang mencerminkan sejauh mana media ini mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, peserta didik merasa bahwa materi yang disajikan dalam media sangat jelas, tampilan visualnya menarik, navigasinya mudah dipahami, dan interaktivitas yang ditawarkan membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi. Selain itu, siswa merasakan bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan belajar mereka dan membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sebelumnya dirasa sulit.

Selain itu, siswa juga merasa bahwa media yang digunakan sesuai dengan kebiasaan belajar mereka di era digital. Penggunaan platform Genially yang berbasis teknologi dianggap sejalan dengan karakteristik mereka sebagai generasi yang terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang memanfaatkan media ini terasa lebih dekat dengan pengalaman belajar yang mereka sukai.

Meskipun hasil angket menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially berada dalam kategori sangat baik, namun dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ini ditemukan beberapa kendala yang

dialami oleh peserta didik. Kendala tersebut tidak bersifat dominan, tetapi tetap penting untuk diperhatikan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan dalam pengembangan media di masa mendatang. Salah satu kendala utama yang muncul adalah terkait akses internet yang tidak stabil. Karena media berbasis Genially merupakan platform berbasis daring (online), maka koneksi internet menjadi syarat utama agar media dapat dijalankan secara lancar. Beberapa siswa mengalami keterlambatan dalam membuka media, atau tampilan tidak muncul sempurna akibat jaringan yang lemah. Hal ini berdampak pada terganggunya proses eksplorasi materi dan berkurangnya kenyamanan belajar. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti menyediakan hotspot pribadi bagi siswa yang mengalami kendala koneksi agar tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya. Selain itu, bab ini juga memuat saran-saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkaitan, sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan penelitian selanjutnya.

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih belum memanfaatkan media interaktif secara maksimal, sehingga diperlukan pengembangan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Tahap desain dilakukan dengan menyusun alur materi, tampilan visual, serta fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran berbasis Genially yang dilengkapi dengan konten visual, animasi, dan kuis interaktif. Media ini kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran dan diuji coba kepada siswa kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK Labschool Unesa 1 Surabaya.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dinilai oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen validasi. Berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli mencakup aspek isi, desain tampilan, bahasa, interaktivitas, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan dari para ahli, media dinyatakan layak secara substansi maupun teknis untuk digunakan di kelas.
3. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dinilai oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen validasi. Berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli mencakup aspek isi, desain tampilan, bahasa, interaktivitas, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan dari para ahli, media dinyatakan layak secara substansi maupun teknis untuk digunakan di kelas. Media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif Genially.

### **Saran**

Saran-saran dalam penelitian ini disusun berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya. Saran ini ditujukan kepada berbagai pihak yang

terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat yang lebih luas, menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran di sekolah, serta mendorong penelitian lanjutan di masa mendatang. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat memanfaatkan media interaktif berbasis digital seperti Genially sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi ajar. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Guru juga diharapkan dapat mengikuti pelatihan atau pembekalan dalam penggunaan platform digital agar mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan. Selain itu, guru dapat memodifikasi atau menyesuaikan media dengan karakteristik siswa dan konteks materi yang berbeda, agar tercipta proses pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada siswa.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif tidak hanya saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran. Media berbasis Genially yang telah dikembangkan dirancang agar mudah diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar masing-masing.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a) Melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas, baik dari jumlah responden maupun lintas sekolah, guna memperoleh hasil yang lebih general dan representatif. Uji coba yang melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah akan memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.
- b) Mengembangkan media pada materi atau elemen pembelajaran yang berbeda, baik dalam mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel maupun pada mata pelajaran lain dalam konsentarsi keahlian Bisnis Digital. Hal ini akan memperluas cakupan pemanfaatan media interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran SMK.
- c) Melakukan pengukuran pada aspek lain selain pemahaman, seperti keterampilan berpikir kritis, minat belajar, kreativitas, atau kolaborasi siswa, untuk mengetahui sejauh mana media interaktif memberikan pengaruh terhadap berbagai dimensi kompetensi siswa.

## REFERENSI

- 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>
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Annas, M., Awa, A., & Tahendrika, A. (2022). *Manajemen Bisnis Ritel* (Vol. 1, Issue January). <https://repository.penerbiteureka.com/tr/publications/558690/manajemen-bisnis-ritel%0Ahttps://repository.penerbiteureka.com/media/publications/558690-manajemen-bisnis-ritel-fc786fbc.pdf>
- 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. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 2338–9400.

- Arif, D. S. F., Purnomo, D., & Sutrisno, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantu Macromedia Flash. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 89. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3673>
- Chaniago, H. (2021). Manajemen Ritel & Implementasinya. In *Academia Publication* (Vol. 188, Issue 14,5 x 20,5 cm).
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Fasilitasi, M., Media, P., Kuis, G., Dengan, I., Teknologi, B., Pendidikan, K., Pendidikan, D., Olahraga, D. A. N., & Yogyakarta, D. I. (2022). *Modul Fasilitasi Pengembangan Media Gamifikasi Kuis Interaktif dengan Genially*.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(4), 713–721.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Journal of Social Science Research*, 4, 14440–14451.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>
- 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*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital Tantangan Pendidikan di Era Digital 5.0. In *Jurnal Refleksi Kepemimpinan* (Vol. 3, Issue 1). [http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp\\_impact/pdfs/em\\_stakeholder\\_engagement.pdf%0Ahttps://www.glo-bus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa](http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp_impact/pdfs/em_stakeholder_engagement.pdf%0Ahttps://www.glo-bus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa)
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- Putri, A., Khairani, H. M., Harahap, P. H. K., & Adelia, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i1.5275>
- Rahmawati, S. (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://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/3196>
- Ratniati, & Harahap, H. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07, 18–27.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., & Sahabuddin, I. A. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Syabri, K. I., & Elfizon, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99. <https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.43>
- Syahputra, M. C. (2020). Pengembangan Model ADDIE dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer Di SMP YAPITA Surabaya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 07(2), 104–113.
- Zulfah, N. L., Rusimanto, P. W., Suprianto, B., & Fransisca, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Kelas X TITL Di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(03), 205–212. <https://doi.org/10.26740/jpte.v12n03.p205-212>