

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GENIALLY BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Ni Kadek Suartini¹, Nyoman Pancaria², Putu Eka Sastrika Ayu³

^{1,2,3} PGSD Fakultas Dharma Acarya Institut Agama Hindu Mpu Kuturan Singaraja

¹suartinicutesmile08@gmail.com, ²nyomanpancaria@gmail.com,
³ekasastrika@mpukuturan.ac.id

ABSTRACT

Education at the Elementary School (SD) level plays a fundamental role in shaping the foundation of literacy, numeracy, and character in students. Interactive media is a tool used by teachers to deliver lesson material to students. The main benefit is that media can make the lesson message or information clearer and easier for students to understand. The approach applied in this research is the literature review, where data is collected through the analysis of literature review. Genially is a web-based platform that allows for the creation of multimedia content with interactive features such as presentations, maps, games, and animated images. Genially is a digital platform specifically created to make it easier for teachers to produce various teaching aids. Genially is an online platform designed to facilitate the creation of interactive educational content. This platform addresses the varied learning needs of students, covering visual, auditory, and kinesthetic learning styles. Genially serves as a tool for producing media that provides visual stimuli and interactive touches (clicks, hovers, transitions). The main aspects emphasized in the design are the interactivity features and visual elements. The primary goal of this research is to produce and prove the effectiveness of Genially-based IPAS learning media for 5th-grade elementary school students. The implementation of Interactive Genially Media in the IPAS (Science, Social Studies, and Environmental Education) subject is highly relevant for application in 5th grade of elementary school.

Keywords: *Primary School (SD) Education, Learning Media, Genially, IPAS Subject.*

ABSTRAK

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memainkan peran fundamental dalam membentuk pondasi literasi, numerasi, dan karakter peserta didik. Media interaktif adalah alat bantu yang dipakai guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, Manfaat utama adalah media dapat membuat pesan atau informasi pelajaran jadi lebih jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur, di mana data dikumpulkan melalui telaah literatur dan dokumen. *Genially* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten multimedia dengan fitur interaktif seperti presentasi, peta, games, dan gambar animasi. *Genially* adalah sebuah platform digital yang dibuat khusus untuk mempermudah guru dalam membuat berbagai macam alat bantu mengajar. *Genially* merupakan platform daring yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan konten edukatif yang interaktif. Platform ini adalah kebutuhan belajar yang bervariasi dari peserta didik, meliputi gaya belajar *visual*,

auditori, dan kinestetik. Genially berfungsi sebagai alat untuk memproduksi media yang stimulus visual dan sentuhan interaktif (*klik, hover, transisi*). Aspek utama yang ditekankan dalam desain adalah fitur interaktivitas dan elemen visual, penelitian ini bertujuan utama untuk menghasilkan dan membuktikan efektivitas media pembelajaran IPAS berbasis *Genially* bagi kelas 5 SD. Implementasi Media *Genially* Interaktif pada mata pelajaran IPAS menjadi sangat relevan untuk diterapkan di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD), Media Pembelajaran, *Genially*, Mata Pelajaran Ipas.

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) memainkan peran fundamental dalam membentuk pondasi literasi, numerasi, dan karakter peserta didik. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang kini terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka, tuntutan pembelajaran adalah menciptakan pengalaman yang bermakna, kontekstual, dan menarik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Siswa kelas 5 SD menunjukkan antusiasme tinggi, rasa ingin tahu yang besar, dan motivasi intrinsik untuk memahami konsep-konsep IPAS yang kompleks. Namun, keadaan dilapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Fenomena yang ditemukan adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya inisiatif dalam bertanya, rendahnya partisipasi aktif, serta

kecenderungan cepat bosan saat guru menggunakan metode ceramah atau media visual statis seperti buku teks dan papan tulis (Widodo & Satriani, 2023). Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya berhasil memicu daya tarik dan keterlibatan emosional siswa terhadap materi IPAS.

