



Pengembangan Media Genially® untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz di MTsN 2 Pamekasan

Salistya Irfani^{1*}, Abdus Syakur¹

¹Universitas Islam Negeri Madura, Pamekasan, Indonesia

*Corresponding author email: 25315012022@student.uinmadura.ac.id

Article Info

Article history:

Received June 25, 2026

Approved August 12, 2026

Keywords:

Genially, Media Development, Learning Outcomes, Umar bin Abdul Aziz, History of Islamic Culture

ABSTRACT

This research is motivated by the still dominant use of lecture methods and the limited use of digital learning media in Islamic Cultural History (SKI) learning at MTsN 2 Pamekasan which causes low student engagement and understanding. This study aims to develop Genially-based learning media on the Leadership Style of Umar bin Abdul Aziz material that is valid, practical, interesting, and effective in improving student learning outcomes. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 21 students of class VII D MTsN 2 Pamekasan. Data collection techniques include interviews, media expert and material expert validation questionnaires, student response questionnaires, and pre-test and post-test tests. The results of the study show that Genially-based learning media obtained a media & design expert validation score of 89.1% with a very interesting category and a material expert validation score of 93.8% with a very decent category. Student responses to the use of media reached 87.4% with a very good category. The results of the effectiveness test showed an increase in the average score of students from 68.10 in the pre-test to 89.52 in the post-test with a difference of 21.43 points. The results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 (<0.05) which indicated a significant difference between learning outcomes before and after the use of the media. These findings indicate that Genially-based learning media is effective in improving students' understanding and learning outcomes on the material of Umar bin Abdul Aziz's Leadership Style in SKI learning. This research contributes to the development of innovative and interactive digital learning media in SKI learning in madrasahs.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan metode ceramah dan keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 2 Pamekasan yang menyebabkan rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially pada materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz yang valid, praktis, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 21 peserta didik kelas VII D MTsN 2 Pamekasan. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respons peserta didik, serta tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memperoleh nilai validasi ahli media & desain

sebesar 89,1% dengan kategori sangat menarik dan validasi ahli materi sebesar 93,8% dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik terhadap penggunaan media mencapai 87,4% dengan kategori sangat baik. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 68,10 pada pre-test menjadi 89,52 pada post-test dengan selisih sebesar 21,43 poin. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif pada pembelajaran SKI di madrasah.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Irfani, S., & Syakur, A. (2026). Pengembangan Media Genially© untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz di MTsN 2 Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(3), 2923–2936. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i3.6800>

PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang secara langsung menuntut dunia pendidikan untuk melakukan penyesuaian mendasar dalam berbagai aspeknya. Perubahan paradigma tersebut memberikan dampak yang signifikan, tidak hanya pada tataran kebijakan institusional, melainkan juga pada implementasi proses pembelajaran di lingkungan kelas. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital merupakan solusi yang relevan untuk mengatasi tantangan pembelajaran abad ke-21 (Banarsari dkk., 2023).

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi tetapi juga pada metode penyampaiannya (Suhirman dkk., 2026). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan sistematis. Penerapan media interaktif secara empiris menunjukkan kontribusi yang signifikan dalam mendorong motivasi siswa, memfasilitasi penyampaian informasi, dan meningkatkan kemampuan untuk memahami konsep abstrak dengan tingkat kompleksitas yang tinggi (Ali dkk., 2024). Oleh karena itu, mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang tak terhindarkan.

Pembelajaran abad ke-21, proses pembelajaran idealnya harus interaktif, inovatif, dan berbasis digital untuk mendorong peningkatan keaktifan peserta didik sekaligus pendalaman pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Alruthaya dkk., 2021). Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital untuk menyampaikan materi secara visual, sistematis, dan menarik, khususnya dalam mata pelajaran naratif dan kronologis seperti SKI. Penggunaan media interaktif juga penting guna membangun pemahaman siswa yang lebih mendalam tentang ide-ide yang mereka pelajari (Aqmarina & Susilo, 2025).

Berdasarkan observasi di MTsN 2 Pamekasan di kelas VII D, Hasil temuan mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran SKI pada umumnya masih sebagian besar menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan diskusi. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum optimal karena keterbatasan fasilitas, terutama proyektor yang hanya tersedia dalam jumlah terbatas. Akibatnya, guru jarang menggunakan media visual interaktif dalam menyampaikan materi. Kondisi seperti ini berakibat pada rendahnya keterlibatan siswa dalam belajar, di mana siswa cenderung merasa bosan dan kurang antusias,

terutama ketika dihadapkan pada materi SKI yang memiliki cakupan luas dan kompleks, seperti pembahasan sejarah.

Kesenjangan antara kondisi harapan dan kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa di era digital. Di satu sisi, pembelajaran diharapkan menarik, interaktif, dan berbasis teknologi, tetapi di sisi lain, praktik saat ini masih konvensional dan hanya menggunakan media minimal. Hal ini berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal, serta rendahnya minat maupun peran serta siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka.

Oleh karena itu, dibutuhkan solusi kreatif, seperti menciptakan materi pendidikan yang digital dan tidak hanya bergantung pada alat-alat terbatas seperti proyektor. Namun, pendekatan ini tetap dapat memberikan pengalaman pendidikan yang dinamis dan menarik bagi para siswa. Platform pembelajaran Genially, dengan kemudahan penggunaan dan fitur yang lengkap, dianggap sebagai alternatif yang menarik.

Beberapa penelitian telah mengkonfirmasi penggunaan media digital interaktif dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran SKI. Media seperti Genially memungkinkan presentasi visual yang menarik, dilengkapi dengan animasi, hyperlink, dan kuis interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Sebagaimana (Aulia dkk., 2025) mengungkapkan bahwa Media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Demikian menunjukkan potensi signifikan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian sebelumnya terletak pada fokus, konteks, dan tujuan pengembangan media. Penelitian Nurjannah dkk. berfokus pada pengembangan media Genially untuk meningkatkan minat belajar sejarah di tingkat sekolah menengah atas menggunakan model 4-D, sedangkan penelitian Shalimar dan Rukmana mengembangkan media Genially berbasis pemecahan masalah dalam matematika sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Sementara itu, penelitian Sulwana dan Vebrianto lebih berfokus pada evaluasi efektivitas penggunaan Genially pada materi SKI (Bani Abbasiyah) tanpa mengembangkan produk spesifik.

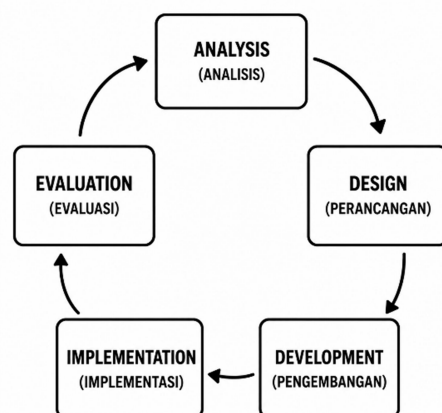
Berbeda dari kajian-kajian terdahulu, studi ini secara spesifik berfokus pada pengembangan media pembelajaran berplatform Genially dalam ranah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dengan menitikberatkan pada penguatan kapasitas pemahaman peserta didik terhadap substansi materi gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz di lingkungan MTsN 2 Pamekasan. Proses pengembangan dilaksanakan melalui penerapan model ADDIE sebagai kerangka metodologis. Di samping itu, penelitian ini turut menekankan pentingnya pengintegrasian visualisasi naratif sejarah Islam yang dirancang secara adaptif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa madrasah.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran berbasis Genially pada materi gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dalam mata pelajaran SKI di MTsN 2 Pamekasan yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Selain itu, media yang dikembangkan diharapkan mampu mendorong peningkatan pemahaman konseptual, partisipasi aktif, serta motivasi belajar peserta didik melalui penyajian konten yang bersifat interaktif dan inovatif.

METODE

Metode Penelitian ini dirancang dengan tujuan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang memanfaatkan platform Genially sebagai basis pengembangannya, dengan pokok bahasan difokuskan pada materi gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yakni suatu metode yang berorientasi pada penciptaan dan pengujian produk secara sistematis. Kerangka prosedural penelitian mengadopsi model ADDIE sebagai acuan tahapan pelaksanaannya, yang mencakup lima fase berurutan, yaitu: analisis kebutuhan, perancangan konsep, pengembangan produk, implementasi di lapangan, serta evaluasi hasil akhir. Dari sisi visualisasi proses, alur kerja pengembangan media tersebut diorganisasikan secara terstruktur mengikuti sistematika model ADDIE, yang dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan awal hingga penilaian terhadap produk yang telah dihasilkan (M.Pd, 2025).

