

Pengaruh Media Interaktif Digital terhadap Motivasi dan Kompetensi Siswa pada Pembelajaran Informatika

Shalsa Maharani¹⁾, Nurhadiansyah²⁾, Indra Maulana³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Pendidikan Teknik Infomatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa
Cirebon, Indonesia

¹⁾ shalsamaharani21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi kognitif siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Kota Cirebon. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 60 siswa yang berasal dari kelas VIII D dan VIII E dan ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan tes ketercapaian kompetensi kognitif. Data kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji Wilcoxon *Signed-Rank Test*, dan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar meningkat dari 64,27 pada pretest menjadi 71,63 pada posttest dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -5,660 dengan 47 siswa mengalami peningkatan skor motivasi. Ketercapaian kompetensi kognitif juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata skor dari 13,03 pada pretest menjadi 19,78 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai Z sebesar -6,339 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,85 berada pada kategori tinggi. Secara deskriptif, kedua variabel mengalami peningkatan setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi kognitif siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kata kunci: media interaktif berbasis digital; Genially; motivasi belajar; ketercapaian kompetensi; informatika.

Abstract

This study aimed to determine the effect of utilizing digital-based interactive learning media on students' learning motivation and cognitive competency achievement in Informatics subjects at SMP Negeri 3 Kota Cirebon. This study employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 60 students from classes VIII D and VIII E selected using saturated sampling. Data were collected through a learning motivation questionnaire and a cognitive competency achievement test. The data were analyzed using descriptive statistics, the Wilcoxon Signed-Rank Test, and Normalized Gain (N-Gain). The results showed that the average learning motivation score increased from 64.27 in the pretest to 71.63 in the posttest, with a significance value of $0.000 < 0.05$. The Wilcoxon test produced a Z value of -5.660, with 47 students showing increased motivation scores. Cognitive competency achievement also increased, with the average score rising from 13.03 in the pretest to 19.78 in the posttest. The Wilcoxon test produced a Z value of -6.339 and a significance value of $0.000 < 0.05$, while the N-Gain value was 0.85, categorized as high. Descriptive analysis also indicated simultaneous improvement in both variables after the implementation of digital-based interactive learning media. Therefore, the utilization of digital-based interactive learning media had a

significant effect on students' learning motivation and cognitive competency achievement in Informatics learning.

Keywords: *interactive learning media, digital, Genially, learning motivation, cognitive competency.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan [1]. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan perkembangan tersebut, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diperbarui menjadi Informatika, yang menekankan pengembangan literasi digital, berpikir komputasional, dan kemampuan memecahkan masalah berbasis teknologi [2].

Namun, pelaksanaan pembelajaran Informatika tidak selalu didukung oleh ketersediaan sarana praktikum yang memadai. Mata pelajaran ini menggabungkan aspek teoretis dan praktik, sehingga pemahaman konsep saja tidak cukup tanpa disertai kegiatan praktik agar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh [3]. Keterbatasan laboratorium dan perangkat teknologi dapat menyebabkan siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk melakukan praktik secara langsung, sehingga dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta berdampak pada motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi kognitif. Motivasi belajar sendiri merupakan unsur yang bersumber dari dalam diri siswa dan memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar [4].

Kondisi serupa ditemukan pada pembelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Kota Cirebon. Keterbatasan sarana praktikum menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara optimal. Keterbatasan sumber daya pembelajaran juga dapat menyebabkan pembelajaran berlangsung secara kurang interaktif sehingga siswa berpotensi mengalami penurunan minat dan keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran.

Observasi awal terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Cirebon menunjukkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran Informatika belum berada pada tingkat yang optimal. Data motivasi belajar siswa berdasarkan pengamatan awal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Motivasi Rendah	Persentase (%)	Keterangan
VIII D	31	22	70,97	Rendah

VIII E	29	20	68,97	Rendah
--------	----	----	-------	--------

Mengacu pada Tabel 1, motivasi belajar siswa di kedua kelas masih didominasi kategori rendah, yaitu 22 dari 31 siswa (70,97%) di kelas VIII D dan 20 dari 29 siswa (68,97%) di kelas VIII E. Data ini diperoleh dari dokumentasi tugas dan aktivitas belajar siswa selama peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan (PPL) di sekolah tersebut.

