

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PLATFORM GENIALLY PADA MATERI TEKS DESKRIPSI
SISWA KELAS VII SMP**

Rina Marianti¹, Silvia Permatasari², Zulhafizh³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Riau

Alamat e-mail: rina.marianti4623@student.unri.ac.id,
silviapermatasari!@lecturer.unri.ac.id, zulhafizh@lecturer.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the validity level of interactive learning media based on the Genially platform for descriptive text material for seventh-grade junior high school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. After the development process, the learning media was validated by three validators: a material expert, a media expert, and a language expert. The research instrument used was a validation sheet, which was then analyzed to obtain a validation score. Based on the data analysis results, the interactive learning media based on the Genially platform was declared valid with an average validation percentage of 91%, thus categorized as highly valid. Therefore, the Genially-based learning media for teaching descriptive texts is considered suitable for use in the teaching and learning process by both students and teachers.

Keywords: Validity, Learning Media, Genially Platform, Descriptive Text, ADDIE Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Setelah proses pengembangan, media pembelajaran ini divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi, yang kemudian dianalisis untuk memperoleh skor validasi. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran interaktif berbasis platform genially ini dinyatakan valid dengan persentase rata-rata validasi sebesar 91%, sehingga dikategorikan sebagai sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis platform genially untuk pembelajaran teks deskripsi layak dan valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan guru.

Kata Kunci: Validitas, Media Pembelajaran, Platform Genially, Teks Deskripsi, Model ADDIE

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam semua mata pelajaran. Dengan kemajuan pendidikan di era digital, siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan mudah. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2022 ditetapkan standar proses pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Standar proses yang lebih umum adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan cara ini, pendidik dapat menerapkan dan menggunakan teknologi dengan cara yang membantu meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diharapkan mampu untuk terampil dalam menulis teks. Keterampilan menulis menjadi salah satu aspek penting yang mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa yang diharapkan mampu berkreasi dalam mengungkapkan gagasan mereka dengan cara yang logis dan sistematis

dalam menulis. Selain itu, terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Fadly dkk (2020) keterampilan menulis umumnya sangat bermanfaat bagi siswa dalam memperluas pemikiran, memperkaya kosakata, menganalisis masalah yang dihadapi serta menyusun kalimat yang jelas dan tepat.

Berdasarkan kurikulum merdeka terdapat Kompetensi Dasar (KD) 7.4. Peserta didik menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi, secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur kebahasaan baik secara lisan maupun tulis. Menulis teks deskripsi memerlukan keterampilan tertentu. Menurut Zikra (2018) keterampilan tersebut mencakup kemampuan menyampaikan isi teks deskripsi yang meliputi topik, fakta, pendapat, dan tanggapan. Selain itu, keterampilan untuk menuliskan struktur teks deskripsi secara lengkap yang terdiri deskripsi umum, deskripsi bagian, dan simpulan. Keterampilan lain yang diperlukan adalah kemampuan menulis diksi dalam teks deskripsi. Oleh karena itu, dalam keterampilan

menulis teks deskripsi merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

Pembelajaran menulis teks deskripsi dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mendukung dalam menunjang pembelajaran tersebut. Seiring bertambahnya pengetahuan teknologi, pendidik didorong untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang besar adalah teknologi komputer. Kemajuan teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Dalam konteks ini, pendidik hendaknya menggunakan sumber belajar yang efektif, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran interaktif, biasanya menggunakan handphone atau laptop sebagai alat pembelajaran. Dalam proses belajar, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting karena membantu siswa menjadi lebih interaktif dan tidak bosan saat belajar. Selain itu, media merupakan salah satu metode alternatif yang digunakan pendidik untuk menyajikan materi di depan kelas. Tujuan penggunaan media

pembelajaran adalah agar pendidik dapat menyampaikan isi dengan lebih jelas agar siswa menikmati dan terlibat dalam pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Wulandari (2023) media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya menggunakan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses ini dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi, serta memberikan dampak psikologis positif terhadap pembelajaran.

Terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran, seperti kurangnya pendidik yang mahir dalam menggunakan media dan kesulitan dalam memanfaatkannya. Selain itu, bahan ajar (SMP) dalam pembelajaran teks deskripsi masih terbatas, hanya terdiri dari lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket. Jika penggunaan media tidak maksimal, siswa bisa kehilangan minat belajar. Menurut Mardatillah (2023) penggunaan media pengajaran dapat meningkatkan kualitas proses

belajar mengajar hasil belajar siswa. Salah satu aspek penting dari penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa terutama jika guru kurang mampu menjelaskan materi dengan baik. Agar penyampaian materi lebih mudah dipahami siswa, peran media dapat membantu sebagai alat untuk memperjelas materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, dan menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran. Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa karena semakin kreatif guru dalam menyampaikan materi, semakin mudah siswa memahami pelajaran dan menjadi lebih kreatif dalam belajar dan siswa tidak akan merasa bosan saat mengikuti pelajaran. Guru juga akan lebih mudah menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Hal ini berdasarkan observasi penulis dengan salah satu guru Bahasa Indonesia yang dilakukan

pada tanggal 28 Mei 2024 di SMP Negeri Satu Atap Kotabaru Reteh yang berkaitan dengan teks deskripsi yang dipelajari siswa SMP kelas VII. Pembelajaran teks deskripsi di SMP Satu Atap Kotabaru Reteh masih perlu dikembangkan. Banyak siswa yang masih merasa kesulitan dalam menulis, seperti ejaan, pemilihan kosakata dan pencocokan judul dengan isi karangan. Kesulitan yang dihadapi siswa tersebut menyebabkan nilai menulis teks deskripsi kurang maksimal. Faktor lain yang mempengaruhi adalah kurangnya penggunaan media dengan teknologi. Media yang didukung teknologi dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa tetap fokus dalam belajar. Pembelajaran yang berkualitas akan memaksimalkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, para guru memerlukan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran ular tangga berbasis platform genially.

Genially adalah platform berbasis web (online) yang ditujukan kepada pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif yang akan membantu peserta didik dalam belajar dan berkreasi. Media genially menyertakan banyak fitur seperti

presentasi, infografis, presentasi animasi/video, Poster, dan gamifikasi, untuk menciptakan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Selain itu, media genially sangat mudah digunakan dan diterapkan secara luas serta dapat membuat jenis media pembelajaran yang dilengkapi dengan jenis gambar, ikon, template, warna, dan font yang tak terhitung jumlahnya. Selain itu, media genially ini dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi yang akan diajarkan ke peserta didik, menginput media lain dari situs lain secara online dan memasukkan link dari youtube, dan dapat diakses secara online, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau link dari website genially tersebut. Hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam mendapatkan akses dan mengakses materi di platform genially melalui handphone atau laptop masing-masing dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan observasi penelitian yang mendukung terkait pengembangan media berbasis platform genially. Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang menjadikan genially sebagai objek penelitian pada peserta didik.

Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan genially dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pemahaman materi.

Pertama, Penelitian Septianingsih (2023) tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially pada Subtema Penghematan Energi. Penelitian tersebut melalui proses uji validitas dan uji coba terhadap respon peserta didik. Hasil persentase dari uji validasi oleh ahli media mendapatkan skor 91,1% ahli bahasa mendapatkan persentase 100% dan ahli materi memberikan skor 97,3% dengan semua kriteria dinilai sebagai sangat baik. Dilakukan pula uji respon peserta didik terhadap media dan didapatkan rata-rata skor persentase 93,2% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kedua, Rezky (2024) tentang Pengembangan Gamification berbantu Genially. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata skor 4,09, dengan skor maksimum 5. Skor ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pengembangan gamifikasi berbantu genially pada dasarnya

masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) untuk Kelas VII di SMPN 1 Upau. Penggunaan gamifikasi berbantu genially diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Ketiga, dilakukan oleh Miranda dan Wuriyani (2024) tentang Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi dan ahli media berada dalam kategori "sangat baik" dengan persentase rata-rata sebesar 83,5%, sehingga dinyatakan sangat baik dan layak untuk diuji coba. Penelitian itu menunjukkan bahwa materi ajar teks anekdot yang menggunakan bantuan web genially dinilai layak untuk digunakan pada 34 siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website genially ini sangat

membantu dalam proses pembelajaran. Terutama bagi peserta didik akan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena bisa mempelajari media lainnya. Platform genially juga menjadi salah satu metode alternatif yang digunakan para pendidik untuk mempermudah untuk penyampaian materi dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi teks deskripsi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berkenaan dengan materi teks deskripsi di SMP dalam hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP" yang diharapkan mampu menjadi media pembelajaran inovasi dan bermanfaat dalam pembelajaran teks deskripsi yang efektif bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D) yang menggunakan dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berisi deskripsi kebutuhan

media pembelajaran yang dikembangkan, termasuk hasil penelitian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi ahli media, materi, dan pendidik, serta angket yang mengukur kelayakan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Atap Kotabaru Reteh, Parit 3 Teladan, Desa Kayu Raja, Kecamatan Keritang, selama 12 bulan, mulai Juli 2024 hingga Juni 2025.

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis dilakukan dengan kajian literatur, observasi, dan pengumpulan data untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, siswa, serta materi; hasilnya menunjukkan guru kekurangan variasi media pembelajaran dan siswa membutuhkan metode yang lebih interaktif. Pada tahap perancangan, dibuat media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga berbasis Genially dengan elemen visual, animasi, suara, dan tantangan interaktif yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Tahap pengembangan

melibatkan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk memastikan kelayakan serta memperbaiki kekurangan. Selanjutnya, tahap implementasi menguji media pada peserta didik untuk mengukur efektivitas dan respons mereka, dengan penyesuaian pada Kurikulum Merdeka. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket dan analisis umpan balik guna melakukan revisi akhir agar media benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi data pretest dan posttest guna menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas ini akan menentukan jenis alat uji statistik yang digunakan untuk menilai keefektifan produk. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi SPSS *Statistics 25 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal.

- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data siswa memiliki variansi yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dua variansi dilakukan dengan uji Levene menggunakan SPSS Statistics 25 for Windows. Adapun kriteria keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi homogen.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dianggap berdistribusi tidak homogen.

Uji Paired Sample T Test

Uji *Paired Sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Uji ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *platform genially*. Berikut adalah

acuan pengambilan keputusan dalam uji ini:

- a. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka ada perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.
- b. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Prosedur Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP dilakukan melalui penelitian Research & Development (R&D). Proses pengembangannya melibatkan beberapa tahapan guna memastikan media pembelajaran yang dihasilkan berkualitas dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Model pengembangan yang diterapkan dalam proses ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*),

Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran sebelum dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP, penelitian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Analisis masalah dilakukan melalui wawancara dengan guru bahasa Indonesia, sedangkan analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa terkait pembelajaran teks deskripsi di sekolah. Wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMPN 1 Atap Kotabaru Reteh membahas metode serta media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi teks deskripsi, dari 10 pertanyaan yang diajukan dalam wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih

menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya analisis materi, Penulis menganalisis materi, siswa mengalami kesulitan memahami materi karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik, sehingga pemahaman siswa terhadap teks deskripsi menjadi kurang baik. Selain itu, guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional, seperti modul cetak dan metode ceramah, yang sering digunakan dalam pengajaran teks deskripsi. Penggunaan media konvensional tersebut membuat siswa lebih sulit untuk memahami materi, oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti *platform genially* untuk membantu proses pembelajaran teks deskripsi.

Terakhir, hasil dari penyebaran angket analisis kebutuhan yang mencakup 14 pernyataan terkait pembelajaran teks deskripsi di sekolah. Menganalisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta kebutuhan mengajar guru yang akan membentuk

sebuah interaksi pada saat proses pembelajaran. Menurut (Nasrulloh dan Ismail, 2018). Analisis kebutuhan merupakan sebuah siklus yang integral dengan pengembangan program, implementasi, dan evaluasi. Proses mengembangkan media yang diawali dengan analisis kebutuhan hasilnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa yang membutuhkan dari hasil penyebaran angket kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif salah satunya media berbasis *platform genially*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan langkah perancangan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* untuk materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP. Perancangan ini dilakukan setelah analisis kebutuhan terhadap pembelajaran teks deskripsi di sekolah melalui penyebaran angket, dalam tahap desain, peneliti menyusun rancangan produk dengan membuat garis besar media yang akan dikembangkan. Desain ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu: 1)

Bagian awal yang mencakup sampul dan instruksi atau petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis *platform genially*, 2) Bagian isi berisi paparan materi yang akan disajikan dalam produk media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dalam bentuk permainan ular tangga. Bagian ini mencakup uraian materi, papan ular tangga, penjelasan materi, fitur interaktif, dan evaluasi. 3) Bagian penutup yang mencakup profil pengembang sebagai informasi tambahan mengenai pihak yang mengembangkan media pembelajaran ini.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perancangan selesai, proses pengembangan produk dilakukan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially*, yang terdiri dari tiga bagian utama: (1) bagian awal, (2) bagian isi, dan (3) bagian penutup. Setelah proses pengembangan selesai, produk menjalani tahap validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk serta menentukan apakah media

pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diuji coba atau tidak.