Analisis dilaksanakan guna memetakan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan fasilitas dan infrastruktur pendukung yang tersedia di MTsN 2 Pamekasan. *Perancangan* dilakukan untuk menyusun desain media, materi, perangkat pembelajaran, dan instrumen penilaian yang sesuai dengan CP dan TP. *Pengembangan* dilakukan untuk membuat media pembelajaran berbasis Genially serta melakukan validasi dan revisi berdasarkan masukan ahli media & desain serta ahli materi. *Implementasi* media Genially dalam pembelajaran SKI kelas VII D dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai kepraktisan dan efektivitas media. Evaluasi difokuskan pada pengkajian kelayakan media serta analisis peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan data pre-test serta post-test.



Gambar 1. Alur pengembangan media genially dengan model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII D MTsN 2 Pamekasan dengan melibatkan 21 peserta didik sebagai subjek penelitian, yang terdiri atas 15 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 6 siswa berjenis kelamin perempuan. Penggunaan media pembelajaran berbasis platform Genially terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam mendorong motivasi serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, yakni melalui penyampaian konten materi secara interaktif dan stimulatif. Di samping itu, media tersebut turut memfasilitasi pemahaman konsep bagi peserta didik secara lebih efektif melalui integrasi berbagai elemen visual seperti teks, ilustrasi grafis, dan animasi dinamis. Lebih lanjut, pemanfaatan media ini juga sejalan dengan paradigma pembelajaran berbasis teknologi yang pada akhirnya berimplikasi pada

peningkatan kompetensi pemahaman maupun capaian hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII D tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan dua jenis data: data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari guru dan siswa melalui kuesioner untuk menilai validitas, kepraktisan, dan daya tarik media, dan melalui hasil tes dengan memberi selemba soal dari pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman siswa. Data primer dibagi menjadi tiga bagian: (1) skor validasi ahli media & desain yang berperan menilai aspek tampilan, tata letak, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kualitas visual media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli materi berperan menilai kesesuaian isi materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), ketepatan konsep, kelengkapan materi, serta kejelasan penyajian materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI; (2) hasil angket kepraktisan dan daya tarik yang diperoleh dari kuesioner tanggapan guru dan siswa setelah media digunakan; dan (3) hasil tes pre-test dan post-test pembelajaran siswa. Data sekunder diperoleh dari hasil belajar sebelumnya sebagai data pendukung.

Penelitian ini menggunakan skala likert 4 poin pada instrumen validasi karena skala tersebut tidak memiliki pilihan netral, sehingga validator dapat memberikan penilaian yang lebih tegas dan akurat terhadap kelayakan media dan materi yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kuesioner validasi ahli media, kuesioner validasi ahli materi, kuesioner tanggapan guru, dan kuesioner tanggapan siswa, yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Genially. Selain itu, instrumen tes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Analisis data validitas dan kepraktisan media dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Perolehan presentase

$\sum x$: Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N : Jumlah skor ideal

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria tingkat validitas dan kepraktisan sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

Tabel 1. Kriteria Nilai Validitas dan Kepraktisan

Skor	Tingkat Pencapaian	Keterangan
4	81% – 100%	Sangat layak tanpa revisi
3	61% – 80%	Layak dengan revisi
2	41% – 60%	Cukup layak dan revisi besar
1	< 40%	Kurang layak

Berdasarkan kriteria tersebut, media dinyatakan layak digunakan apabila mencapai nilai minimal 60,01%.

Melalui kriteria ini, peneliti dapat menentukan tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran Genially yang dikembangkan. Semakin tinggi tingkat kemenarikan, maka semakin besar potensi media dalam meningkatkan keinginan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran SKI pada materi yang disesuaikan dengan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.

Pengukuran efektivitas media pembelajaran berbasis Genially dilaksanakan melalui perbandingan perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Proses analisis data memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan menerapkan uji *Paired Sample t-Test* guna mengidentifikasi ada tidaknya perbedaan signifikan pada capaian belajar sebelum dan setelah pemanfaatan media tersebut. Suatu media pembelajaran dikategorikan efektif apabila hasil pengujian statistik memperlihatkan nilai signifikansi (Sig.) < 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis

Berdasarkan temuan yang dilakukan dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 2 Pamekasan, penggunaan buku paket dan metode ceramah terus mendominasi proses pembelajaran. Meskipun guru kadang-kadang menggunakan proyektor, media yang ditampilkan hanyalah presentasi PowerPoint sederhana yang didominasi teks, dan ini tidak cukup untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, guru mengatakan bahwa pemahaman siswa tentang materi tentang Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz perlu ditingkatkan karena beberapa siswa menghadapi kesulitan untuk memahami materi yang bersifat sejarah dan naratif.