Seorang pendidik memerlukan kreativitas, profesionalisme, dan pendekatan yang menyenangkan guna menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menarik dan mengasyikkan bagi peserta didik. Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan ini adalah dengan mengimplementasikan media yang mampu meningkatkan antusiasme dan hasil belajar mereka (Putri Hidayati et al., 2025). Media interaktif adalah alat bantu yang dipakai guru untuk menyampaikan materi pelajaran

kepada siswa. Kehadiran media ini sangat menguntungkan, baik bagi guru maupun siswa. Manfaat utamanya adalah media dapat membuat pesan atau informasi pelajaran jadi lebih jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Menggunakan media pembelajaran interaktif juga sangat efektif untuk menarik perhatian siswa saat belajar dan sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran. Salah satu contoh media interaktif yang bisa dipakai adalah media yang dibuat menggunakan platform *Genially*. (Volvacea et al., 2025). *Genially* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten multimedia dengan fitur-fitur interaktif seperti presentasi, peta, games, dan gambar animasi. Menurut Afifah et al (2022) *Genially* adalah Website *Genially* dipilih untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif karena memiliki keunggulan, salah satunya adalah fitur-fitur menarik yang tersedia.

Menurut (Volvacea et al., 2025) *Genially* adalah sebuah platform digital yang dibuat khusus untuk mempermudah guru dalam membuat berbagai macam alat bantu mengajar. Dengan *Genially*, guru bisa membuat

presentasi, poster, infografis, dan berbagai materi visual lain dengan mudah. Keunggulan *Genially* adalah tampilannya yang kaya dengan fitur interaktif dan menarik, seperti menambahkan audio, video, animasi, hingga permainan ke dalam materi. Singkatnya, *Genially* adalah aplikasi serbaguna untuk membuat presentasi yang menarik, kuis, game, animasi, dan video pembelajaran. Saat memilih media pembelajaran, guru tidak hanya melihat kebutuhan siswa, tetapi juga harus mempertimbangkan materi pelajaran, tujuan yang ingin dicapai, kemampuan siswa, dan kreativitas guru itu sendiri. Membuat media ajar menggunakan *Genially* (yang berbasis teknologi) dapat membantu mengasah daya pikir siswa secara lebih aktif. Caranya adalah dengan menggabungkan materi dan latihan soal dengan gambar, animasi, video nyata, dan permainan yang akan diberikan kepada mereka.

Genially juga menawarkan kebebasan kreasi dan penyesuaian yang tak terbatas, mendukung kolaborasi yang efektif, dan diperkaya dengan kontribusi rutin dari komunitas produsen konten. Fitur penyimpanan otomatis yang inovatif semakin meningkatkan kemudahan

penggunaannya. Lebih lanjut, fungsionalitas tersebut sangat relevan untuk mengembangkan permainan edukasi (*gamifikasi*) yang disesuaikan dengan kurikulum, dan dapat berintegrasi secara lancar dengan aplikasi eksternal seperti *YouTube* dan *Spotify* (Shalimar & Rukmana, 2024). penelitian ini bertujuan utama untuk menghasilkan dan membuktikan efektivitas media pembelajaran IPAS berbasis *Genially* bagi kelas 5 SD. Manfaat praktis dari hasil pengembangan ini adalah tersedianya sumber belajar yang konkret bagi guru dan siswa, yang secara langsung

dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sementara itu, kontribusi keilmuan penelitian ini terletak pada pengayaan literatur tentang studi pengembangan media digital interaktif, khususnya di lingkungan sekolah dasar di bawah implementasi Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi model rujukan bagi pengembang media sejenis yang berupaya mengintegrasikan *gamification* dan *interaktivitas Genially* untuk mengatasi masalah motivasi belajar (Widodo & Prasetyo, 2023). Dalam konteks pembelajaran,

media *genially* berfungsi sebagai instrumen yang memandu siswa melakukan penyelidikan, menganalisis informasi, dan membangun pengetahuannya secara mandiri, (Suryadi, 2021).

