

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
GENIALLY PADA MATERI BHINEKA TUNGGAL IKA TERHADAP HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 BINJAI T.A 2025/2026**

Laras Sati Sintania¹, Sri Yunita², Mangido Nainggolan³, Fazli Rachman⁴,
Sampitmo Habeahan⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Medan
larasatisintania20@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using interactive learning media based on the Genially application on students' cognitive learning outcomes in the Bhinneka Tunggal Ika material in Grade X of SMA Negeri 2 Binjai. This research was motivated by the dominant use of conventional teaching methods in Pancasila Education subjects and the low level of student engagement during the learning process. The use of interactive digital media such as Genially is expected to increase students' motivation, participation, and understanding of the learning material. This study employed a quantitative approach using the True Experimental Design method with a Pre-test and Post-test Control Group Design. The population consisted of all Grade X students of SMA Negeri 2 Binjai in the 2025/2026 academic year, totaling 378 students. The sample consisted of 64 students, with Class X-4 serving as the experimental group and Class X-5 as the control group, each consisting of 32 students. Data were collected through pre-test and post-test instruments. Data analysis was conducted using the normality test, homogeneity test, and Independent Sample T-Test. The results showed that the average post-test score of the experimental group was 76.94, which was higher than that of the control group at 70.05. The hypothesis testing result obtained a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the use of interactive learning media based on the Genially application has a significant effect on students' cognitive learning outcomes.

Keywords: *Interactive Learning Media, Genially, Cognitive Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Bhinneka Tunggal Ika di kelas X SMA Negeri 2 Binjai. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media digital interaktif seperti Genially diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *True Experimental Design* tipe *Pre-test and Post-test Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 378 siswa. Sampel

penelitian terdiri dari 64 siswa, yaitu kelas X-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pre-test* dan *post-test*. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 76,94 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,05. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, Hasil belajar kognitif,

A. Pendahuluan

Naskah Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam implementasinya, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sejalan dengan perkembangan zaman, sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami pembaruan melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang

menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, tanggung jawab, kesadaran hukum, serta sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif masih terbatas, sehingga motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa belum

mencapai hasil yang optimal. Kondisi tersebut diperparah dengan perkembangan teknologi dan media sosial yang sering kali mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar.

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang akrab dengan teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital perlu dioptimalkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah aplikasi Genially. Genially merupakan platform yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan

tampilan visual yang menarik, dilengkapi fitur animasi, kuis, serta berbagai elemen interaktif lainnya. Penggunaan Genially dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini berpotensi meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Nurjannah dkk. menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi, sedangkan penelitian Azizah dkk. menemukan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian yang

secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMA masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Bhinneka Tunggal Ika di kelas X SMA Negeri 2 Binjai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21, serta menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah **True Experimental Design** dengan tipe **Pre-test and Post-test Control Group Design**. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan

perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Binjai pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Binjai yang berjumlah 378 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan **purposive sampling** dengan jenis **homogeneous sampling**. Sampel penelitian terdiri atas 64 siswa, yaitu kelas X-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 sebagai kelas kontrol, yang masing-masing berjumlah 32 siswa. Pemilihan sampel didasarkan pada kesamaan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan guru pengampu.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif siswa. Media Genially digunakan sebagai sarana pembelajaran digital interaktif pada materi Bhinneka Tunggal Ika,

sementara hasil belajar kognitif diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam ranah pengetahuan sesuai Taksonomi Bloom Revisi.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar kognitif dalam bentuk soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pre-test dan post-test. Soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mencakup aspek kognitif mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji **Independent Sample t-Test** dengan bantuan program IBM SPSS Statistics untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pre-test, diperoleh bahwa nilai rata-rata kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sebesar 64,94 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 62,88 Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas

tidak memiliki perbedaan yang signifikan atau relatif hampir sama

Setelah kemampuan awal siswa diketahui, selanjutnya kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, diberikan materi pembelajaran oleh peneliti. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *Genially*, sedangkan pada kelas kontrol melakukan pembelajaran konvensional. Pelaksanaan post-test dilakukan setelah materi bhineka tunggal ika selesai diajarkan, dengan menggunakan Google Forms sebagai alat evaluasi.

Hasil post-test menunjukkan adanya selisih nilai sebesar 6,89 antara kedua kelas. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu 76,94 dengan nilai maksimum 90. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 70,05 dengan nilai maksimum, yaitu 84.