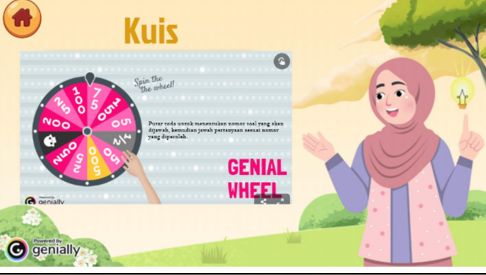
Observasi menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan mudah bosan selama pelajaran karena media yang digunakan terbatas dan tidak interaktif. Karena penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di madrasah masih belum optimal, diperlukan inovasi media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially, dengan fokus pada Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Pengembangannya didasarkan pada hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, yang menunjukkan bahwa media yang menarik, visual, dan interaktif sangat penting untuk menyampaikan informasi. Selama proses pengembangan, Canva digunakan untuk desain visual dan ilustrasi, sedangkan Genially digunakan untuk mengintegrasikan materi, animasi, cuplikan, dan informasi lainnya.

Perancangan

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis Genially untuk materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Canva digunakan untuk membuat desain visual seperti gambar, latar belakang, dan ikon; kemudian, Genially digunakan untuk mengatur materi, navigasi, dan kuis roda putar. Selanjutnya, peneliti menyesuaikan media tersebut dengan Hasil Belajar (CP), Tujuan Belajar (TP), dan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur apakah hasil belajar siswa telah meningkat setelah menggunakan media tersebut.

Pengembangan

Para peneliti menciptakan media pembelajaran interaktif Genially berdasarkan materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Setelah menyelesaikan tahap perancangan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media ini dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar ilustratif, animasi, tombol navigasi, serta kuis roda berputar untuk meningkatkan

	Tampilan materi ketiga, dapat diklik nomor yang tersedia untuk menampilkan gambar sesuai dengan materi yang dipelajari. Fitur ini memungkinkan tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengamati visual yang disajikan
	Tampilan materi keempat, dapat diklik nomor yang tersedia untuk menampilkan gambar sesuai dengan materi yang dipelajari. Fitur ini memungkinkan tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengamati visual yang disajikan
	Tampilan kuis roda berputar untuk melatih pemahaman siswa dengan membentuk 2 kelompok
	Tampilan terakhir berisi kata bijak sebagai penutup

Kelayakan media Genially diuji oleh ahli media & desain dan ahli materi setelah membuat produk. Tabel 3 dan Tabel 4 menunjukkan data hasil validasi:

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

Validator	Skor setiap pertanyaan	Skor total	Skor maksimal	Hasil
Ahli media & desain (Creative Designer)	4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4	57	64	89,1 (sangat menarik)

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memperoleh 89,1%, termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Hasil ini menunjukkan bahwa fitur seperti tampilan, desain visual, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media semuanya memenuhi kriteria yang sangat baik sebagai media pembelajaran. Genially Media dinilai dapat menyajikan materi tentang Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz tidak hanya

menarik tetapi juga interaktif. Hal ini menunjukkan kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di MTsN 2 Pamekasan, masukan dan saran dari validator ahli media dan desain menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan pada beberapa aspek teknis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media. Tabel 2 menunjukkan media kreatif yang digunakan.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

Validator	Skor setiap pertanyaan	Skor total	Skor maksimal	Hasil
Ahli materi (Guru SKI MTsN 2 Pamekasan)	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 4	60	64	93,8 (sangat layak)

Validasi ahli materi adalah prosedur yang digunakan untuk menilai apakah materi sesuai, akurat, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan terkait dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memperoleh persentase sebesar 93,8%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Konten yang disajikan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kepemimpinan Islam yang dicontohkan oleh Umar bin Abdul Aziz.

Berdasarkan hasil validasi, penggunaan media Genially pada materi pendidikan dianggap sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, validator ahli media & desain memberikan beberapa saran penyempurnaan, yaitu menambahkan ilustrasi gambar, *motion graphic*, dan audio pada beberapa bagian materi yang masih kurang lengkap agar penyajian materi lebih interaktif dan mudah dipahami siswa. Selain itu, penggunaan visual yang lebih menarik serta modifikasi judul pada setiap submateri juga disarankan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pelajaran.

Sementara itu, validator ahli materi menyarankan beberapa perbaikan pada isi materi, seperti penambahan contoh kebijakan Umar bin Abdul Aziz yang mencerminkan nilai keadilan dan kesejahteraan rakyat, penyederhanaan penggunaan bahasa, serta penambahan ilustrasi pendukung agar materi lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan masukan tersebut, revisi dilakukan untuk menyempurnakan kualitas media sehingga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz di MTsN 2 Pamekasan.

Implementasi

Pada tahap implementasi peneliti melakukan penerapan media genially di MTsN 2 Pamekasan di kelas VII D peneliti melakukan pre-test sebelum mulai melanjutkan implementasi media setelah pre-test lanjut menjelaskan materi gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz lalu membentuk 2 kelompok untuk bermain kuis roda berputar masing-masing kelompok ada ketua untuk menjawab soal setelah kuis roda berputar peneliti melakukan post-test untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari sebelum dan sesudah.

Tingkat kemenarikan media diukur melalui angket respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Genially. Hasil respon 21 siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil respon siswa

Jumlah siswa	Skor total	Skor maksimal	Hasil
21	734	840	87, 4 (sangat baik)

Hasil respons peserta didik diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz memperoleh skor sebesar 734 dari total 840, dengan persentase respons 87,4 persen berada dalam kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut menarik, mudah dipahami, dan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran.

Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok memperoleh lima soal. Apabila jawaban yang diberikan benar, kelompok berhak melanjutkan permainan dengan memutar roda kembali untuk mendapatkan soal berikutnya. Sebaliknya, apabila jawaban yang diberikan salah, kesempatan memutar roda dihentikan dan giliran diberikan kepada kelompok lain. Aturan tersebut diterapkan untuk meningkatkan ketelitian, kerja sama, dan tanggung jawab peserta didik untuk berbicara sebelum memberi tahu siapa yang akan menjawab.

Hasil kuis roda berputar digunakan untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami topik yang telah dipelajari. Hasil belajar peserta didik dari kegiatan kuis roda berputar disajikan dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6. Nilai kelompok

Kelompok	Soal benar	Nilai
1	5	100
2	5	100

Kuis roda berputar digunakan sebagai evaluasi kelompok untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Penilaian kuis dilakukan berdasarkan ketepatan jawaban setiap kelompok terhadap soal yang diperoleh dari roda putar. Hasil kuis menunjukkan bahwa kedua kelompok mampu menjawab seluruh soal dengan benar sehingga memperoleh persentase ketuntasan sebesar 100%. Meskipun demikian, pengukuran hasil belajar peserta didik secara individu tetap dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti memberikan pre-test dan post-test kepada 21 mahasiswa. Pre-test dilakukan sebelum menggunakan materi tentang Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz, dan post-test dilakukan setelah menggunakan materi tersebut. Tabel 7, 8, dan 9 di bawah ini menunjukkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh menggunakan perhitungan SPSS versi 26:

Tabel 7. Hasil Pre-test dan Post-test

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	21	68,10	13,27	2,90
Post-test	21	89,52	8,05	1,76

Sebelum menggunakan media Genially, nilai rata-rata siswa adalah 68,10 dengan standar deviasi 13,27, tetapi meningkat menjadi 89,52 dengan standar deviasi 8,05, dan peningkatan rata-

rata sebesar 21,43 poin. Penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih merata setelah menggunakan media Genially dibandingkan sebelumnya.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Samples Correlations

N	Correlation	Sig.
21	0,927	0,000

Nilai korelasi adalah 0,927 dan nilai signifikansi adalah 0,000 ($<0,05$). Hasil penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan dan kuat antara skor pre-test dan post-test siswa. Oleh karena itu, terdapat korelasi yang kuat antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Genially.

