



## Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Menggunakan *Genially* di MTs Swasta Terpadu Guguak Randah

Yulia Mutiara Insani, Hari Antoni Musril<sup>1</sup>, Riri Okra, Sarwo Derta

Prodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

---

### Info Articles

### Abstrak

---

*Keywords:*

*Learning Media ;  
Genially; IPA*

Penelitian ini di dasarkan pada masalah yang ada di MTs ST Guguak Randah, bahan ajar yang di pakai guru berupa buku panduan belajar dan LKS. Penggunaan media pembelajaran sangatlah jarang, sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberi solusi dengan memcibtakan media pembelajaran menggunakan *genially* yang atraktif. Penulis menawarkan solusi dengan memanfaatkan teknologi, khususnya untuk memcibtakan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA kelas VII menggunakan *genially* di MTs ST Guguak Randah yang valid, praktis dan efektif. Metode penelitian yng digunakan adalah metode *Reseach and Development* (R&D). Sedangkan model pengembangannya menggunakan model Hannafin and Peck, yang terdiri dari tiga tahap yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) desain, (3) Pengembangan dan Implementasi, dimana setiap langkah terdaoat revisi dan evaluasi. Dapat disimpulkan bahwa produk media ini dirancang berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan dinyatakan valid, praktis dan efektif. Hal tersebut bisa dinilai dari hasil pengujian produk yang penulis laksanakan, melalui pengujian validitas didapatkan hasil akhir 0,86 yang masuk kriteria valid, kemudian dengan pengujian praktikalitas didapatkan hasil akhir 0,89 yang termasuk kriteria sangat praktis dan pengujian efektivitas didapatkan hasil akhir 0.80 dengan kriteria tinggi.

---

### ***Abstract***

---

*This research is based on problems that exist at MTs ST Guguak Randah, the teaching materials used by teachers are study guides and worksheets. The use of learning media is very rare, so students feel bored when studying. Based on these problems, the researchers provided a solution by creating learning media that was used in a friendly, attractive manner. The author offers a solution by utilizing technology, especially to create a learning media for class VII science subjects using Genially at MTs ST Guguak Randah that is valid, practical and effective. The research method used is the Research and Development (R&D) method. Meanwhile, the development model uses the Hannafin and Peck model, which consists of three stages, namely (1) needs analysis, (2) design, (3) development and implementation, where each step includes revision and evaluation. It can be concluded that this media product was designed based on research findings that have been carried out and are declared valid, practical and effective. This can be assessed from the results of the product testing that the author carried out, through validity testing the final result was 0.86 which was within the valid criteria, then with practicality testing the final result was 0.89 which was very practical criteria and effectiveness testing obtained a final result of 0.80 with high criteria.*

---

<sup>□</sup> Alamat Korespondensi:

E-mail: [hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id](mailto:hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id)

p-ISSN 2621-9484

e-ISSN 2620-8415

## PENDAHULUAN

Komponen penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Salah satu alat pendidikan yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran yang sulit bagi mereka adalah media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah suatu metode atau instrumen yang digunakan pendidik untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswa guna membantu proses pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran (Ananda, 2019).

Siswa yang berminat belajar dapat dihasilkan dengan memasukkan media pembelajaran ke dalam proses pendidikan. Media pembelajaran merupakan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan proses penyederhanaan cara pendidik menyampaikan informasi (Alfajri et al., 2023). Disamping itu media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pada setiap mata pelajaran juga dapat dikomunikasikan melalui media pembelajaran. Apabila peserta didik memenuhi tujuan pembelajaran yang ditentukan, maka dapat dikatakan tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai (Wahyuni et al., 2022).

Salah satu ide untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai instrumen yang berfungsi sebagai penyalur atau alat komunikasi isi pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan, serta meningkatkan keinginan belajar siswa. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran, media pembelajaran dapat diartikan sebagai saran atau metode yang berfungsi sebagai mediator atau alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa pengetahuan dari berbagai sumber kepada penerima pesan atau informasi (Sari et al., 2023).

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai dampak yang besar terhadap pendidikan. Guru dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik bagi siswanya dengan memanfaatkan perkembangan ilmu teknologi. Penggunaan media di kelas dapat mendukung keterbatasan waktu dan kemampuan penyampaian informasi (Fradila et al., 2022). Guru harus bertindak profesional dalam kapasitasnya sebagai pendidik, serta harus berubah mengikuti perkembangan zaman mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kompetensi penerapan TIK diatur dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualitas Akademik dan Kompetensi Guru. Menyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh (Ansara et al., 2023). Oleh karena itu, salah satu elemen terpenting dalam menentukan keberhasilan dan tujuan pembelajaran adalah kapasitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajarn dapat dikembangkan dengan memanfaatkan *software* seperti *website*. Media *website* jenis fasilitas pendidikan yang menggunakan *internet* untuk menghubungkan guru dan siswa melalui hiburan yang dapat mengalihkan atau mempertahankan perhatian siswa(Enstein et al., 2022). Temuan penelitian menunjukkan besarnya dampak materi pembelajaran berbasis *website* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pengetahuan dan tingkat kemandirian belajarnya (Fadilah & Kusdiyanti, 2023). Salah satu *website* yang ada di *internet* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *genially* (Khoirun Ni'mah et al., 2022). *Genially* merupakan *website online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran (Afifah et al., 2022). *Genially* dapat digunakan untuk membuat presentasi, gambar interaktif, video presentasi, kuis, game dan lainnya (Fatma & Ichsan, 2022).

Penulis melakukan wawancaradengan ibu Fitria Dona S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran IPA di MTs ST Guguak Randah. Kesimpulan dari wawancara tersebut adalah penggunaan media pembelajarn saat proses pembelajaran sangatlah jarang. Selama mengajar belum ada pengembangan mdia pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Biasanya guru hanya menggunakan meda seperti buku cetal, LKS, alat peraga serta video pembelajaran yang bersumber dari youtube. Penggunaan media pembelajaran tersebut sering kali tidak dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis. Karena siswa hanya menerima informasi yang disampaikan guru tanpa harus terlibat dalam proses pembelajarannya sehingga kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran. Penulis juga mewawancai beberapa siswa kelas VII di MTs ST Guguak Randah . Dari wawancara tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa rasa bosan ketika belajar jika hanya menggunakan buku cetak dan LKS. Hal ini dikarenakan jarang guru menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.

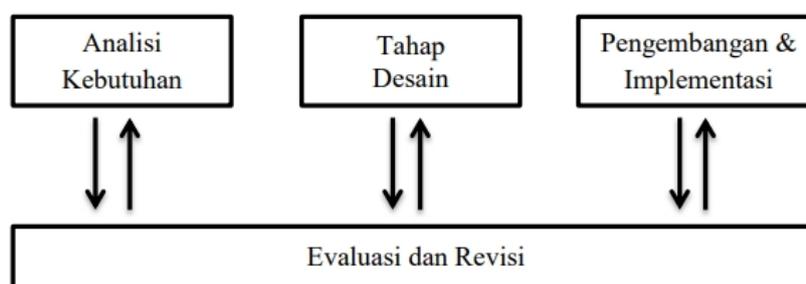
Dari masalah-masalah yang ada, maka diperlukan solusi untuk membuat materi pendidikan lebih mudah untuk diberikan oleh guru dengan memanfaatkan *genially* dlam pembelajaran IPA di MTs ST Guguak Randah. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan pengajar akan lebih mudah berbagi ilmu dan keinginan, pemahaman, serta kesiapan siswa dalam belajar akan semakin meningkat.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan, maka penulis ingin untuk melangsungkan sebuah penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Menggunakan Genially Di MTs ST Guguak Randah”.

## **METODE**

### a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan *metode Research and Developmet* (R & D) atau disebut juga dengan penelitian dan pengembangan. *Reseach and Developmet* (R&D) adalah teknik yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keefektivan dari produk yang dirancang (Krismayana et al., 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah model Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan dan evaluasi. Dalam setiap tahap pada model ini mengikut sertakan penilaian dan evaluasi sehingga dihasilkan dasar menuju ke tahap beriktnya. Secara jelas dapat digambarkan sebagai berikut (Muthmainnah, 2023):



Gambar 1. Tahap Pengembangan Hannafin And Peck

#### b. Langkah Penelitian

Berikut penjelasan tahapan yang dipakai untuk pelaksanaan penelitian :

##### 1. Analisis kebutuhan

Tahap ini ada empat yang perlu dianalisis yaitu, analisis permasalahan, analisis siswa, analisis tujuan, analisis setting pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi dan revisi.

##### 2. *Desain*

Tahap ini berisi kegiatan merancang sebuah produk media pembelajaran setelah melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti fokus pada perancangan desain awal produk. Sebelum melanjutkan ketahap berikutnya dilakukan evaluasi dan revisi.

##### 3. Pengembangan dan Implementasi

Tahap ini berisikan proses-proses pengembangan dalam perancangan media pembelajaran, kemudian dilakukan evaluasi dan revisi.

#### c. Subjek Uji Coba

Penelitian ini meliputi subjek uji coba, yaitu validator yang terdiri dari validator isi, validator rancangan, validator kebahasaan, serta uji coba lapangan yang terdiri dari guru dan siswa.

d. Uji Produk

Penelitian ini memakai tiga tahap pengujian produk yang mencakup uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas.

1) Uji Validitas

Tujuan pengujian validitas adalah untuk memastikan tingkat kebenaran suatu produk. Ada beberapa ahli melakukan uji validitas, seperti ahli materi, ahli media dan ahli kebahasaan. Hasil angket uji validitas produk yang dirancang di hitung memakai rumus statistik Aiken’s V sebagai berikut (Alfarisy et al., 2023):

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan :

s : r –lo

lo: Angka penulisan validitas terendah

c : Angka penulisan validitas tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh validator

n : Jumlah penilai

Hasil uji validitas yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan pada tabel kriteria keputusan berikut (Alfarisy et al., 2023) :

Tabel 1. Uji Validitas produk

Presentase %	Kriteria
0,60-1,00	Valid
<0,60	Tidak Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa kriteria salah, jika proporsi hasil uji validitas produknya kurang dari 0,6. Sebaliknya, apabila persentase hasil uji validitas produk lebih kecil atau setara dengan 0,6 maka terkategori tidak valid.

2) Uji Praktikalitas

Praktikalitas ini bersifat praktis yang artinya mudah untuk digunakan. Dalam penulisan Apabila para ahli dan praktisi menyatakan model dapat diterapkan secara teori di lapangan dan tingkat implementasinya berada pada kisaran baik, maka pembuatan model tersebut dianggap praktis. Hasil uji angket praktikalitas produk diolah menggunakan rumus *Momen Kappa* (Ansara et al., 2023) :

$$k = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan :

$k$  : *Momen kappa* menunjukkan tingkat kepraktisan.

$p$  : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

$pe$  : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Standar Penentuan Praktikalitas *Momen Kappa*

Interval	Kriteria
0,81-1.00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat Rendah
<0,00	Tidak Praktis

### 3) Uji Efektivitas

Uji efektivitas adalah pengujian yang dilakukan untuk pengukuran kesesuaian hasil produk terhadap tujuan awal. Hasil angket uji efektivitas diolah menggunakan rumus *R.Hhake* (*G-score*), sebagai berikut (Habibi et al., 2023):

$$g = \frac{(\% <sf> - \% <si>)}{(100 - \% <si>)}$$

Keterangan :

$g$  : *G-Score*

$sf$  : *Score* akhir

$si$  : *Score* awal

Berikut tabel untuk menentukan hasil dari uji efejtivitas :

Tabel 3. Standar Efektivitas Produk

Kriteria Efektivitas	Kategori	Keterangan
$g > 0,7$	<i>High-g</i>	Tinggi
$0,7 > g > 0,3$	<i>Medium-g</i>	Sedang
$g < 0,3$	<i>Low-g</i>	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa media pembelajaran IPA kelas VII menggunakan *genially*. Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan tahap pengembangan model Hannafin and Peck. Tahap yang sudah peneliti lakukan sebagai berikut :

### 1. Analisis Kebutuhan

Untuk memastikan persyaratan saat ini dalam pembuatan produk media pendidikan, penting bahwa::

#### a) Analisis Permasalahan

Tujuan analisis masalah adalah untuk mengkaji permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran IPA di MTs ST Guguak Randah. Analisis ini dilakukan atas dasar data observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan. Permasalahan yang muncul kemudian dipastikan dengan menganalisis data hasil observasi dan wawancara.

#### b) Analisis Siswa

Analisis siswa berupaya untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran dan untuk memastikan metode yang digunakan guru saat mengajar siswa dalam IPA.