Selanjutnya dilakukan uji persamaan dua rata-rata (*Independent Sample T-Test*) untuk mengetahui sejauh mana perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X-4.
 H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X-4.

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a) Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Perhitungan uji hipotesis disajikan pada Tabel . Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai taraf signifikansi (Sig.) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga memenuhi kriteria pengujian yaitu Sig. (2-tailed) < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Post-Test* kelas kontrol dan hasil *Post-Test* kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran

interaktif berbasis aplikasi Genially berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X-4.

Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis

Jenis Data	Nilai Sig.	Nilai Rujukan	Kesimpulan
		n	
Post-Test Eksperimen dan Post-Test Kontrol	0,001	0,05	H_0 ditolak dan H_a diterima

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X pada materi Bhinneka Tunggal Ika. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, soal tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 25 dari 30 butir soal dinyatakan valid dan instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Pengambilan data diawali dengan pemberian pre-test kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas

eksperimen sebesar 64,94, sedangkan kelas kontrol sebesar 62,88. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.

Setelah perlakuan diberikan, kedua kelas memperoleh post-test untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen mencapai 76,94, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 70,05. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially mampu membantu siswa memahami materi Bhinneka Tunggal Ika dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen

karena nilai signifikansi pada uji normalitas dan homogenitas lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media Genially mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan unsur visual, animasi, video, serta kuis interaktif. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori hasil belajar kognitif yang dikemukakan oleh Bloom serta Anderson dan Krathwohl yang menekankan pentingnya kemampuan memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi peserta didik. Penggunaan media Genially memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa dalam membangun pemahamannya sendiri. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Genially* dan siswa yang tidak menggunakannya pada materi Bhineka Tunggal Ika. Hasil penelitian

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, di mana kelas yang menggunakan media Genially memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,94, sedangkan kelas tanpa penggunaan media tersebut hanya mencapai rata-rata 70,94.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Genially* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Hal ini didukung oleh hasil uji t tidak berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Genially* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X di SMA Negeri 2 Binjai.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arsyad. A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2016). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.
- Siregar, B. H. (2022). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*.

- UMSU Press.
- Siregar, E. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Jurnal :**
- Ali, A. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amaliyah, I., Rijanto, T., & Fransisca, Y. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Platform Genially Pada Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 15(Nomor 03), 145–149.
- Anggraeni Dewi, D. (2021). Pengertian PKn 2. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* , Vol. 9 No.(2), 499–506.
- Anggraeni, F. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di SMP Negeri 3 Gadingrejo. *Journal of Social Education*, 1(2), 108–121.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, H. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.
- Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 428–438.
- Batubara, A., & Fadilah, A. N. (2024). *NASIONAL PADA GENERASI Z DI MTsS*
- Batubara, A., & Saragih, R. (2024). *PERAN GURU PPKN DALAM MENUMBUHKAN NILAI NASIONALISME UNTUK MENGATASI SIKAP FANATISME IDOL K-POP PADA SISWA DI SMP N 37 MEDAN*. 8, 161–171.
- Fadiyah, K., Azizah, N., Rahmadani, R., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Digital Interaktif dan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi serta Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 353–358.
- Fandani, P. (2022). *Pengaruh media pembelajaran aplikasi pahamify terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran geografi kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta* [Universitas Negeri Jakarta].
- Fatikasari, R., Matius, B., & M. Junus. (2020). Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Simulasi PhET Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Anggana Materi Fluida Statis. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPPF)*, 1(01), 65–72.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform genially pada pembelajaran ipa materi

- siklus air. *INNOVATIVE : Jurnal Of Social Science Research*, 4(4),
- Hodriani, H., Halking, H., Dharma, S., Nainggolan, M., & Junaidi, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Dilema Moral Berbasis Android Berbantuan Augmented Reality. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 233–250.
- Jamaludin, Yunita, S., Sihalohe, O. A., & Rahayu, S. A. (2025). *OPTIMALISASI PERAN DIGITAL NATIVE TEACHER DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEWARGAAN SISWA*. 10(November), 150–162.
- Karimuddin, A., Jannah, M., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Liber Siagian, D. O. H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran PKn untuk Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan*. 2(3), 28–32.
- Londa, N. A. P., Rompas, P. T. D., & Liando, O. E. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 280–287.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
- Mursida, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tik Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 87–97.
- Nabiel Zamzami, A. (2024). *Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang*.