Selain motivasi belajar, ketercapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran Informatika juga masih belum optimal. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru, masih dijumpai siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Tes Ketercapaian Kompetensi Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan (%)
VIII D	31	75	18	13	58,06
VIII E	29	75	16	13	55,17

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 13 dari 31 siswa (41,94%) di kelas VIII D dan 13 dari 29 siswa (44,83%) di kelas VIII E belum mencapai KKM. Data tersebut diperoleh dari dokumentasi hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran Informatika sebelum penelitian dilaksanakan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media digital interaktif membuka ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai unsur penyajian, seperti gambar, audio, animasi, maupun simulasi [5]. Dalam penelitian ini, media interaktif berbasis digital dikembangkan dan dimanfaatkan menggunakan Genially sebagai sarana pendukung pembelajaran, yang dapat digunakan untuk merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan biaya yang relatif terjangkau, baik dalam bentuk presentasi, permainan, maupun video edukatif [6].

Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis Genially turut diperkuat oleh penelitian pada jenjang sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa penerapan media tersebut memberikan kontribusi positif terhadap mutu proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta membantu siswa memahami materi yang diajarkan [7]. Meskipun demikian, penelitian tersebut dilaksanakan pada subjek dan mata pelajaran yang berbeda, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut mengenai pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran Informatika pada jenjang SMP.

Motivasi belajar siswa cenderung meningkat apabila mereka dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran yang interaktif dan bermakna [8]. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan sumber daya sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi siswa. Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital (Genially), penelitian terdahulu belum secara khusus membahas pemanfaatannya dalam pembelajaran Informatika pada jenjang SMP yang dilaksanakan dalam kondisi keterbatasan sarana praktikum, serta belum secara bersamaan mengukur motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi kognitif siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Kota Cirebon.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan serta informasi kepada siswa, guna menarik perhatian, menumbuhkan minat, dan membantu siswa memahami materi yang diajarkan [9]. Media pembelajaran interaktif berbasis digital memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, ke dalam satu kesatuan media, sehingga siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima materi secara pasif, melainkan turut berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari [10].

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus membantu tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi [11]. Selain itu, media digital interaktif memberikan peningkatan yang berarti terhadap motivasi belajar siswa, serta mendorong partisipasi aktif dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari [12].

Secara konseptual, teori multimedia learning yang dikemukakan Mayer menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui perpaduan unsur verbal dan visual dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus kemampuan mereka dalam mengingat informasi, karena informasi diproses secara simultan melalui lebih dari satu saluran (dual channel) [13].

Salah satu platform yang digunakan dalam penelitian ini adalah Genially, yaitu platform digital berbasis web yang memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, ilustrasi, audio, video, animasi, serta fitur interaktif berupa kuis, simulasi, dan sistem navigasi dinamis antarhalaman [14]. Karakteristik interaktif pada Genially sejalan dengan pendekatan active

learning karena siswa didorong untuk mengeksplorasi materi secara aktif, bukan sekadar menerima informasi yang disampaikan pendidik.

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang tumbuh dalam diri siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar, mempertahankan keberlangsungan kegiatan tersebut, serta mengarahkan perilaku belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan [8]. Salah satu cara untuk mendukung peningkatan motivasi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif, karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus memberikan tantangan bagi siswa [12].

Penggunaan media digital interaktif juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, yang tercermin dari meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung [15]. Berdasarkan uraian tersebut, indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perhatian dalam belajar, ketekunan belajar, minat belajar, motivasi intrinsik, dan motivasi ekstrinsik [8].

2.3 Ketercapaian Kompetensi Siswa

Ketercapaian kompetensi siswa mencerminkan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian kompetensi tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan mengembangkan sikap positif selama proses pembelajaran [16].

Pemanfaatan media pembelajaran digital yang dilengkapi unsur interaktif terbukti dapat mendukung peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi. Siswa yang belajar dengan memanfaatkan media digital interaktif tercatat mencapai tingkat kompetensi yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional [17].

Penelitian ini secara khusus mengukur kompetensi kognitif melalui instrumen tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan tahapan proses kognitif pada Taksonomi Bloom revisi, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) [18].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest yang diterapkan pada dua kelas replikasi, yaitu kelas VIII D dan VIII E, tanpa kelompok kontrol. Kedua kelas memperoleh perlakuan identik berupa pembelajaran Informatika menggunakan media interaktif berbasis digital melalui platform Genially. Desain penelitian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan (X)	Posttest
Kelas VIII D	O1	X	O2
Kelas VIII E	O1	X	O2

Keterangan: O1 = pengukuran awal (pretest); X = perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis digital Genially; O2 = pengukuran akhir (posttest).

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII D dan VIII E SMP Negeri 3 Kota Cirebon. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa, terdiri atas 31 siswa kelas VIII D dan 29 siswa kelas VIII E, yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket dengan skala Likert empat alternatif jawaban, yang disusun berdasarkan lima indikator motivasi belajar. Data ketercapaian kompetensi kognitif dikumpulkan melalui tes pilihan ganda pada tahap pretest dan posttest. Data pendukung dikumpulkan melalui dokumentasi berupa daftar siswa, jadwal pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan penelitian.

