GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Informatika di MTs Negeri 11 Kuningan

Angga[1], Vani Aprianto[2]
[1]Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Kuningan.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3240

**Article Info**
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: November, 2th2026

Correspondence:

Phone: +6281939694012

**Abstract:** This study aims to develop Genially-based interactive learning media for Informatics subjects at MTs Negeri 11 Kuningan. Based on observations and interviews, it was found that the learning process was still dominated by lecture methods and the use of static presentation media, resulting in low student engagement and suboptimal understanding of the learning materials. This study employed the Research and Development (R&D) method using the Alessi and Trollip development model, which consists of three stages: planning, design, and development. Data collection techniques were conducted through observation and questionnaires. The developed Genially-based interactive learning media obtained a media validation percentage of 91% and material validation of 84%, both categorized as "Highly Feasible." The small-group trial obtained a percentage of 79% with the category "Feasible," while the large-group trial obtained a percentage of 85% with the category "Highly Feasible." Based on these results, the developed Genially-based interactive learning media is considered feasible to be used as a supporting medium for Informatics learning.

**Keywords:** Development, Interactive Learning Media, Genially.

**Citation:** Angga, A., & Aprianto, V. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Informatika di MTs Negeri 11 Kuningan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6637–6644. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3240

## Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk mendukung perkembangan peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui proses tersebut, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki sehingga mampu membentuk kepribadian, kecerdasan, karakter, serta kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk individu yang mampu berkembang dan berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan usaha pemberdayaan semua potensi peserta didik dengan mewujudkan suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing. Perkembangan atau perubahan dalam dunia pendidikan berjalan seiring dengan perkembangan kebudayaan dan teknologi. Perkembangan yang terjadi diharapkan mampu memberikan perbaikan pendidikan sehingga dapat mendukung kemajuan bangsa. Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan.Saat ini dengan adanya perkembangan teknologi yangsangat pesat, bahan ajar yang tersedia tidakhanya berupa buku saja, tetapi sudah banyak bahan ajar yang di produksi dengan

Email: dosqangga45@gmail.com

Copyright © 2026, Angga, Aprianto, V.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

bahanbakunya diperoleh dari internet. Contohnya buku elektronik (e-book), modul elektronik (e-modul) sehingga memudahkan siswa untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari Yudhi Permana Putra, (2022).

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara aktif. Proses tersebut mencakup pengembangan aspek spiritual, kemampuan mengendalikan diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa di MTs Negeri 11 Kuningan, ditemukan bahwa guru masih mengalami kendala dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif sehingga proses penyampaian materi belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika belum maksimal. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan presentasi statis berupa slide. Penggunaan media tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi masih terbatas.

Penyajian materi yang bersifat satu arah membuat siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa adanya aktivitas belajar yang melibatkan mereka secara aktif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa (student-centered) agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Informatika.

Penelitian yang dilakukan Ervinta & Saino (2026) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian yang dilakukan (Ningsih et al., 2026) juga menyatakan bahwa penggunaan media *Genially* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran.

Media berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik, menyampaikan informasi, serta menciptakan komunikasi yang lebih efektif. Melalui media, materi yang bersifat abstrak dapat dijelaskan dengan lebih jelas, pemahaman siswa dapat ditingkatkan, dan kemandirian belajar dapat didorong sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran informatika tidak hanya ditentukan oleh pendidik dan siswa, tetapi juga oleh kualitas media yang digunakan (Firjatullah & Nurjanah, 2025).

Penelitian yang dilakukan Aqmarinal & Susilo (2025) Penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran digital, simulasi, atau video interaktif,mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa. Kesenjangan antara harapan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif dengan kenyataan di lapangan ini menjadi persoalan yang signifikan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan sumber daya sekolah, minimnya pelatihan bagi guru, dan kurangnya literasi digital di kalangan pendidik.

Media pembelajaran memiliki sifat yang fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dan siswa menjalankan perannya secara lebih aktif serta bertanggung jawab dalam proses penyampaian dan penerimaan materi. Media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar, baik dalam bentuk media konvensional maupun media digital. Secara umum, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyajikan materi dan menyampaikan informasi atau pesan dari sumber belajar kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru dan siswa dalam memahami konsep, mengembangkan keterampilan, serta memperoleh pengetahuan dan kemampuan baru secara lebih efektif Yuniarti et al., (2023).

