

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang

Dina Purnama Islamiyah ^{1*}, Han Tantri Hardini ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* dinapurnama.22028@mhs.unesa.ac.id, hanhardini@unesa.ac.id.

Abstrak

Pembelajaran akuntansi masih menghadapi kendala akibat kompleksitas materi dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan, motivasi dan pemahaman peserta didik, sehingga diperlukan pengembangan media yang inovatif, lebih menarik dan adaptif dengan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* serta mengetahui tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Metode yang digunakan Adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian Adalah 36 peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, telaah, validasi ahli, dan penyebaran angket kepada peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar telaah ahli, lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta lembar angket respon peserta didik, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan persentase validasi ahli materi sebesar 88%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 95%. Respon peserta didik juga menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 95%. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dinyatakan layak, efektif, dan relevan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Keywords: *Media Pembelajaran Interaktif, Genially, ADDIE, Akuntansi, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Pembelajaran akuntansi menuntut peserta didik untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkan prosedur pencatatan secara tepat dalam berbagai jenis transaksi. Salah satu materi yang sering dianggap sulit adalah jurnal penyesuaian, khususnya pada perusahaan dagang, karena peserta didik harus menganalisis kondisi akun, menentukan transaksi yang perlu disesuaikan, menghitung nilai penyesuaian, serta menyusun jurnal sesuai prinsip akuntansi. Kesulitan tersebut dapat terjadi apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan teoritis atau latihan soal tertulis tanpa dukungan media yang mampu menggambarkan alur pencatatan secara lebih konkret. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami proses penyusunan jurnal penyesuaian secara bertahap, kontekstual, dan menarik (Santika et al., 2023).

Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menuntut kemampuan adaptasi dan inovasi seiring dengan perkembangan teknologi digital (Pratiwi & Wiarta, 2021). Teknologi digital yang berkembang saat ini berdampak pada pola belajar generasi

Z. Generasi ini dikenal sebagai *digital natives* yang dapat menyesuaikan perkembangan teknologi serta lebih menyukai pola pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis visual (Hayati, 2024). Selain itu, generasi Z menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang fleksibel, cepat, dan terintegrasi dengan media digital dalam aktivitas sehari-hari (Tuada & Raihani, 2025). Karakteristik tersebut menuntut strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik di era digital (Febriansyah et al., 2025). Kondisi ini memberikan implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL), yang menuntut keseimbangan antara penguasaan konsep dan keterampilan praktis. Atas dasar itu, pendidik perlu merancang media pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik peserta didik, terutama media berbasis teknologi yang inovatif, interaktif, dan mudah dipahami.

Media pembelajaran interaktif menjadi sarana yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam memahami materi melalui interaksi dengan teknologi sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Sawitri et al., 2024). Penggunaan media ini juga perlu menyesuaikan gaya belajar peserta didik, baik visual, auditorial, maupun kinestetik (Limbong et al., 2022). Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal dan cenderung konvensional (Amelia & Arif, 2025). Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan dalam memahami materi secara mendalam (Akyuna et al., 2025). Selain itu, keterbatasan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang menarik dan tidak variatif, sehingga peserta didik cenderung pasif dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa SMK Negeri 2 Buduran, salah satu sekolah kejuruan unggulan di Kabupaten Sidoarjo, telah menerapkan Kurikulum Nasional dengan pendekatan *Deep learning* dan didukung fasilitas pembelajaran yang memadai, meliputi jaringan internet, laboratorium akuntansi berbasis PC/komputer, serta *smartphone* yang dimiliki peserta didik. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru akuntansi, media pembelajaran interaktif yang digunakan masih kurang bervariasi dan inovatif. Sebagian guru masih menerapkan metode konvensional seperti menjelaskan materi langsung dari buku, sementara sebagian lainnya menyampaikan materi secara satu arah kemudian langsung mengarahkan peserta didik untuk praktik di *Microsoft Excel* tanpa penguatan konsep secara mendalam. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Lebih lanjut, guru mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang mengungkapkan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami materi praktikum, khususnya jurnal penyesuaian. Kondisi tersebut menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Fadhillah & Khairani, 2024).

Hasil pra penelitian melalui penyebaran kuesioner kepada 36 peserta didik menunjukkan bahwa sekitar 75%–85% peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan inovatif, karena dinilai lebih membantu dalam memahami materi jurnal penyesuaian serta meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Kondisi di kelas juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penjelasan verbal tanpa dukungan visualisasi interaktif, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi secara mendalam. Kesulitan ini semakin terlihat saat diberikan tugas praktik, karena peserta didik belum memiliki gambaran yang jelas mengenai penerapan konsep akuntansi, yang berdampak pada hasil ulangan harian dimana sebagian besar belum mencapai kompetensi minimum. Oleh karena

itu, guru mata pelajaran akuntansi mengharapkan adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi jurnal penyesuaian secara sistematis dan interaktif sebagai sumber belajar peserta didik.

Materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang merupakan tahap penting dalam siklus akuntansi karena bertujuan memastikan seluruh akun dalam laporan keuangan telah menunjukkan kondisi riil pada akhir periode akuntansi (Nataherwin et al., 2025). Peserta didik tidak hanya dituntut memahami jenis-jenis akun yang memerlukan penyesuaian, tetapi juga mampu menentukan nilai serta posisi debit dan kredit secara tepat. Kondisi ini seringkali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan, terutama jika pembelajaran hanya disampaikan secara teoritis tanpa didukung visualisasi yang konkret. Dalam pembelajaran jurnal penyesuaian, guru perlu memiliki kemampuan mengembangkan beragam media pembelajaran agar proses belajar di kelas berjalan lebih efektif (Rejeki et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami alur proses jurnal penyesuaian secara lebih sistematis dan aplikatif.