3.4 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi) untuk memberikan gambaran umum data penelitian [19]. Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 100. Data yang berdistribusi normal dianalisis dengan Paired Sample t-Test, sedangkan data yang tidak berdistribusi normal dianalisis dengan Wilcoxon Signed-Rank Test.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengukur besarnya peningkatan ketercapaian kompetensi kognitif siswa, dengan kriteria: $g < 0,30$ kategori rendah; $0,30 \leq g < 0,70$ kategori sedang; dan $g \geq 0,70$ kategori tinggi [20].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Analisis statistik deskriptif terhadap data motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi kognitif siswa pada tahap pretest dan posttest disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar dan Kompetensi Kognitif

Variabel	N	Min	Max	Mean	SD
----------	---	-----	-----	------	----

Motivasi Pretest	60	45	77	64,27	6,782
Motivasi Posttest	60	65	77	71,63	2,655
Tes Pretest	60	2	20	13,03	5,018
Tes Posttest	60	18	20	19,78	0,454

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata motivasi belajar meningkat dari 64,27 pada pretest menjadi 71,63 pada posttest, sementara rata-rata ketercapaian kompetensi kognitif meningkat dari 13,03 menjadi 19,78. Penurunan nilai standar deviasi pada kedua variabel menunjukkan bahwa skor siswa menjadi lebih homogen setelah perlakuan diberikan.

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa hanya data motivasi pretest yang berdistribusi normal (Sig. = 0,656 > 0,05), sedangkan motivasi posttest, tes pretest, dan tes posttest tidak berdistribusi normal (Sig. berturut-turut 0,036; 0,015; dan 0,000). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test.

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Variabel	Positive Ranks	Negative Ranks	Ties	Z	Asymp. Sig.
Motivasi Belajar	47	11	2	-5,660	0,000
Kompetensi Kognitif	53	0	7	-6,339	0,000

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada kedua variabel sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan ketercapaian kompetensi kognitif siswa. Secara deskriptif, kedua variabel juga menunjukkan peningkatan secara simultan setelah penerapan media tersebut, meskipun pengaruh simultan ini tidak diuji secara inferensial karena tidak dilakukan analisis multivariat. Hasil analisis N-Gain untuk ketercapaian kompetensi kognitif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,85, yang termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan kriteria Hake [20].

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai signifikansi Wilcoxon sebesar 0,000 serta peningkatan rata-rata skor dari 64,27 menjadi 71,63. Media yang dirancang melalui Genially memadukan teks, ilustrasi, animasi, video, kuis interaktif, dan umpan balik langsung sehingga membantu mempertahankan perhatian siswa sepanjang pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan pandangan Sardiman bahwa penyajian pembelajaran melalui media yang menarik dapat menjadi pendorong semangat belajar siswa [21], serta pendapat Uno bahwa media interaktif dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa [22]. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa media berbasis Genially mampu meningkatkan motivasi belajar siswa [23], [24].

Pada aspek ketercapaian kompetensi kognitif, hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan pengaruh yang signifikan ($\text{Sig.} = 0,000$), dengan peningkatan rata-rata dari 13,03 menjadi 19,78 dan nilai N-Gain sebesar 0,85 (kategori tinggi). Penyampaian materi yang didukung unsur visual dan fitur interaktif membantu siswa memahami materi sistem komputer secara lebih mendalam, sejalan dengan tahapan proses kognitif pada Taksonomi Bloom revisi [18]. Temuan ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis Genially efektif meningkatkan hasil dan kompetensi belajar siswa [25], [26].

Secara simultan, peningkatan pada kedua variabel dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan Mayer, yang menerangkan bahwa penyampaian informasi melalui perpaduan unsur verbal dan visual membantu siswa menyerap serta mengolah informasi selama proses belajar berlangsung [13]. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif solusi bagi sekolah yang menghadapi keterbatasan sarana praktikum dalam pembelajaran Informatika.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan dampak nyata bagi pembelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Kota Cirebon: peningkatan signifikan pada motivasi belajar ($Z = -5,660$; $\text{Sig.} = 0,000$) dan ketercapaian kompetensi kognitif ($Z = -6,339$; $\text{Sig.} = 0,000$; N-Gain = 0,85 kategori tinggi) mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis Genially dapat menjadi solusi konkret bagi guru dalam mengatasi keterbatasan sarana praktikum tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran. Bagi guru, media ini dapat diadopsi sebagai alternatif metode pengajaran yang tidak memerlukan perangkat laboratorium khusus. Bagi sekolah, hasil ini memberikan dasar empiris untuk mempertimbangkan investasi pada media pembelajaran digital interaktif sebagai bagian dari strategi peningkatan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa seperti Informatika.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan peningkatan rata-rata skor dari 64,27 menjadi 71,63; (2) pemanfaatan media tersebut juga berpengaruh signifikan terhadap ketercapaian kompetensi kognitif siswa, dengan nilai Sig. sebesar 0,000 dan peningkatan rata-rata dari 13,03 menjadi 19,78 serta N-Gain sebesar 0,85 (kategori tinggi); dan (3) secara deskriptif,