#### c) Analisis Tujuan

Analisis tujuan perancangan media pembelajaran IPA menggunakan *genially* ini di buat untuk membantu atau mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

#### d) Analisis Setting Pembelajaran

Media pembelajaran menggunakan *genially* data menjadi solusi dalam menanggulangi kekurangan sarana pendukung dalam menanggulangi kekurangan sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

### 2. Desain

Pada langkah ini peneliti akan memulai mendesain sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan, mengumpulkan foto, bahan, dan barang-barang terkait desain lainnya. Proses perancangan media pembelajaran melibatkan transfer pengetahuan yang diperoleh ke dalam format dokumen pada tahap perancangan. Berikut merupakan perancangan struktur navigasi, *storyboard* dan desain tampilan (*interface*).

#### a) Desain Struktur Navigasi

Menu-menu media saling terhubung satu sama lain untuk mendorong interaksi *user*. Struktur navigasi menu utama membentuk kerangka desain navigasi.. Struktur desain navigasi terdiri dari struktur navigasi menu utama : terdiri dari intro ada tombol

untuk menuju ke menu utama, lalu di menu utama terdapat beberapa tombol seperti tombol menu petunjuk, tombol KI & KD, tombol materi, tombol evaluasi dan lainnya.

*b) Desain Storyboard*

Untuk memberikan gambaran tentang adegan, durasi, deskripsi, narasi, dan detail lainnya, dibuatlah *storyboard*. *Storyboard* yang sudah jadi akan menjadi panduan untuk menghasilkan materi pendidikan yang akan dipajang. Berikut *storyboard* ringkas bisa di cek melalui tabel ini :

Tabel 4. *Storyboard* ringkas

<i>Scene 1</i>	<i>Intro</i>
<i>Scene 2</i>	Menu
<i>Scene 3</i>	Petunjuk
<i>Scene 4</i>	KI & KD
<i>Scene 5</i>	Materi
<i>Scene 6</i>	Evaluasi
<i>Scene 7</i>	Video
<i>Scene 8</i>	Profil

Pada tabel diatas terdapat desain storyboar yang terdiri dari 8 scene, yang diawali pada intro, menu, petunjuk, KI & KD, materi, evaluasi, profil, vidio.

3. Pengembangan Dan Implementasi

*a) Pengembangan*

Pengembangan merupakan sebuah proses mewujudkan blueprint menjadi kenyataan. Tahap ini dilakukan dengan mengembangkan setiap komponen menjadi sebuah produk media pembelajaran IPA menggunakan *genially*. Hasil dari media pembelajaran yang dirancang menggunakan *genially* ini akan menghasilkan *link* yang bisa dijalankan di *smatphone* maupun komputer dengan menggunakan jaringan *internet*. Berikut adalah beberapa tampilan media yang telah dirancang .

Pada tampilan awal dari media pembelajaran / intro. Terdapat tombol *start* untuk masuk kehalaman menu utama.

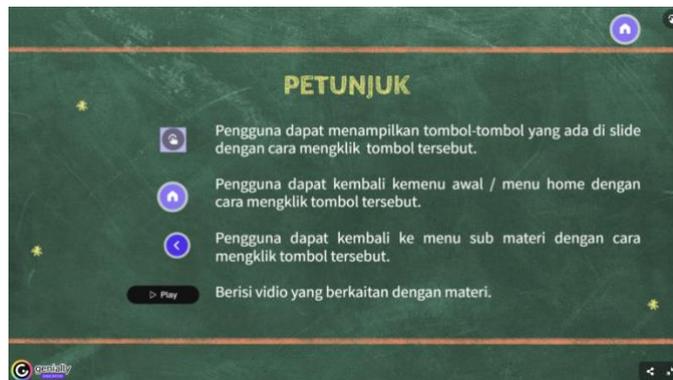


Gambar 1. Tampilan Intro



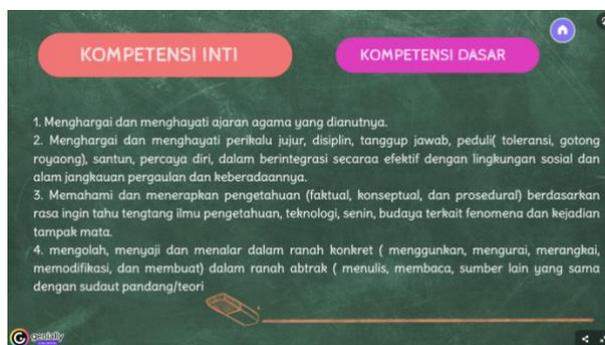
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan dari menu utama yang ada tombol petunjuk, KI & KD, petunjuk, materi, evaluasi dan profil. Fungsi menu diatas untuk mengajak pengguna kehalaman yang diinginkan.

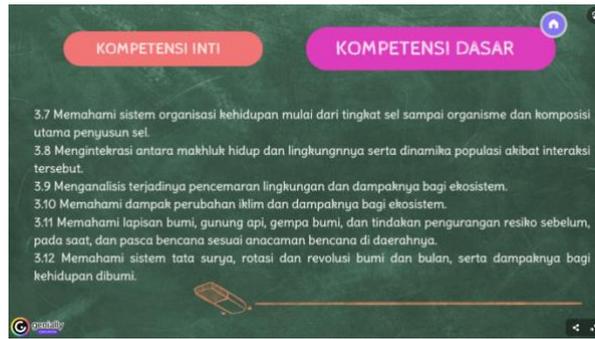


Gambar 3 Tampilan Menu Petunjuk

Dari menu petunjuk terdapat *slide* yang menerangkan tentang petunjuk dari penggunaan media pembelajaran. Terdapat tombol *home* dimana tombol tersebut dipakai agar balik kemenu utama.



Gambar 4. Tampilan KI



Gambar 5. Tampilan KD

Pada tampilan *slide* dari KI & KD yang sesuai dengan RPP mata pelajaran IPA kelas VII.



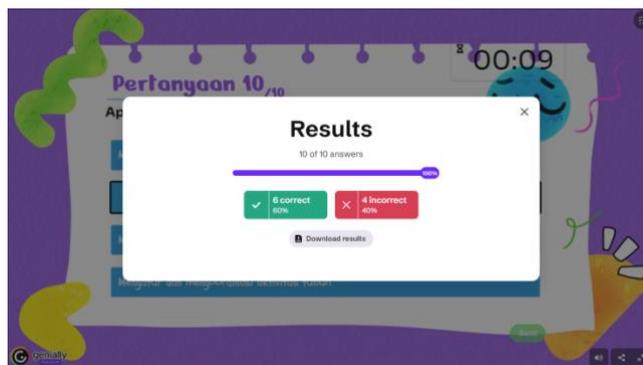
Gambar 6. Tampilan Materi

Dari menu sub materi pelajaran. Dimana terdapat tombol-tombol yang dapat di klik segingga akan tampil isi materi pembelajaran.



Gambar 7. Tampilan Soal Kuis

Gambar di atas merupakan tampilan dari soal kuis.



Gambar 8. Tampilan Hasil Kuis

Pada tampilan hasil kuis, setelah menjawab 10 soal pertanyaan maka akan keluar hasil dari kuis seperti gambar disamping. Hasil dari kuis tersebut dapat di download dalam bentuk pdf.

#### *b) Implementasi*

Implementasi merupakan kelanjutan proses pengembangan. Di tahapan implementasi, desain media yang dibuat, direvisi, dan kemudian bisa digunakan siswa. Media pembelajaran IPA menggunakan *genially* ini bisa diakses dalam bentuk *link* yang bisa diakses menggunakan *handphone* ataupun komputer. Setelah tahapan pengembangan dan implementasi selesai dilakukan selanjutnya dilakukan evaluasi dan revisi. Model dari pengembangan Hannafin and Peck melakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya. Tujuannya adalah menyempurnakan media yang telah dirancang sebelum menyajikan media akhir. Adapun langkah evaluasinya dengan mengembangkan media yang telah dirancang sejak proses pengembangan yaitu setelah melakukan uji validasi, uji praktikalitas dan uji efektivitas dari produk media. Setelah mendapat saran dari para ahli, kemudian peneliti memeriksa dan mengerjakan evaluasi dan perbaikan sesuai dengan saran sehingga diperoleh media akhir yang memenuhi aspek valid, praktis dan efektif.

#### 4. Hasil Uji Produk

##### a) Uji Validitas

Angket yang dipakai pada uji validitas mencakup tiga aspek yaitu uji validitas materi, uji validitas kebahasaan dan uji validitas rancangan. Angket uji validitas materi diisi oleh orang ahli dalam bidang mata pelajaran IPA, angket uji validitas kebahasaan diujikan kepada satu orang ahli dibidang kebahasaan dan angket uji validitas rancangan diujikan kepada satu orang ahli komputer. Hasil perhitungannya kemudian dihitung menggunakan rumus Aikens' V.

Hasil dari uji validitas materi dilakukan oleh ibuk Nora, S.Pd diperoleh hasil 0,84, uji validitas kebahasaan dilakukan oleh ibuk Mulya Oktaina, S.Pd diperoleh hasil 0,84, dan uji validitas rancangan dilakukan oleh ibuk Rohaniatul Husna S.Pd, M.Kom diperoleh hasil 0,88.

Tabel 7 Hasil Uji Validitas Produk

<b>Validitas</b>	<b>Validator</b>	<b>Nilai</b>
Rancangan	Rohaniatul Husna S.Pd, M.Kom	0,88
Materi	Nora S.Pd	0,84
Kebahasaan	Mulyani Oktarina S.S	0,86
	Rata-rata	0,86

Berdasarkan hasil rata-rata dari ketiga aspek rancangan maka diperoleh nilai 0,86. Maka produk rancangan media pembelajaran menggunakan genially di MTs ST Guguak Randah sudah dikategorikan valid.

b) Uji Praktikalitas

Intrumen angket uji praktikalitas di isi oleh tiga orang guru IPA di MTs ST Guguak Randah. Berikut hasil uji praktikalitas produk kemudian diolah menggunakan rumus Momen Kappa.

Tabel 8 Hasil Rata-Rata Uji Praktikalitas

<b>No</b>	<b>Validator</b>	<b>Nilai</b>
1	Fitria Dona, S.Pd	0,82
2	Nora, S.Pd	0,91
3	Mira Husni, S.Pd	0,93
	Jumlah	2,66
	Rata-rata	0,89

Berdasarkan tabel hasil rata-rata pengujian media pembelajaran IPA kelas VII Menggunakan Genially di MTs ST Guguak Randah maka didapatkan hasil 0,89 yang masuk kriteria “sangat praktis”.

c) Uji Efektivitas

Sebuah produk dinilai efektivitasnya dari respon siswa setelah menggunakan sesuatu yang dirancang menjadi media pembelajaran. Pengujian uji efektivitas diujikan kepada 25 orang siswa dan satu orang guru, kemudian akan diolah menggunakan rumus R.Hake (G.Score). Maka diperoleh nilai 0,80 yang masuk kriteria “tinggi”.

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuat sebuah produk media pembelajaran IPA untuk siswa kelas VII menggunakan *genially* di MTs ST Guguak Randah. Output dari penelitian ini berupa link yang berisi media pembelajaran IPA yang bisa diakses melalui internet dengan menggunakan handphone ataupun komputer. Media pembelajaran bisa dijadikan siswa sebagai referensi baik di rumah maupun di sekolah.. Hasil akhir pengujian validitas didapatkan angka 0.88 yang masuk kriteria valid, hasil uji praktikalitas 0,89 yang masuk kriteria sangat praktis dan uji efektivitasnya memperoleh angka 0,80 dikategorikan keefektivitasan tingkat tinggi. Maka dari hasil tersebut produk media pembelajaran IPA kelas VII menggunakan *genially* di MTs ST guguak Randah sudah terbukti valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alfajri, S., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Prezi Kelas XII IPS SMAN 1 Kecamatan Kapur IX. *LPPM Universitas Bina Insani.*, 8(1), 81–90.
- Alfarisy, M. R., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek Menggunakan Kodular. *JATI*, 7(1), 665–670.
- Ananda, R. (2019). *Media pembelajaran* (Amiruddin (ed.)). LPPPI.
- Ansara, A. D. P., Okra, R., Efriyantii, L., & Musril, H. A. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Android Menggunakan Software Smart App Creator ( SAC ). *Intellect*, 02(01), 60–76.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162.
- 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>
- Fradila, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Pada Pembelajaran TIK Untuk Kelas XI Di SMAN 4 Pariaman. *Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 829–835.
- Habibi, M. T., Annas, F., Okra, R., Musril, H. A., & Kunci, K. (2023). Perancangan Media Promosi Sekolah Berbasis Virtual Reality. *02(01)*, 17–32.
- Khoirun Ni'mah, N., 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. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>

Krismayana, K., Efriyanti, L., Okra, R., & Antoni Musril, H. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android di SMK Negeri 1 Koto Besar. *Intellect?: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.22>

Muthmainnah. (2023). *Buku Sistem Model Dan Desain Pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zain.

Sari, P., Okra, R., & Musril, H. A. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Mtsn 6 Agam. *INNOVATIVE*, 3(2), 13382–13391.

Wahyuni, I. S., Supriadi, Zakir, S., & Iswantir. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Kecamatan Guguak. *COMSERVA*, 1(9), 623–637.