Namun, berdasarkan observasi awal di salah satu sekolah dasar tentunya di gugus 8 kabupaten buleleng, pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan platform seperti monoton siswa diberikan soal, dan tugas siswa mengamati serta menjawab tanpa ada interaksi siswa untuk kedepan menjawab dan pada sekolah dasar tersebut masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurang antusias dalam interaksi pembelajaran. Namun pada saat ini guru-guru di sekolah dasar sudah mampu mempersiapkan media interaktif seperti ppt, video interaktif. Pada sekolah dasar di gugus 8 ini sudah tersedianya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital seperti proyektor, dan laptop. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mempunyai kemampuan masing-masing dan juga memiliki minat dalam belajar yang berbeda-beda, yang dimana peserta didik ada

yang memang aktif dan ada yang biasa saja dalam pembelajaran. Pada salah satu sekolah dasar gugus 8 dikabupaten buleleng yaitu penglatan yang dimana di Sd Negeri 1 Penglatan sudah memiliki langganan kelas pintar yang dimana aplikasi pembelajaran dan soal-soal latihan di dalam aplikasi tersebut. Menurut wali kelas pada sekolah dasar gugus 8 kabupaten buleleng ini media berbasis digital sangat diperlukan untuk menggali dan membangkitkan antusias siswa selama belajar dalam mata pelajaran IPAS. Pada pembelajaran IPAS tersebut sebagian besar beberapa siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dalam kurikulum merdeka, namun ada beberapa siswa yang dimana saat pembelajaran masih perlu fokus dan minat pembelajarannya di tingkatkan.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menggambarkan implementasi media interaktif berbasis *genially* mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dari jurnal dan artikel yang telah dibaca dan diteliti. Metode ini dipilih agar peneliti dapat menggali data

secara mendalam mengenai implementasi media interaktif berbasis *genially*, serta memahami tantangan dan hasil yang dihadapi dalam praktiknya. Penelitian diawali dengan mengidentifikasi topik yang akan dikaji. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan sumber data atau referensi yang relevan, seperti buku, artikel, jurnal, dan karya ilmiah baik dari hasil penelitian sebelumnya maupun sumber non-penelitian. Peneliti kemudian melakukan kajian mendalam terhadap literatur yang telah terpilih. Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru yang berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar siswa. Permasalahan yang diidentifikasi pada mata pelajaran IPAS adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Dengan metode ini dapat membantu penelitian yang dilakukan untuk membuktikan implementasi pada media interaktif berbasis *genially* pada anak kelas V sekolah dasar (Yustiningrum et al., 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi Media Interaktif Berbasis Genially. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi media interaktif berbasis Genially kelas V disekolah dasar menunjukkan bahwa mampu mengembangkan pemikiran siswa dalam pembelajaran IPAS, yang dimana siswa tidak bosan dengan media yang monoton digunakan disekolah, pada saat implementasi media tersebut sangat membantu guru dan siswa dalam membangun minat belajar siswa yang dimana tidak membosankan pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih seru dan menarik (Yarfika Halawa et al., 2025). Menurut (Collins et al., 2021) Pada pengimplementasi media interaktif ini Guru berhasil menggunakan platform ini dengan efektif, meskipun ada beberapa aspek yang masih perlu perbaikan. Secara keseluruhan, baik guru maupun peserta didik menunjukkan hasil yang positif dalam penggunaan *Genially* sebagai media pembelajaran, dengan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Tantangan Implementasi Media Interaktif Berbasis *Genially* Berdasarkan tinjauan jurnal ilmiah,

salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran siswa adalah kurangnya pemanfaatan media yang interaktif dan inovatif sebagai sarana pendukung belajar. Keterbatasan dalam penggunaan media interaktif dan inovatif, kurangnya pengembangan teknologi guru, dan kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media interaktif. Integrasi Kurikulum dan Pemahaman Konsep sebagian pengajar menghadapi kesulitan dalam memadukan nilai-nilai (atau materi spesifik) ke dalam media interaktif *Genially*, khususnya ketika fokus utama pembelajaran adalah mencapai target akademik. Untuk mengatasi hal ini, guru wajib memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep *Genially*, bukan hanya sebagai *tools* (alat), tetapi sebagai strategi pengajaran yang terintegrasi (Karna et al., 2025).

Strategi Implementasi Media Interaktif Berbasis *Genially*. Pada implementasi media interaktif seorang guru harus memiliki keterampilan untuk menguasai dan menggunakan berbagai tipe media belajar dengan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mengimplementasi media interaktif

yang ada serta meningkatkan sara prasarana yang ada pada sekolah dasar, meningkatkan pelatihan dan pemahaman guru mengenai implementasi media interaktif yang dimana mendukung media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan pembelajaran yang menarik serta meningkatkan minat belajar siswa (2023, Mahaputri, 2021).