Pertama, penilaian oleh ahli materi yang diberikan oleh ibu Halijah S.Pd selaku guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Atap Kotabaru Reteh mendapatkan skor akhir rata-rata 4,6 dan persentase 90% yang berkategori sangat layak. *Kedua*, penilaian oleh ahli bahasa yang diberikan oleh Bapak Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd selaku dosen pendidikan bahasa Indonesia UIN Suska Riau. Memperoleh skor akhir dengan rata-rata 4,75 dan persentase 95% yang berkategori sangat sangat layak. *Ketiga*, penilaian oleh ahli media yang diberikan oleh Bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn selaku dosen pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Riau mendapatkan skor akhir dengan rata-rata 3,5 dan persentase 90% yang berkategori sangat sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator, produk yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak secara keseluruhan. Dengan demikian, produk tersebut dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba.

4. Tahap Uji Coba (Implementation)

Tahap implementasi merupakan proses uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* untuk materi teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP. Uji coba ini dilakukan setelah produk dinyatakan valid oleh para validator. Uji coba terbatas dilaksanakan pada 38 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Atap Kotabaru Reteh. Pada tahap ini, materi teks deskripsi pertama kali disampaikan secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran, diikuti dengan pretest berupa satu soal esai untuk mengukur pemahaman siswa. Selanjutnya, materi yang sama diajarkan kembali menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially*. Setelah itu, siswa diberikan posttest berupa satu soal esai untuk mengevaluasi hasil belajar mereka setelah menggunakan media tersebut.

Uji coba dengan penyebaran soal pretest kepada siswa dilaksanakan pada 8 Februari 2025. *Pretest* diberikan dalam bentuk satu soal esai yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli materi. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks deskripsi. Setelah *pretest*, tahap berikutnya

adalah uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* yang diikuti dengan penyebaran soal posttest pada 10 Februari 2025. Uji coba ini dilakukan dengan pendampingan Ibu Halijah, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia. Dalam kegiatan ini, siswa diminta untuk menyimak materi yang ditampilkan melalui media pembelajaran interaktif di depan kelas.

Pelaksanaan uji coba didukung oleh beberapa perangkat elektronik seperti laptop dan *infocus* untuk menampilkan media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan sesi tanya-jawab dengan siswa terkait materi teks deskripsi yang telah diajarkan menggunakan media interaktif. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa siswa mulai memahami materi dengan lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *platform genially*.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* dilakukan dengan menabulasi skor penilaian dari validator, guru bahasa Indonesia serta siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hasil

evaluasi menunjukkan bahwa skor penilaian dari validator mencapai 4,3 dengan persentase 91% yang tergolong sangat layak yang masuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, guru bahasa Indonesia memberikan skor sebesar 4,6 dengan persentase 93%, yang dikategorikan sebagai sangat baik atau praktis. Adapun penilaian dari siswa memperoleh skor 4,5 dengan persentase 90%, yang juga tergolong sangat baik. Berdasarkan hasil tabulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP

Validitas produk ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP telah melalui proses validasi oleh validator yang mencakup ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Penilaian dari ahli materi yang diberikan oleh ibu Halijah, S.Pd memperoleh rata-rata penilaian 4,6 dan persentase 90% yang berkategori sangat valid/layak. Hasil ini diperoleh dari penilaian beberapa aspek diantaranya: Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), materi yang disajikan sistematis mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami peserta didik mendapatkan skor penilaian 4 (baik), materi yang disusun dengan baik memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengikuti proses pembelajaran mendapatkan skor penilaian 4 (baik), materi yang dipilih dalam media tersebut menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), media yang dikembangkan memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi teks deskripsi mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), materi yang disampaikan jelas dan spesifik mendapatkan skor penilaian 4 (baik), pemilihan font sangat bagus dan jelas (jenis dan ukuran) mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), kesesuaian,

visual, grafis, dan animasi mendapatkan skor penilaian 4 (baik), desain papan permainan sesuai mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), tampilan desain menarik mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), pemilihan dan paduan warna bagus dan menarik mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik). Berdasarkan masukan dari validator yang menyatakan bahwa "media pembelajaran berbasis *platform genially* telah sesuai dengan materi pembelajaran kelas VII," maka dapat disimpulkan bahwa, menurut penilaian ahli materi, produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid atau layak digunakan.

Penilaian dari ahli bahasa yang diberikan oleh Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd memperoleh rata-rata penilaian,4,75 dengan persentase 95% yang berkategori sangat layak. Hasil ini diperoleh dari penilaian beberapa aspek diantaranya: Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), tata Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD mendapatkan skor penilaian 4 (baik), penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah mendapatkan

skor penilaian 5 (sangat baik), kejelasan bahasa dalam menyajikan materi mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), teks deskripsi yang disajikan dalam media dapat disampaikan dengan jelas mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik), menggunakan bahasa yang komunikatif yang mampu dipahami oleh peserta didik mendapatkan skor penilaian 4 (baik), kesesuaian kalimat yang tepat dalam kemampuan membaca siswa mendapatkan skor penilaian 5 (sangat baik).

Penilaian dari ahli media yang diberikan oleh Bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn memperoleh rata-rata penilaian adalah 3,5 dan persentase 90% dengan kategori sangat layak. Hasil ini diperoleh dari penilaian beberapa aspek: Desain tampilan menarik dan estetis mendapatkan skor 3 (baik), Penggunaan pewarnaan, font, dan tata letak konsistensi mendapatkan skor 3 (baik), Kesesuaian visual dengan materi pembelajaran mendapatkan skor 3 (baik), animasi dan transisi digunakan secara efektif mendapatkan skor 4 (sangat baik),

media dapat diakses tanpa kendala loading yang lama mendapatkan skor 4 (sangat baik), media responsif pada perangkat (hp dan laptop) mendapatkan skor 4 (sangat baik), file mudah di akses mendapatkan skor 3 (baik), tidak ada gangguan teknis seperti lag atau crash pada waktu media gunakan pada hp atau laptop mendapatkan skor 4 (sangat baik), gambar, video, atau animasi disajikan dengan menarik mendapatkan skor 3 (baik), tata letak visual tertata dengan baik dan menarik menarik mendapatkan skor 3 (baik), penggunaan animasi atau video menarik perhatian dan tidak monoton mendapatkan skor 4 (sangat baik), warna digunakan dengan harmonis dan tidak terlalu mencolok atau membosankan mendapatkan skor 4 (sangat baik), jenis huruf dan ukuran teks dapat dibaca dengan mudah mendapatkan skor 4 (sangat baik), warna teks kontras dengan latar belakang sehingga mudah dibaca mendapatkan skor 3 (baik), teks ditempatkan pada posisi yang tidak menghalangi elemen penting lainnya mendapatkan skor 4 (sangat baik), teks yang ditampilkan relevan dengan isi pembelajaran mendapatkan skor 3 (baik), gambar ditampilkan dengan

jelas dan tidak buram mendapatkan skor 3 (baik), gambar memiliki ketajaman yang baik (tidak buram atau pecah) mendapatkan skor 3 (baik), kontras dan kecerahan gambar dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan mendapatkan skor 4 (sangat baik), gambar yang ditampilkan relevan dengan materi pembelajaran mendapatkan skor 4 (sangat baik). Berdasarkan masukan dari validator yang menyatakan bahwa "media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran," maka dapat disimpulkan bahwa, menurut penilaian ahli media, produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid atau layak digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* yang dikembangkan untuk materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP yang memiliki potensi untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi teks deskripsi.

Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Platform Genially* pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP

Keefektifan produk berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan setelah produk dinyatakan valid oleh para ahli. Uji coba ini dilakukan terhadap media permainan ular tangga yang berisi materi dan soal terkait materi teks deskripsi. Melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Setelah pelaksanaan uji coba dan diperoleh nilai *pretest* serta *posttest*, langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji *paired samples t-test* guna mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan. Hasil *pretest* menunjukkan skor rata-rata sebesar 68,52 dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan skor rata-rata 82,21 menggunakan jumlah sampel yang sama. Hasil ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif membantu siswa memahami materi dan menulis teks deskripsi. Uji normalitas yang dilakukan

menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas yang dilakukan untuk menulis teks deskripsi menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*sig.*) > 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi yang homogen. Hal ini berarti bahwa terdapat keseragaman dalam variansi data *pretest* dan *posttest*, sehingga analisis lebih lanjut dapat dilakukan dengan lebih valid dan reliabel.