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam menangkap dan menguasai suatu informasi setelah informasi tersebut diketahui dan diingat. Kemampuan memahami tidak hanya berkaitan dengan mengetahui suatu hal, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menjelaskan dan melihatnya dari berbagai sudut pandang. Peserta didik dapat dikatakan telah memahami suatu materi apabila mampu menjelaskan kembali informasi tersebut secara lebih

rinci dengan menggunakan bahasa sendiri. Oleh karena itu, pemahaman menjadi salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi yang telah dipelajari. Peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang dikerjakan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya. Berdasar pada uraian di atas, dalam proses belajar kita berharap bahwa penggunaan media akan mempermudah pemahaman belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai pula Septia & Setyowati, (2020).

Generasi Z merupakan generasi yang memiliki keterikatan erat dengan perkembangan teknologi digital, sehingga aktivitas mereka tidak lagi terbatas pada lingkungan fisik maupun dunia maya. Kemajuan teknologi yang berlangsung pesat membuat berbagai informasi dan kebutuhan dapat diperoleh secara mudah melalui aplikasi maupun situs web. Kondisi tersebut juga memengaruhi pola interaksi Generasi Z yang cenderung lebih mengutamakan penggunaan teknologi karena dianggap mampu memberikan kemudahan dan efisiensi waktu. Teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka, termasuk dalam proses belajar. Generasi Z cenderung memiliki kemampuan belajar secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber digital, seperti video tutorial di YouTube, ketika menghadapi kesulitan dalam memahami suatu permasalahan. Meskipun demikian, kecenderungan untuk mengandalkan kemampuan diri sendiri dapat menjadi tantangan dalam kerja sama tim. Mereka terkadang lebih memilih menyelesaikan tugas secara mandiri dan berfokus pada pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya dibandingkan berkolaborasi secara intensif dengan anggota kelompok lainnya. Sodiq et al., (2024).

Kurikulum Merdeka dirancang untuk menyatukan aspek literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi. Melalui pendekatan ini, peserta didik memperoleh kebebasan berpikir guna mengoptimalkan potensi akademis mereka. Selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, siswa diwajibkan untuk lebih mandiri dalam menyerap informasi, baik di lingkungan formal maupun nonformal. Fleksibilitas ini membuka ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi ilmu secara mendalam melalui aktivitas literasi, pengasahan bakat, dan kegiatan positif lainnya. Oleh karena itu, implementasi kurikulum ini perlu diperluas ke seluruh institusi pendidikan di Indonesia. Selain memacu pertumbuhan siswa, sistem ini juga mempermudah guru dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif sekaligus mereduksi beban administrasi yang selama ini dihadapi. Pada akhirnya, gagasan ini menjadi solusi strategis dalam menjawab dinamika pendidikan di era digital (Nasution et al., 2023).

Media pembelajaran dalam pembelajaran informatika berperan sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dan lingkungan belajar. Fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah platform *Genially*. *Genially* platform berbasis web untuk membuat konten komunikasi visual yang interaktif, animasi, dan menarik tanpa perlu keahlian coding. Platform ini digunakan untuk membuat presentasi, infografis, gamifikasi (kuis/game), gambar interaktif, dan materi pembelajaran yang dapat dibagikan melalui tautan. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran dan menciptakan interaktivitas peserta didik terhadap media

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Genially* untuk mata pelajaran informatika materi perangkat keras (*hardware*) kelas VII di MTS Negeri 11 Kuningan. Sehingga, judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Informatika di MTS Negeri 11 Kuningan" Dengan harapan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman belajar pada siswa terhadap mata pelajaran informatika.

## Metode

Model pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini Alessi & Trollip merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengembangkan suatu produk. Alessi dan Trollip mengemukakan spesifikasi produk multimedia untuk pembelajaran dalam pengembangan produknya, meskipun tidak menutup kemungkinan bahwa model ini juga dapat diterapkan dalam pengembangan jenis produk lainnya, terdapat 3 tahap dasar dalam pengembangan yaitu planning, design, dan *Development* (Trollip, Stanley R, Alessi, 2000).

Tahap planning dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran. Tahap design mencakup perancangan konsep dan alur pembelajaran yang divisualisasikan melalui flowchart sebagai acuan pengembangan.