Tabel 9 . Hasil Uji Paired Sample t-Test

Mean Difference	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
-21,43	6,55	-15,000	20	0,000

Dengan derajat kebebasan (df) sebesar 20, nilai t sebesar -15.000, dan nilai signifikansi sebesar 0.000, H_0 ditolak dan H_1 diterima, berdasarkan nilai perbedaan rata-rata sebesar -21.43. Skor setelah menggunakan media jauh lebih tinggi daripada skor sebelum menggunakannya. Oleh karena itu, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan materi pembelajaran Genially berbeda secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang berkaitan dengan gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz mungkin lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Genially yang dibuat berdasarkan materi Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz memenuhi persyaratan valid, praktis, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 2 Pamekasan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media & desain sebesar 89,1% dengan kategori sangat menarik dan validasi ahli materi sebesar 93,8% dengan kategori sangat layak. Selain itu, respons peserta didik sebesar 87,4% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan diterima dengan baik oleh siswa. Ini sesuai dengan (Luthfiyah dkk., t.t.) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa karena materi yang disajikan lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

Hal ini sejalan dengan (Fadilah & Kusdiyanti, 2023) dikatakan bahwa Genially Media adalah alat pembelajaran yang sangat baik karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencegah mereka bosan dengan tampilannya yang menarik. Penelitian (Sutariawan dkk., 2026), juga menyatakan bahwa sumber belajar berbasis Genial dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. (Novitasari dkk., 2026) Hal ini menunjukkan bagaimana penggabungan komponen visual, animasi, grafik, dan tes interaktif oleh Genially dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik daripada pembelajaran tradisional, yang secara tradisional didominasi oleh teknik ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini sejalan dengan (Putri dkk., 2026) menyatakan bahwa jika

dibandingkan dengan belajar melalui media tradisional, penggunaan media berbasis imajinatif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan oleh efektivitas media. Hasil uji sampel terpisah t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Genially. Nilai rata-rata pre-test sebesar 68,10 meningkat menjadi 89,52 pada post-test, dengan selisih rata-rata sebesar 21,43 poin. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz melalui media yang dibuat.

Untuk mempermudah pemahaman informasi sejarah bagi siswa, Genially Media menawarkan konten secara metodis, interaktif, dan visual. Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka dengan memproses informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan melalui pembelajaran yang menggabungkan interaktivitas, animasi, teks, gambar, dan audio (Ilmudinulloh, 2024). Pembelajaran interaktif yang efektif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa (Rachmawati dkk., 2025).

Penelitian juga mendukung keberhasilan Genially Media dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran (Nur & Jasiah, 2025) mengatakan bahwa dengan menambahkan elemen gamifikasi dan interaktivitas ke dalam media Genially, Meningkatnya motivasi di kalangan siswa dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hasilnya sebanding dengan (Akyuna dkk., 2026) Media pembelajaran interaktif sangat disukai oleh siswa karena dapat membuat kelas lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Genially memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena menyediakan materi, video, kuis, dan aktivitas interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Halawa dkk., 2025). Selain itu (Ratmeliah dkk., 2026) mengatakan bahwa multimedia interaktif yang dibuat oleh Genially memiliki kepraktisan dan validitas yang sangat tinggi, dan mereka memiliki kemampuan untuk secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa ini didukung oleh (Ningsih dkk., 2026) mengatakan bahwa penggunaan media Genially mempengaruhi motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu 21 peserta didik, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Kedua, implementasi media dilakukan pada satu materi pembelajaran, yaitu Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz, karena keefektifan media pada materi SKI lainnya masih belum diketahui secara menyeluruh. Ketiga, keterbatasan sarana sekolah menyebabkan media lebih banyak digunakan melalui proyektor dan laptop guru karena peserta didik tidak diperbolehkan membawa telepon genggam ke lingkungan madrasah. Kondisi tersebut menyebabkan fitur interaktif yang memungkinkan eksplorasi individu belum dapat dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan tersebut, Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengembangkan media Genially pada materi SKI lainnya dengan jumlah responden yang lebih besar dan cakupan yang lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat menguji efektivitas media melalui desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol sehingga pengaruh penggunaan Genially dapat diukur secara lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan fitur audio, video animasi, gamifikasi, dan evaluasi berbasis individu perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas interaktivitas media serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially untuk topik Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz berhasil memenuhi empat kriteria kelayakan: validitas, kepraktisan, daya tarik, dan efektivitas. Skor penilaian yang diperoleh oleh pakar media dan desain sebesar 89,1% dan pakar materi sebesar 93,8% menunjukkan kelayakan media dari aspek validasi. Sementara itu, tingkat penerimaan siswa ditunjukkan oleh hasil kuesioner respons sebesar 87,4%, yang diklasifikasikan sebagai sangat baik. Dari segi efektivitas, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 68,10 pada tahap pre-test menjadi 89,52 pada tahap post-test, yang juga diperkuat oleh hasil analisis uji-t sampel sekuensial, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pengintegrasian media Genially dalam proses pembelajaran mampu memfasilitasi pemahaman siswa tentang materi gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz secara lebih optimal melalui pendekatan penyajian yang bersifat visual, interaktif, dan terstruktur secara sistematis.