Kemudian, berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* yang dilakukan untuk menilai kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi, diperoleh nilai signifikansi (*sig.* 2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan

keterampilan siswa dalam menulis teks deskripsi.

Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP

Kepraktisan suatu media pembelajaran merujuk pada kemudahan dalam penggunaannya selama proses pembelajaran berlangsung. Kepraktisan ini juga dinilai dari hasil penilaian pengguna atau pemakai, dalam hal ini meliputi guru dan siswa. Penilaian dilakukan melalui pengisian angket yang dirancang untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Peserta didik yang menjadi sampel penilaian produk ini berjumlah 38 orang. Angket penilaian siswa yang disebarkan memperoleh nilai rata-rata 4.5 dengan persentase 90%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini diperoleh dari 10 pernyataan yang terdapat pada angket penilaian siswa. *Pernyataan pertama*, materi yang disampaikan mudah dipahami memperoleh nilai rata-rata 4,55 dengan persentase 91,05%.

Pernyataan kedua, Gambar dan teks yang digunakan jelas memperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan persentase 90%. *Pernyataan ketiga*, bahasa yang digunakan sederhana dan dapat dipahami memperoleh nilai rata-rata 4,63 dengan persentase 92,63%. *Pernyataan keempat*, membuat semangat dan termotivasi dalam pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,44 dengan persentase 88,94%. *Pernyataan kelima*, kesesuaian materi di dalam media yang digunakan memperoleh nilai rata-rata 4,39 dengan persentase 87,89%. *Pernyataan keenam*, media *genially* menyajikan materi yang mudah dipahami memperoleh nilai rata-rata 4,44 dengan persentase 88,94%. *Pernyataan ketujuh*, media *genially* mudah digunakan oleh peserta didik memperoleh nilai rata-rata 4,52 dengan persentase 90,52%. *Pernyataan kedelapan*, ketepatan pemilihan jenis huruf dan ketepatan warna teks mudah dibaca memperoleh nilai rata-rata 4,63 dengan persentase 92,63%. *Pernyataan kesembilan*, menimbulkan rasa semangat belajar dengan menggunakan media *genially* memperoleh nilai rata-rata 4,65 dengan persentase 93,15%.

Pernyataan kesepuluh, media pembelajaran berbasis *genially* membantu peserta didik untuk lebih menguasai materi teks deskripsi memperoleh nilai rata-rata 4,55 dengan persentase 91,05%.

Hasil penilaian guru memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan persentase 95%. Penilaian ini juga dilakukan dengan pengisian angket penilaian oleh guru yang terdiri dari 13 aspek penilaian yaitu: *Pernyataan pertama*, Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami memperoleh nilai rata-rata 4,69 dengan persentase 93,84%. *Pernyataan kedua*, kemudahan dalam penggunaan media memperoleh nilai rata-rata 4,66 dengan persentase 93,33%. *Pernyataan ketiga*, menarik minat dan perhatian siswa memperoleh nilai rata-rata 4,72 dengan persentase 94,54%. *Pernyataan keempat*, kemudahan memahami ilustrasi gambar atau foto dalam penyajian materi memperoleh nilai rata-rata 4,7 dengan persentase 94%. *Pernyataan kelima*, kemudahan memahami pertanyaan soal kuis memperoleh nilai rata-rata 4,77 dengan persentase 95,55%. *Pernyataan keenam*, menggunakan ukuran teks dan jenis huruf yang tepat

memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan persentase 95%. *Pernyataan ketujuh*, kemudahan kalimat yang digunakan dalam petunjuk penggunaan *platform genially* memperoleh nilai rata-rata 4,71 dengan persentase 94,28%. *Pernyataan kedelapan*, kepraktisan *platform genially* untuk digunakan dalam proses pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,66 dengan persentase 93,33%. *Pernyataan kesembilan*, materi sesuai dengan kompetensi dasar memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan persentase 92%. *Pernyataan kesepuluh*, ketepatan istilah dan penggunaan kalimat memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan persentase 95%. *Pernyataan kesebelas*, urutan penyajian materi dengan jelas kalimat memperoleh nilai rata-rata 4,66 dengan persentase 93%. *Pernyataan keduabelas*, kemudahan kalimat yang digunakan dalam menyampaikan materi memperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan persentase 90%. *Pernyataan ketigabelas*, motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *platform genially* memperoleh nilai rata-rata 5,0 dengan persentase 100%.

Kepraktisan suatu media pembelajaran juga ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari pengguna atau pemakai. Tingkat kepraktisan dapat diketahui melalui pendapat guru atau pihak terkait mengenai kemudahan penggunaan materi pembelajaran serta kesesuaiannya bagi siswa dan guru. Sebuah produk hasil pengembangan dapat dikatakan praktis apabila memenuhi dua kriteria utama, yaitu (1) praktisi menyatakan bahwa produk tersebut dapat diterapkan di lingkungan pembelajaran, dan (2) tingkat keterlaksanaan produk masuk dalam kategori “baik” (Hafiz, 2013).

Berdasarkan pernyataan tersebut serta hasil uji kepraktisan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *platform genially* pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata 4,5 dengan persentase 90% berdasarkan penilaian dari siswa, serta nilai rata-rata 4,75 dengan persentase 95% dari penilaian guru.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform genially pada materi teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP dilakukan dengan menerapkan model ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan-tahapan ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis genially yang dikembangkan telah melalui validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli soal. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran interaktif berbasis platform genially sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Kepraktisan media pembelajaran ini diukur melalui uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis

digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran teks deskripsi. Selain itu, platform genially dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi.

Keefektifan media dilihat dari hasil pretest dan posttest kemampuan menulis teks deskripsi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis siswa. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan 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>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Einstein, 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>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4–17.
- Fadly, A., Kartikasari, R. D., & Baihaqi, F. H. (2020). Analisis Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59.
<https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267–277.
- Gunawan, & Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok : Raja Grafindo Persada.
- Handayani, L. T. (2023). *Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Jakarta: Scinfintech Andrew Wijaya.
- Handayani, S. N., Sikhabuden, S., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karangan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1–8.
- Hermaditoyo, S. (2019). Teks Deskriptif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 267–273.
<https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i2.178>
- Karo-karo, D., & Rangkuti, Irsan, Wardhani, P. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flah CS5 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020. *Elementary School Journal*, 10(13– 29), 791–792.
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98–105.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10082148>
- Ni'mah, N. K., 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>
- Nugraha, M. S., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/298>
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Anggraeni, R. (2022). Implementasi Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Model Group Investigation dengan Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Kelas 2 SDIT Bait Adzkia Islamic School. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.6693>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif 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>
- Putra, L. D., Sintawati, M., & Siswantari, H. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Game-Based Learning. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0(0), 421–428. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/18284>
- Rahayu, A., Muhsetyo, G., & Rahardjo, S. (2016). Pengembangan Lks Bercirikan Problem Based Learning untuk Siswa SMP Ar-Rohmah Malang Kelas VII. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1056– 1066.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPS Kelas Iv. *Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Ratniati, Harahap, Rofiqoh, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially pada Pokok Bahasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07, 18–27.
- Rayanto, H. Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Addie & R2D2*. Pasuruan, Lembaga Academic & Research Institute.
- Rezky, M. I., Agus, S., & Qomario. (2024). Pengembangan Gamification Genially dalam

- Pembelajaran IPS KELAS VII di SMPN 1 UPAU. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–11. <https://jepjurnal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi>
- Riduan, & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Roesminingsih, R., Widyaswari, M., Rosyanafi, R. J., & Zakariyah, M. F. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Madiun. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Jurnal PGMI*, 4(2), 127–132.
- Sapriyah, S. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially pada Subtema Penghematan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* [Http://Journal.Unpak.Ac.Id/Index.Php/Pedagogia](http://Journal.Unpak.Ac.Id/Index.Php/Pedagogia), 15(01), 34–38.
- Surahman, E. (2019). Integrated Mobile Learning System (Imoles) sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pebelajar Unggul Era Digital. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 50–56. <https://doi.org/10.17977/um031v5i22019p050>
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.
- Swara, G. Y. (2021). Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Ulfa, N., Amir, J., & Daeng, K. (2018). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Makassar Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa. 3–4.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, A., & Sulanjari, B. (2022). Analisis Teks Deskriptif “Pasemone Joged” dalam Buku Prigel Basa Jawa Kelas XI Terbitan Erlangga. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Daerah*, 1(2), 21–33. <https://doi.org/10.26877/kaloka.v1i2.12283>

- Yolanda, A., Santa, S., & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.
- Zikra, F. A., Asri, Y., & Tamsin, A. C. (2018). Korelasi Keterampilan Memahami Teks Deskripsi dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(3), 55–61.