Selanjutnya, tahap *Development* merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran, dan materi ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan memberikan nilai pada setiap kriteria berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 1** Interval Skala Likert

| Keterangan | Skor |
|---|---|
| Sangat Setuju (SS) | 5 |
| Setuju (S) | 4 |
| Kurang Setuju (KS) | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

Melakukan perhitungan data hasil validasi dan respon menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P = \sum \frac{x}{xi} x100}$$

**Keterangan:**
P = Persentase validasi
$\Sigma$ x = Jumlah keseluruhan jawaban dalam setiap item
$\Sigma$ xi = Jumlah keseluruhan jawaban ideal dalam setiap item

Mengambil kesimpulan dari hasil perhitungan untuk mengevaluasi kelayakan media yang dibuat sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 2** Kriteria Persentase Angket

| Skor Persentase | Keterangan |
|---|---|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Kurang Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 0 - 21% | Sangat Tidak Layak |

## Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi perangkat keras komputer (*hardware*) dalam mata pelajaran Informatika untuk siswa kelas VII MTs Negeri 1 Kuningan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan metode Research and *Development* (*R&D*) dengan mengacu pada model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan) Trollip, Stanley R, Alessi, (2000).

## Perencanaan (*Planning*)

### Mengidentifikasi ruang lingkup

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan menentukan ruang lingkup materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kompetensi pada mata pelajaran Informatika kelas VII. Materi yang dipilih berfokus pada pengenalan perangkat keras (*hardware*) komputer sebagai salah satu pengetahuan dasar yang perlu dikuasai peserta didik. Materi tersebut mencakup lima kelompok utama perangkat keras, yaitu *input*, *process*, *output*, *storage*, dan *electrical*, yang masing-masing disajikan melalui penjelasan mengenai pengertian, fungsi, karakteristik, dan contoh perangkat yang digunakan dalam sistem komputer.

Ruang lingkup materi yang telah ditentukan selanjutnya menjadi landasan dalam penyusunan isi dan struktur media pembelajaran, termasuk pemilihan materi, penyajian informasi, penggunaan ilustrasi, dan aktivitas pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi peserta didik.

### Mengidentifikasi karakteristik siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII di MTs Negeri 11 Kuningan, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung kurang bervariasi, menyebabkan siswa mudah merasa bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu materi informatika yang memerlukan perhatian adalah perangkat keras komputer (*hardware*), karena materi tersebut mencakup berbagai jenis, fungsi, dan karakteristik perangkat yang membutuhkan pemahaman yang baik dari siswa. Pembelajaran yang masih berfokus pada penyampaian materi secara verbal dan minim penggunaan media interaktif dapat mengurangi kemudahan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

### Menentukan dan Mengumpulkan

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya berupa teks, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai komponen pendukung untuk meningkatkan daya tarik, interaktivitas, dan pemahaman peserta didik. Komponen pendukung tersebut meliputi gambar, video, audio, animasi, serta ikon yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan media pembelajaran.

Materi pembelajaran yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* mengacu pada buku mata

pelajaran Informatika kelas VII yang digunakan di MTs Negeri 11 Kuningan. Materi tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, materi disusun kembali dalam bentuk yang lebih interaktif agar dapat disajikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Video yang digunakan sebagai komponen pendukung dalam media pembelajaran interaktif diperoleh dari platform YouTube. Video dipilih berdasarkan kesesuaian dengan materi pembelajaran, kualitas informasi, serta kemampuannya dalam membantu memberikan gambaran yang lebih konkret terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan video bertujuan untuk memberikan variasi dalam penyajian materi sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui teks.

**Melakukan brainstorming**

Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Informatika untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan perlu memiliki tampilan yang menarik, sistematis, dan mudah digunakan oleh peserta didik. Media tersebut nantinya memuat beberapa objek atau komponen visual yang mendukung penyampaian materi, seperti teks, gambar, tombol navigasi, serta elemen interaktif lainnya. Hasil diskusi ini selanjutnya menjadi dasar dalam menentukan rancangan awal dan komponen yang akan dimuat dalam media pembelajaran interaktif.

## Desain (*Design*)

Setelah tahap perencanaan selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah *design* (perancangan). Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil analisis dan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan dilakukan secara sistematis dengan menentukan pihak-pihak yang terlibat dalam proses pengembangan, meliputi pengembang, validator, dan responden penelitian.

Media dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan (user-friendly), dengan pemilihan warna, jenis huruf, gambar, serta elemen visual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VII. Penggunaan video, audio, animasi, dan kuis interaktif bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Navigasi dirancang sederhana dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya dengan mudah. Media juga bersifat fleksibel dan dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

*Flowchart* atau diagram alur digunakan untuk menggambarkan struktur navigasi dan hubungan antar halaman dalam media pembelajaran interaktif. Flowchart menunjukkan alur penggunaan media mulai dari halaman utama hingga pengguna mengakses berbagai menu yang tersedia.

## Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap untuk merealisasikan desain media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat diimplementasikan menjadi media pembelajaran interaktif menggunakan platform *Genially*. Tahap pengembangan dilaksanakan melalui serangkaian proses yang terstruktur guna menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Tahapan ini meliputi produksi media, uji coba awal (alpha test), uji coba beta (beta test), dan revisi akhir.

Halaman awal merupakan tampilan pembuka media pembelajaran yang memuat judul materi pembelajaran serta memberikan informasi singkat mengenai materi yang akan dipelajari.




**Figure 1** Tampilan Beranda

Menu berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan memilih fitur atau bagian yang ingin dituju.




**Figure 2** Tampilan Menu

**Validasi Media (Alpha Test)**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek, meliputi tampilan, tipografi, navigasi, teknis, dan penyajian media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebelum media diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses penilaian dilakukan oleh ahli media, yaitu Bapak Dena Latif Setiawan, M.Kom., selaku dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang terkait.

**Tabel 3** Hasil Validasi Media

| No. | Aspek | Nilai | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Tampilan | 90% | Sangat Layak |
| 2. | Tipografi | 90% | Sangat Layak |
| 3. | Navigasi | 95% | Sangat Layak |
| 4. | Teknis | 85% | Sangat Layak |
| 5. | Penyajian Media | 95% | Sangat Layak |
| | **Rata-Rata** | **91%** | **Sangat Layak** |

Hasil penilaian aspek menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai persentase rata-rata 91% dengan kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa media platfoam *Genially* telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media interaktif yang menarik dan mudah digunakan sebagai bahan penelitian.

**Validasi Materi (Alpha Test)**

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran informatika MTS Negeri 11 Kuningan yaitu bapak Riyan Septiana N, S.Pd.I . Penilaian mencakup aspek kesesuaian ,keakuratan ,kelengkapan, penyajian, dan Bahasa.

**Tabel 4** Hasil Validasi Materi

| No. | Aspek | Nilai | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Kesesuaian | 85% | Sangat Layak |
| 2. | Keakuratan | 70% | Layak |
| 3. | Kelengkapan | 95% | Sangat Layak |
| 4. | Penyajian | 90% | Sangat Layak |
| 5. | Bahasa | 80% | Layak |
| | **Rata-Rata** | **84%** | **Sangat Layak** |

Hasil penilaian menunjukan media pembelajaran mendapatkan skor persentase rata-rata 84%. dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya materi dalam media pembelajaran interaktif *Genially* telah memenuhi kriteria kelayakan.

**Uji Coba Kelompok Kecil (Beta Test 1)**

Uji Coba Kelompok kecil dilakukan terhadap 23 orang siswa dari kelas 7D di MTS Negeri 11 Kuningan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tanggapan awal siswa terhadap produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, serta mengevaluasi apakah media sudah layak untuk diuji lebih lanjut pada kelompok besar. Media dinilai berdasarkan 10 indikator dengan pernyataan positif dan negatif melalui angket skala 1-5.

**Tabel 5** Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No. | Uji Coba Kelompok Kecil | Nilai Rata-Rata | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Siswa Kelas VII D | 79% | Layak |

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif kategori “Layak” dalam uji coba kelompok kecil dengan skor persentase rata-rata 7,9 (79%), menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran.

**Uji Coba Kelompok Besar (Beta Test 2)**

Setelah melalui uji kelompok kecil, produk dilanjutkan pada uji kelompok besar yang melibatkan 28 siswa kelas VII A dan 22 siswa kelas VII B, total 50 siswa . Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui keefektifan media dalam skala lebih luas dan melihat konsistensi tanggapan siswa terhadap kualitas media. Berikut hasil penilaian yang diperoleh dari angket.

**Tabel 6** Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| No. | Uji Coba Kelompok Besar | Nilai Rata-Rata | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Siswa Kelas VII A dan VII B | 85% | Sangat Layak |

Dari hasil tersebut, media dinilai memiliki kualitas sangat baik oleh kelompok besar. Seluruh aspek memperoleh nilai rata-rata di atas 8, dengan kategori "Sangat Layak".

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di MTs Negeri 11 Kuningan, dapat disimpulkan.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi perangkat keras komputer untuk siswa kelas VII MTs Negeri 11 Kuningan berhasil dikembangkan melalui tahapan perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Media ini mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, video, animasi, serta kuis interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan fleksibel bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh hasil validasi media sebesar 91% dan validasi materi sebesar 84%, keduanya berkategori "Sangat Layak". Uji coba kelompok kecil memperoleh 79% dengan kategori "Layak", sedangkan kelompok besar menunjukkan hasil "Sangat Layak". Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Rektor, Wakil Rektor, Dekan, Wakil Dekan, Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) Universitas Muhammadiyah Kuningan, serta Bapak Vani Aprianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kedua orang tua serta seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

## Referensi

Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal Pendidikan Bahasa, 11(2), 46–56. https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527

Aqmarinal, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Ta ' lif : Jurnal Pendidikan dan Agama Islam. 1.

Bantul, D. I. S. M. K. N., & Bantul, D. I. S. M. K. N. (2018). No Title.

Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. Journal of Student Research (JSR), 1(1), 282–294.

Diana, F., Udin, T., Maufur, S., Syekh, I., & Cirebon, N. (2022). PERAN TEORI BELAJAR KOGNITIF TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR SISWA MI / SD A . PENDAHULUAN Karakteristik kognitif siswa SD sangat penting untuk dipahami . Perkembangan kognitif menjelaskan bagaimana kemampuan berfikir anak berfungsi dan berkembang . Kemampuan . 03(03), 279–299.

Ervinta, P. D., & Saino. (2026). 1 , 2 1,2. 12, 26–45.

Fachrurrazi, A., & Surabaya, D. P. U. (2010). PEMANFAATAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA UNTUK PEMBELAJARAN. 11, 21–29.

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. Genderang Asa: Journal of Primary Education, 3(2), 50–59. https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955

Firjatullah, R., & Nurjanah, H. F. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY PADA MATERI PERANGKAT KERAS KOMPUTER ( HARDWARE ) PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VII SMPN 3 KUNINGAN. 6(5), 8755–8761.

Fuadi, W., & Nurjanah, H. F. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP NEGERI 1 CIWARU. 6(5), 8217–8226.

Janna, & Herianto. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss. 18210047.

Jurnal, M., & Ilmiah, K. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa. 3.

Learning media, Indonesian language teaching. (2021).

M.Jaki, & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. 4, 115–118.

Media, P., Terhadap, I., & Belajar, M. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. 4(01), 39–47.

Muslimat, A. (2008). RENDAHNYA PARTISIPASI WANITA DI BIDANG POLITIK Ade Muslimat Universitas Serang Raya; Pusat Studi Wanita Provinsi Banten. 131–144.

Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., & Suharti, L. (2023). COMPETITIVE : Journal of Education Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. 2(3), 201–211.

Nathasya, H. (2024). No TitleΕΛΕΝΗ. Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS), 5(1), 70–80.

Ningsih, P. O., Ainun, N., Mardianis, T., Alda, E., & Putri, S. (2026). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN. 5, 352–364.

Nyaring, M., & Ii, K. (2023). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Microsoft Powerpoint. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 6(3), 553–561.

Penelitian, D., Pendidikan, I., Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. 1, 24–36.

Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. 9(1), 63–71.

Septia, E., & Setyowati, L. (2020). Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. 121–128.

Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Development of Interactive Multimedia Based on the Genially Platform on the Subtheme of Energy Saving. 15, 34–38. http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia

Siti Nurzanna. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. ALACRITY : Journal Of Education, 2(3), 26–34. http://lpppipublishing.com/index.php/alacrity

Sodiq, J., Cicik, T., Budiman, S., Yosephin, M., & Lestari, W. (2024). Pembelajaran pengelolaan kelas untuk peserta didik Generasi Z. 2(3), 132–141.

Sukmawati. (2008). Jurnal Visi Ilmu Pendidikan. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, PROFESIONALISME GURU SEKOLAH DASAR, 1665–1665.

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. JUTECH : Journal Education and Technology, 4(2), 111–123. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907

Trollip, Stanley R, Alessi, S. M. (2000). Multimedia for Learning: Methods and Development (3Th Edition) - Book Review. European Journal of Education Studies, 1(1), 50–56.

Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 4(3), 201. https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL 4, 84-95.

Yudhi Permana Putra, H. A. M. (2022). Perancangan aplikasi e-modul pembelajaran informatika di mts negeri 6 agam. Jurnal Edukasi Elektro, 06(1), 18–23.