Dampak Media Interaktif Berbasis *Genially*. Menurut (Banamtuan et al., 2022). Dalam pembelajaran, pemanfaatan media yang sesuai dapat memberikan dampak yang sangat positif, membantu proses belajar siswa dengan lebih baik. Media pembelajaran adalah alat penting yang mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa lebih mudah mengerti isi yang diajarkan. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media visual, audio, audio visual, dan multimedia interaktif. Penggunaan media dengan bijak terbukti membawa efek yang positif dan keuntungan bagi kegiatan belajar. Dengan mempertimbangkan bahwa pelajar berkembang di tengah lingkungan yang kaya akan teknologi,

mereka biasanya lebih menikmati proses belajar yang melibatkan media digital yang dinamis dan menyenangkan. Beberapa penelitian sebelumnya menampilkan kemajuan yang berarti dalam belajar siswa saat memanfaatkan media interaktif yang berbasis *Genially*.

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam menjalankan kegiatan pengajaran. Media berfungsi sebagai sarana penghantar pesan dari guru (sebagai pengirim informasi) kepada peserta didik (sebagai penerima), dengan tujuan utama mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Pandangan ini didukung oleh (Banamtuan et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran membantu membuat proses belajar lebih efektif dan menciptakan lingkungan yang nyaman serta menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai efektivitas ini adalah media pembelajaran berbasis *Genially*.

Pengembangan teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena perkembangan tersebut selalu

memiliki kaitan erat dengan teori dan praktik kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi ini memberikan bantuan signifikan kepada pendidik untuk merancang dan menyajikan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dalam pembelajaran IPAS kelas V, tahap awal implementasi media melibatkan pengumpulan materi dan aset pendukung yang komprehensif, seperti bahan ajar, video, gambar, dan animasi. Media ini kemudian dikembangkan menggunakan platform *Genially*, yang dipilih karena kemampuannya untuk menciptakan konten interaktif, khususnya presentasi interaktif. Keunggulan utama *Genially* yang menjadi pertimbangan adalah fitur yang memungkinkan pengguna membuat tautan atau navigasi ke halaman lain, sehingga dapat menciptakan interaktivitas yang tinggi saat digunakan oleh peserta didik. Keuntungan teknis lainnya termasuk kemampuan media untuk disimpan otomatis di *cloud*, yang menghilangkan risiko kehilangan *file* (Septianingsih et al., 2023).

Pada pengimplementasian media interaktif berbasis *genially* terdapat langkah-langkah

penggunaan media tersebut untuk meningkatkan pemahaman guru dalam penggunaan media interaktif *genially ini* (Rahmawati et al., 2023). Adapun langkah-langkah Menggunakan *Genially* : Di platform *Genially*, tahapan pembuatannya adalah sebagai berikut. Akses situs <https://genial> melalui Google Chrome. Sudah diharapkan untuk mendaftar dan memiliki akun *Genially*, selanjutnya pilih “*go to my panel*” ada di sudut kanan atas untuk melihat beranda. Kemudian, pilih “*create a genially*” dan tentukan jenis tampilan presentasi lewat template atau pilih opsi “*blank creation*” untuk ukuran tampilan yang diinginkan. Jika ingin mengatur ukuran konten, pilih “*blank creation*”. Untuk menggunakan template, pilih template yang diinginkan dan klik “*use this template*” agar dapat memanfaatkannya. Selanjutnya, pilih beberapa slide yang akan digunakan dengan mencentang slide tersebut, atau pilih semua slide dengan mengklik “*select all*” dan dilanjutkan dengan klik “*add*” untuk menambahkan. Setelah menekan “*add*”, tampilan slide yang dipilih akan muncul, sehingga dapat melakukan perubahan dan mendesain konten tersebut memakai fitur yang tersedia

di sisi kiri. Fitur penting *Genially* ini terletak pada “*interactive elements*” yang dapat diakses oleh pengguna. Setelah selesai membuat konten, hasilnya langsung akan tersimpan. Untuk melihat tampilan hasilnya, Anda bisa mengklik opsi “*preview*” yang terletak pada simbol mata di sudut kanan atas. Untuk membagikan hasilnya dapat dilakukan dengan kembali ke tampilan awal “*go to my panel*” dengan mengklik logo *Genially* yang berada di atas fitur-fitur *Genially*. Untuk dapat mendistribusikan atau mengunduh, pertama-tama terbitkan desain yang telah dibuat dengan menekan ikon tiga titik pada hasil tampilan. Setelah itu, pilih opsi “*publish*” agar desain dapat diunggah secara daring, lalu tekan “*all set*”. Selanjutnya, tunggu sampai simbol diperbarui pada tampilan. Setelah menunggu, gerakkan kursor ke desain yang telah dibuat dengan mengklik bagian logo “*download*” atau unduh (jika akunnya sudah diperbarui ke versi premium) atau juga bisa menggunakan tombol “*share*”. Dengan simbol “*share*,” desain bisa dibagikan melalui tautan, email, media sosial, *google classroom*, dan *microsoft team*.

D. Kesimpulan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD), terutama melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di bawah Kurikulum Merdeka, memegang peran fundamental dalam membangun pondasi literasi, numerasi, dan karakter, dengan tuntutan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan menarik. Namun, di lapangan ditemukan adanya kesenjangan motivasi belajar yang ditandai dengan kurangnya inisiatif dan cepat bosan pada siswa kelas V, yang disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dan media visual statis yang monoton. Untuk mengatasi masalah ini, guru memerlukan kreativitas dan pendekatan yang menyenangkan, yang mana salah satu solusinya adalah melalui implementasi media interaktif berbasis digital seperti *Genially*. *Genially* adalah platform serbaguna yang unggul karena kemampuannya membuat konten multimedia yang kaya fitur interaktif (seperti navigasi dan gamifikasi) tanpa memerlukan keahlian pemrograman, menjadikannya sarana yang efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan membuktikan efektivitas media IPAS berbasis *Genially* yang dapat menjadi model rujukan dalam mengintegrasikan interaktivitas untuk mengatasi masalah motivasi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* mampu mengembangkan pemikiran siswa dan membangkitkan minat belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi termasuk kurangnya pemahaman guru dalam mengintegrasikan *Genially* sebagai strategi pedagogi dan keterbatasan waktu pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan media interaktif *Genially* terbukti efektif dalam memandu siswa melakukan penyelidikan dan membangun pengetahuannya secara mandiri, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Mahaputri, D. M. Dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sumber Daya Alam Di Sekolah*

Dasar Salsabilla. 8(3), 167–186.
<https://doi.org/10.20961/Shes.V8i3.107436>

Banamtuan, M. & Dkk, Di, K., Sd, U., Palsatu, I., & Kupang, K. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Materi Hak Dan Kewajiban Di Uptd Sd Inpres Palsatu Kota Kupang The*. 5, 1496–1508.
<https://doi.org/10.58578/Arzusin.V5i3.5938>

Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Pengaruh Penggunaan Platform Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Ipas Kelas 3 Di Sd Inpres Osmok*. Xx, 167–186.

Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Efektivitas Dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. 3, 319–325.
<https://doi.org/10.55606/Jubpi.V3i2.3840>

Putri Hidayati, A. D., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Game Kuis Dengan Website Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 135.
<https://doi.org/10.35931/Am.V9i1.4010>

Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). *Pengembangan*

- Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 821–822.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Development Of Interactive Multimedia Based On The Genially Platform On The Subtheme*. 15, 34–38.
<http://Journal.Unpak.Ac.Id/Index.Php/Pedagogia>
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 272–290.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>
- Volvacea, V. V., Kasdriyanto, D. Y., Jannah, F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Panca Indra Siswa Kelas Iv Sdn Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5, 8531–8542.
<https://j-innovative.org/index.php/innovative>
- Yarfika Halawa, M. Abdul Roziq Asrori, & Yepi Sedya Purwananti. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 316–332.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>
- Yustiningrum, M. & Dkk., Di, K. V, Negeri, S. D., & Kabupaten, T. (2024). *Implementasi Media Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Di Sd Negeri 1 Tulusbesar Kabupaten Malang*. 6.
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/jpmi/index>