kedua variabel mengalami peningkatan secara bersamaan setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital, meskipun pengaruh simultan ini belum diuji secara inferensial.

Media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti Genially, dapat menjadi alternatif solusi bagi sekolah dengan keterbatasan sarana praktikum guna meningkatkan motivasi dan kompetensi belajar siswa pada pembelajaran Informatika. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain eksperimen dengan kelompok kontrol serta memperluas cakupan pengukuran kompetensi pada ranah afektif dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. Laksana, "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21," *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 14–22, 2021.
- [2] M. Mustari, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Manajemen Pendidikan*. Bandung: Gunung Djati Publishing, 2023.
- [3] E. Harefa et al., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [4] Y. Darniyanti and A. Saputra, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung," *Consilium: Education and Counseling Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 193–205, 2021.
- [5] A. Ali, L. C. Maniboey, R. Megawati, C. F. Djarwo, and H. Listiani, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [6] W. P. Rahayu, R. Hidayat, I. Zutiasari, D. Rusmana, R. A. A. Indarwati, and S. Zumroh, "Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran dengan Bantuan Website Genially pada Guru-Guru SMK Islam Batu," *Universitas*, vol. 1, no. 6, 2023.
- [7] S. Nurhalifah and I. F. Falah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam PPKn Kelas IV SDN 2 Puteran," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 655–664, 2024.
- [8] A. G. N. Nastiti, S. Sumartiningsih, and A. Yuwono, "Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 429–442, 2024.
- [9] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020.
- [10] A. Furoidah, "Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 63–77, 2020.

- [11] P. R. P. I. Dewi, N. M. W. Wijayanti, and I. D. P. Juwana, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Negeri 4 Denpasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, vol. 2, no. 2, pp. 98–109, 2022.
- [12] D. Purnomo, M. A. Marta, and G. Gusmaneli, "Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, vol. 3, no. 2, pp. 414–427, 2025.
- [13] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- [14] N. Nurjannah, N. Ndari, A. Awaludin, and F. Fizen, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 1, pp. 290–298, 2025.
- [15] N. Widiastari and R. D. Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru," *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 4, pp. 215–222, 2024.
- [16] I. Farhana, *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka: Memahami Konsep hingga Penulisan Praktik Baik Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Lindan Bestari, 2023.
- [17] S. C. Permatasari and E. Ekohariadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Interaktif Menggunakan Laravel untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Mata Pelajaran Basis Data Siswa Kelas XI RPL di SMKN 1 Surabaya," *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, vol. 8, no. 2, pp. 168–180, 2023.
- [18] L. W. Anderson and D. R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, Complete ed.* New York: Addison Wesley Longman, 2001.
- [19] L. T. Handayani, *Statistik Deskriptif*. Jember: UM Jember Press, 2023.
- [20] R. R. Hake, "Analyzing Change/Gain Scores," unpublished, 1999.
- [21] A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- [22] H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [23] Y. Oktaviane, G. Yarmi, A. Dwi, and J. Suhandoko, "Optimalisasi Literasi Digital dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Genially," *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, n.d.
- [24] Y. Halawa, M. A. R. Asrori, and Y. S. Purwananti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 316–332, 2025.

- [25] A. G. P. Maulana and E. Gustiana, “Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Al-Amanah Salem,” *Journal Innovation in Education*, vol. 3, no. 3, pp. 231–238, 2025.
- [26] M. Y. Kurniawan, T. Widiyaningtyas, and S. P. Pratama, “Pemanfaatan Genially dalam Pengembangan Media Interaktif untuk Materi Opini dan Fakta Informatika Kelas VIII,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 3, pp. 1231–1242, 2025.

Biodata Penulis

Shalsa Maharani, merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon. Artikel ini disusun berdasarkan penelitian tugas akhir (skripsi) pada program studi tersebut.

Indra Maulana, S.Pd., M.Kom., merupakan dosen sekaligus Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon.

Nurhadiansyah, M.Kom., merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon.