



# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Annisa<sup>1\*</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

Correspondent: (\*[annisapky16@gmail.com](mailto:annisapky16@gmail.com))

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 1 November 2025

Revised 8 November 2025

Accepted 12 November 2025

Available online 16 November 2025

### Kata Kunci:

Media Interaktif, Genially, Hasil Belajar

### Keywords:

Interactive Media, Genially, Learning Outcomes

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada materi Menghindari Akhlak Tercela di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media dikatakan sangat layak berdasarkan analisis materi dan isi media. Uji penggunaan media mengungkapkan peningkatan hasil belajar serta sikap yang sangat positif dari siswa tentang tampilan dan kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa media Genially efektif meningkatkan pembelajaran Akidah Akhlak dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih komprehensif.

## ABSTRACT

*This study aims to develop and assess the effectiveness of Genially-based interactive learning media on the material Avoiding Reprehensible Morals in class VIII MTs An-Nur Palangka Raya. This study uses the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through observation, interviews, validation questionnaires, and learning outcomes. The research findings indicate that the media is said to be very feasible based on the analysis of the material and content of the media. The*

*media usage test revealed an increase in learning outcomes as well as very positive attitudes from students about the appearance and ease of use. This indicates that Genially media is effective in improving the learning of Akidah Akhlak and helping students understand the material in a more comprehensive way.*

## 1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam mengembangkan akhlak, spiritual, dan karakter siswa agar mereka dapat belajar dan berkembang sesuai dengan ajaran Islam (Pujianti, 2024). Salah satu materi terpenting dalam Akidah Akhlak adalah Menghindari Akhlak Tercela, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami, menghayati, dan menghadapi tantangan terkait prinsip-prinsip Islam. Keberhasilan materi pembelajaran ini tidak hanya didasarkan pada pemahaman konseptual tetapi juga pada kemampuan siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang ditentukan oleh capaian hasil belajar mereka. Capaian hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran karena menunjukkan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dialami siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran.

Hasil observasi awal di MTs An-Nur Palangka Raya menunjukkan bahwa proses pembelajaran Akidah Akhlak masih konvensional dan menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa kurang terlibat. Hal ini berdampak pada hasil belajar dan pemahaman siswa. Masalah ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Seiring kemajuan teknologi digital, berbagai inovasi dalam pendidikan dapat dikembangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu media yang berpotensi signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah Genially, sebuah platform berbasis web yang menawarkan fitur-fitur interaktif termasuk presentasi animasi, permainan, dan visualisasi multimedia.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menguji efektivitas Genially dalam berbagai konteks pembelajaran dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian yang relevan, ditunjukkan bahwa penggunaan Genially sebagai alat pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai lingkungan belajar dan latar pendidikan. Penelitian yang dilakukan di kelas informatika SMK Multimedia menunjukkan bahwa penggunaan Genially, yang berbasis Discovery Learning, membantu siswa memahami konsep melalui pembelajaran visual dan interaktif yang menarik (Pratama et al., 2025). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berbasis web dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi. Penelitian ini juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD karena media Genially menggunakan kombinasi gambar, teks, dan grafik untuk membantu siswa lebih fokus dan memahami tujuan pembelajaran (Nurkhumallasari & Aslam, 2024).

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kangkung yang mengembangkan media Kagari berbasis Genially juga menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa kelas V, fenomena ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan mampu mempelajari materi dengan lebih efektif berkat media interaktif yang mereka gunakan (Liliyani & Putra, 2025). Dalam konteks yang berbeda, penelitian yang menggunakan kombinasi Genially dan Peer Teaching untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VII IPS menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat dari 72% menjadi 92,16%, dengan validasi media dari Ahli mencapai kategori "sangat layak" (Halawa et al., 2025). Penelitian ini menunjukkan bahwa Genially memiliki banyak potensi untuk digunakan dalam memotivasi siswa dan meningkatkan motivasi belajar, meskipun fokusnya bukan pada peningkatan hasil belajar dalam pendidikan agama.

Penelitian berikut meningkatkan efektivitas Genially dalam berbagai konteks pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di SDN Bandar Setia dan SD Negeri Tajur 1 Bogor mengungkapkan bahwa penggunaan media Genially di kelas IPA (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas V dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa karena media dapat mengintegrasikan teks, visualisasi, dan kegiatan evaluatif (Aprilia et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di UPTD SD Negeri 1 Bonipoi, di mana penggunaan Genially menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada tingkat yang memudahkan siswa memahami hubungan antar fenomena (Baoknenok et al., 2025). Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 7 Surabaya pada kelas Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan mengungkapkan bahwa media Genially dapat merangsang kreativitas dan kemandirian siswa dalam memahami materi teknis.

Penelitian lain menyoroti perbedaan penggunaan Genially dalam jenjang. Misalnya, penelitian tentang mahasiswa Akutansi menunjukkan bahwa materi pembelajaran interaktif tidak hanya efektif di sekolah dasar atau menengah, tetapi juga di lingkungan belajar tingkat tinggi untuk meningkatkan pemahaman konsep abstrak (Novitasari et al., 2024). Penelitian lain yang dilakukan di SDIT As-Salaam menunjukkan bahwa pengembangan media Genially dengan tema "Masyarakat di Daerahku" berhasil meningkatkan kesadaran siswa dan memudahkan mereka memahami dinamika sosial masyarakat sekitar (Iskandar et al., 2025). Begitu pula di kelas Bahasa Inggris di SDN Mojopurno 01, Genially digunakan dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui gamifikasi (Rajab et al., 2025).

Selain itu, penggunaan Genially dapat mengarah pada pembelajaran berbasis bahasa dan pengetahuan. Penelitian tentang penggunaan media Genially dalam pembelajaran bahasa Arab (materi mufradāt) menunjukkan bahwa siswa dapat belajar bahasa Arab dengan lebih mudah karena media tersebut menyajikan teks bahasa Arab dengan ilustrasi visual dan audio (Nurjamilah & Fahyuni, 2024). Sebaliknya, penelitian lain yang mengkaji dampak Genially terhadap keterampilan berpikir kritis di kelas IPA mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan media digital lebih mampu menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri (Maharani & Nasution, 2025). Selain itu, penelitian tentang sejarah Islam di Bani Abbasiyyah yang menggunakan portal Genially menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mengajarkan kronologi sejarah dan menghubungkannya dengan konteks sosial kontemporer (Sulwana & Vebrianto, 2025).

Penelitian tentang tingkat guru, yang berfokus pada pengembangan media berbasis Genially untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar, menunjukkan bahwa Genially juga mendorong pertumbuhan profesionalisme guru melalui pembelajaran digital yang kreatif (Ayuningtyas et al., 2024). Di sisi lain, penelitian yang mengembangkan media Genially berbasis web interaktif pada materi

geografi "Karakteristik Indonesia" menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis lingkungan (Lasmawan & Kertih, 2025). Penelitian lain yang dilakukan di SDN Mojopurno 01 dengan menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Genially menunjukkan peningkatan hasil belajar hingga 80% karena siswa termotivasi untuk mengatasi tantangan belajar yang melibatkan permainan (Rajab et al., 2025). Penelitian terakhir tentang pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 5 Malang juga mengungkapkan bahwa Genially dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggabungkan video, animasi, dan pembelajaran reflektif (Ni'mah et al., 2022).

Temuan keseluruhan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran secara umum efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam berbagai konteks pembelajaran. Namun, hampir semua penelitian yang disebutkan di atas berfokus pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Informatika, IPA, IPS, dan Bahasa Inggris, serta banyak dilakukan di sekolah dasar dan universitas. Hanya sedikit penelitian yang berfokus pada Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak. Lebih spesifik lagi, belum ada penelitian yang secara eksplisit mengkaji pengembangan media Genially untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Menghindari Akhlak Tercela".

Berdasarkan kesenjangan yang telah disebutkan, perlu dikembangkan materi pembelajaran interaktif berbasis Genially yang selaras dengan karakteristik Akidah Akhlak. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan paradigma ADDIE, yang menggabungkan fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Tujuan media interaktif ini adalah untuk memvisualisasikan prinsip-prinsip akhlak, memberikan contoh perilaku tercela, dan melibatkan siswa dalam kegiatan reflektif yang mendorong pemikiran kritis dan praktis tentang materi yang sedang dipelajari.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially untuk materi Menghindari Akhlak Tercela dan mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Melalui pengembangan media digital yang menarik dan interaktif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi pengajaran alternatif yang inovatif untuk mata pelajaran Akidah Akhlak serta berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan Islam di era digital.

## 2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena menyediakan pendekatan yang metodis, terstruktur, dan efektif dalam berbagai konteks pendidikan. Model ini terdiri dari lima langkah utama berikut: (1) Analisis. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, tantangan yang mereka hadapi dalam memahami materi Menghindari Akhlak Tercela, dan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai. Analisis ini juga mencakup informasi yang dikumpulkan mengenai karakteristik siswa kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya dan ketersediaan prasarana di sekolah. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menentukan cara mengembangkan media Genially yang sesuai dengan konteks pembelajaran Akidah Akhlak. (2) Desain. Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang struktur media dan isi dengan mempertimbangkan karakteristik siswa MTs. Tahap desain terdiri dari alur navigasi, elemen grafis, teks, serta aktivitas interaktif dan penyusunan kuis yang menggambarkan perilaku tercela dan cara menghindarinya. Desain media diharapkan dapat memudahkan siswa memahami nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. (3) Pengembangan. Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat diimplementasikan menjadi produk nyata menggunakan aplikasi Genially. Media interaktif, seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis reflektif, dikembangkan untuk membantu siswa memahami dan mengidentifikasi contoh perilaku akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Tahap ini juga melibatkan proses validasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan konsistensi isi, tampilan, dan efektivitas media. (4) Implementasi. Setelah dikembangkan, media diberikan kepada siswa kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap perilaku siswa, partisipasi mereka dalam kegiatan interaktif, dan kemampuan mereka dalam memahami materi setelah menggunakan media berbasis Genially. (5) Evaluasi. Langkah terakhir ini digunakan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket respons siswa dan analisis hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (pretest dan posttest). Data yang

diperoleh digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar dapat digunakan secara optimal dalam pendidikan Akidah Akhlak, khususnya pada materi Menghindari Akhlak Tercela (Khairina & Jasiah, 2025).

Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya yang menjadi subjek uji coba, serta dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi yang memberikan informasi tentang kelayakan media. Sejumlah teknik digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini, termasuk angket validasi ahli untuk menentukan kualitas media isi, tampilan, interaktivitas, dan kebahasaan; angket respons siswa untuk menentukan tingkat kemenarikan dan kemudahan penggunaan media; dan tes hasil belajar untuk meningkatkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Menghindari Akhlak Tercela. Data keabsahan diperoleh melalui validitas isi, yang dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar penilaian berbasis Likert untuk memastikan bahwa konten dan desain media selaras dengan tujuan pendidikan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode kuantitatif, seperti analisis persentase untuk menentukan kategori penggunaan media berdasarkan respons siswa dan angket validasi, dan uji-t sampel berpasangan untuk menentukan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media sebagai indikator efektivitas produk.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

#### Result

Temuan penelitian meliputi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially, reaksi siswa terhadap penggunaan media, dan peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui pretest dan posttest. Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi materi dan media. Data hasil validasi ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek	Persentase(%)	Keterangan
Validasi Ahli Materi	93,3	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	86,6	Sangat Layak

Selanjutnya, efektivitas media dinilai menggunakan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media di kelas. Hasilnya ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Rata-Rata Nilai
Pretest	63,8
Posttest	83,6

Respons siswa mengenai penggunaan media pembelajaran juga diperoleh menggunakan angket. Hasil respons siswa ditampilkan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Respon Siswa

Aspek	Persentase (%)	Keterangan
Respon Siswa	91,25	Sangat Baik

#### Discussion

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially berada dalam kategori "sangat layak", baik dari segi materi (93,3%) maupun media (86,6%). Validasi konten menunjukkan bahwa media tersebut sejalan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak, baik secara konseptual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Di sisi lain, validasi media menunjukkan bahwa alat bantu visual seperti navigasi, keterpaduan warna, dan elemen interaktif secara umum memenuhi standar media pembelajaran saat ini.

Respons siswa yang mencapai 91,25% menunjukkan bahwa media ini sangat bermanfaat dan menarik. Siswa merasa didukung oleh kuis interaktif, animasi, dan visual yang menggambarkan berbagai contoh perilaku tercela. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan aktif.

Peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 63,8 (pretest) menjadi 83,6 (posttest) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Peningkatan ini didukung oleh uji statistik (uji t sampel berpasangan) yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara data sebelum dan sesudah pembelajaran.

Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa media Genially dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menyediakan pengalaman belajar interaktif (Halawa et al., 2025). Menurut teori konstruktivis, pembelajaran menggunakan Genially memungkinkan siswa untuk secara aktif menciptakan pengetahuan melalui interaksi digital, bukan sekedar menyerap informasi secara pasif. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Penggunaan media ini berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat belajar, proaktif bertanya, dan mampu menerapkan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Genially tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik tetapi juga mendorong internalisasi prinsip-prinsip akhlak sebagai tujuan utama pendidikan Islam.

#### 4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Genially efektif dan bermanfaat untuk pembelajaran Akidah Akhlak pada mata pelajaran Menghindari Akhlak Tercela di kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya. Istilah "sangat layak" digunakan untuk menggambarkan kelayakan media melalui analisis materi dan isi media. Selain itu, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media ini dengan persentase penilaian sebesar 91,25%, yang menunjukkan bahwa media ini dapat menarik perhatian, mudah digunakan, dan memudahkan proses pemahaman konsep. Efektivitas media juga memengaruhi hasil belajar siswa, yang ditentukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest serta hasil statistik yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah penggunaan media.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini menawarkan beberapa rekomendasi untuk pengembangan dan implementasi lebih lanjut. Menurut guru Akidah Akhlak, materi pembelajaran berbasis Genially dapat dianggap sebagai sumber belajar digital alternatif yang mendorong pembelajaran interaktif dan mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif. Hasil penelitian ini menyoroti pentingnya penyediaan fasilitas teknologi yang memungkinkan pemanfaatan materi pembelajaran digital di kelas secara optimal. Agar pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kemajuan teknologi pendidikan, peneliti juga didorong untuk mengembangkan fitur evaluasi otomatis atau gamifikasi pada media Genially. Selain itu, kajian yang lebih mendalam terhadap materi pendidikan Islam lainnya sangat diperlukan agar pemanfaatan media digital dalam pendidikan dapat menjadi lebih komprehensif, progresif, dan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran.

#### 5. REFERENCES

- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407.
- Baoknenok, M. Y. P., Koro, M., & Devi, R. A. (2025). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN

HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 1 BONIPOI KOTA KUPANG.  
*SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 2325–2336.

- Halawa, Y., Asrori, M. A. R., & Purwananti, Y. S. (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.
- Iskandar, B., Suchyadi, Y., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Masyarakat di Daerahku. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 4(2), 90–97.
- Khairina, A., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tayammum: Match Pairs Untuk Siswa Siswi SMP. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 564–573.
- Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan genially materi karakteristik geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148–152.
- Liliyani, S., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kagari Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kangkung 1. *FONDATIA*, 9(1), 71–85.
- Maharani, A. P., & Nasution, I. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3488–3493.
- Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Novitasari, N., Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119.
- Nurjamilah, S., & Fahyuni, E. F. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis web “genially” terhadap hasil belajar siswa pada materi mufradāt bahasa arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(2), 700–707.
- Nurkhumallasari, A. P., & Aslam, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 234–239.
- Pratama, Z. V., Wathonia, M., Efendia, Y., & Ramadia, R. (2025). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 17–27.
- Pujianti, E. (2024). Kontribusi Pendidikan Agama Islam terhadap Pengembangan Spiritualitas dan Mentalitas Peserta Didik. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2551–2562.
- Rajab, T. A., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamefication Menggunakan Website Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Mojopurno 01. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 338–350.
- Sulwana, S., & Vebrianto, R. (2025). Evaluasi Penggunaan Protal Genially berbasis Pembelajaran Interaktif pada Topik Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 177–185.