Hasil kajian ini hendaknya diinterpretasikan secara proporsional, mengingat pelaksanaannya hanya mencakup satu kelas dengan jumlah subjek yang relatif terbatas serta terfokus pada satu pokok bahasan tertentu. Dengan demikian, temuan yang diperoleh belum memenuhi syarat untuk digeneralisasikan terhadap keseluruhan materi Sejarah Kebudayaan Islam maupun pada konteks madrasah yang memiliki karakteristik berbeda. Di samping itu, keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah mengakibatkan belum optimalnya pemanfaatan fitur-fitur interaktif secara perseorangan oleh masing-masing peserta didik.

Penelitian ini berkontribusi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dalam konteks pendidikan Islam, dengan fokus khusus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil kajian memperluas khazanah literatur mengenai optimalisasi platform Genially sebagai sarana pembelajaran interaktif yang terbukti mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik secara kognitif, sekaligus menumbuhkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, serta partisipasi mereka dalam kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini berpotensi menjadi acuan empiris bagi tenaga pendidik maupun akademisi dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 di satuan pendidikan madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alruthaya, A., Nguyen, T.-T., & Lokuge, S. (2021). *The Application of Digital Technology and the Learning Characteristics of Generation Z in Higher Education* (arXiv:2111.05991). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.05991>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39–53.
- Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (t.t.). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Diambil 27 April 2026, dari <https://jiip.stkipyapisdompau.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/7653>

- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459–464. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71152>
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>
- 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. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>
- Ilmudinulloh, R. (2024). *Aplikasi Pembelajaran Digital: Penerapannya sebagai Media Pembelajaran*. Harfa Creative.
- Luthfiyah, H., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (t.t.). *Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPAS: Studi Kasus Penggunaan Genially pada Materi Ekosistem Kelas 3 SD | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Diambil 19 Juni 2026, dari <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/8169>
- M.Pd, T. S., S. Pd, Gr. (2025). *PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)*. Goresan Pena.
- Ningsih, P. O., Ainun, N., Mardianis, T., Alda, E., Putri, S., & Maulana, I. (2026). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN DESIMAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 5(1), 352–364. <https://doi.org/10.58917/ijme.v5i1.566>
- Novitasari, W., Sulasteri, S., Ermawati, E., Majid, A. F., & Abrar, A. I. P. (2026). PENGEMBANGAN E-COMIC INTERAKTIF BERBANTUAN GENIALLY DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SMP PADA MATERI PELUANG. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 105–121. <https://doi.org/10.20527/edumat.v14i1.24196>
- Nur, M. Z. I., & Jasiah, J. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN PAI MATERI MINUMAN KERAS. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 5(1), 578–589. <https://doi.org/10.58917/aijes.v5i1.611>
- Putri, N. A., Syamsunir, S., Takdir, M., & N, Z. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Genially Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 5(3), 508–517. <https://doi.org/10.31004/anthor.v5i3.514>
- Rachmawati, D. A., Erita, E., Taihuttu, S. M., Lekitoo, J. N., Annisa, A., Sarmidi, S., Marzuki, M., Permana, R., Sa'diyah, H., Mindaudah, M., & Yulianti, A. (2025). *Media Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.
- Ratmeliah, I., Syamsunir, S., N, Z., & Ferdiansyah, H. (2026). Digitalisasi Materi Seni Rupa: Pengembangan Multimedia Interaktif Genially yang Valid dan Praktis. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 5(2), 26–33. <https://doi.org/10.31004/anthor.v5i2.405>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhirman, L., Ismadi, I., Fu'adi, F., Judijanto, L., Arantika, J., & Kamaryati, N. P. (2026). *Metode & Teknik Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sutariawan, K. A., Yudaparamita, G. N. A., & Adnyana, K. S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Escape Room Genially pada Geometri dan Pengukuran Kelas IV SD. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(2), 1634–1641. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i2.721>