Sebagai solusi, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan mutu pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Novita & Harahap, 2020). Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih interaktif, meningkatkan motivasi, serta mendorong keaktifan peserta didik melalui berbagai kegiatan seperti mengamati, bertanya, mendemonstrasikan, dan presentasi (Alfin & Listiadi, 2021). Integrasi teknologi informasi dalam pengembangan media pembelajaran mendorong terciptanya media interaktif yang lebih praktis dan efisien, serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kemandirian belajar tanpa keterbatasan waktu dan tempat (Puspita & Listiadi, 2023). Adanya inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran berkontribusi menciptakan proses belajar yang lebih variatif dan interaktif, sehingga mengurangi kesan monoton dalam proses pembelajaran (Syah & Hidayatullah, 2024). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis dalam mengatasi kesulitan belajar pada materi akuntansi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan adalah *Genially*, yaitu *platform* pembelajaran interaktif digital yang menghadirkan beragam fitur seperti presentasi interaktif, animasi, video, infografis, dan kuis dalam satu media pembelajaran (Putri et al., 2025). Dengan berbagai fitur interaktif yang dimiliki, *Genially* mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif serta menyesuaikan karakteristik peserta didik generasi Z yang akrab dengan teknologi digital (Febriansyah et al., 2025). Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* berdampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif sesuai karakteristik generasi digital (Zulfah et al., 2023). Selain itu, bahan ajar berbasis *Genially* juga berada pada kategori sangat layak memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik, dengan inovasi berupa integrasi materi dan fitur interaktif yang sistematis sehingga mendukung pembelajaran mandiri, alur yang terstruktur, serta keaktifan dalam mengeksplorasi konten (Putra & Susanti, 2024).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik, penelitian sebelumnya pada bidang akuntansi masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, media yang dikembangkan umumnya masih berfokus pada penyajian materi, latihan soal, atau tampilan interaktif secara umum, sehingga belum sepenuhnya menghadirkan pengalaman belajar yang menuntun peserta didik memahami alur berpikir dan prosedur penyusunan jurnal secara

bertahap. Kedua, pengembangan media berbasis *Genially* pada bidang akuntansi masih lebih banyak diterapkan pada materi lain, seperti administrasi pajak, sehingga kajian yang secara khusus membahas materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang masih terbatas (Putra & Susanti, 2024). Ketiga, penelitian terdahulu belum banyak mengintegrasikan simulasi interaktif, studi kasus kontekstual, dan umpan balik otomatis dalam satu media pembelajaran yang utuh.

Kesenjangan tersebut menjadi penting karena materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan analisis transaksi dan keterampilan prosedural dalam menentukan akun yang disesuaikan, menghitung nilai penyesuaian, serta menyusun jurnal secara tepat (Khabibah & Wahyudin, 2020). Oleh karena itu, pembeda utama penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang secara khusus dirancang untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan mengintegrasikan simulasi proses pencatatan, studi kasus yang dekat dengan konteks perusahaan dagang, serta umpan balik otomatis untuk membantu peserta didik mengevaluasi kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara mandiri.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran akuntansi secara lebih interaktif, kontekstual, dan menyesuaikan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Berbasis *Genially* di SMKN 2 Buduran”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media, serta menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dirancang secara khusus untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan mengintegrasikan visualisasi materi, simulasi interaktif berbasis studi kasus kontekstual, latihan soal, dan umpan balik otomatis dalam satu *platform* pembelajaran digital. Melalui pengembangan tersebut, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian materi, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang mendorong peserta didik memahami prosedur penyusunan jurnal penyesuaian secara bertahap, aktif, dan mandiri.

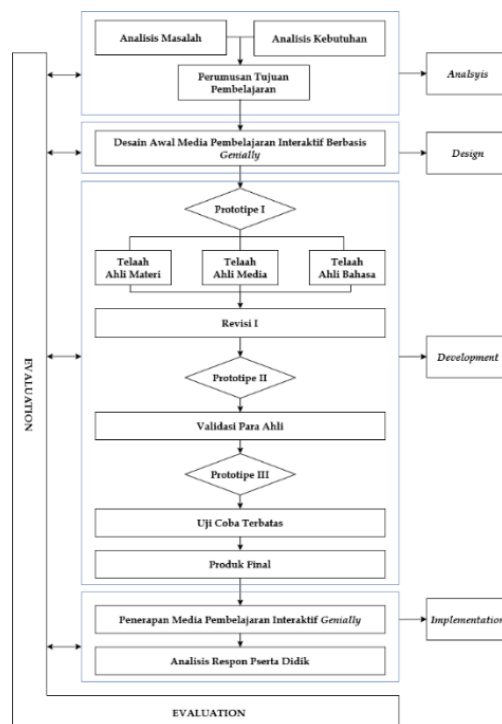
Pengembangan media ini tidak hanya berfokus pada penyajian materi secara teoritis, tetapi juga menekankan pada simulasi proses analisis dan pencatatan jurnal penyesuaian secara sistematis dan kontekstual sesuai karakteristik peserta didik generasi Z. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat memahami konsep jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan lebih baik melalui penyajian materi yang menarik, simulasi interaktif, serta contoh kasus kontekstual yang disusun secara terstruktur. Hal ini berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang dirancang untuk mengembangkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan dan keefektifannya (Jannah & Hidayat, 2022). Dalam penelitian R&D ini, media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE sebagai kerangka yang sistematis (Sugiyono, 2019). Model ini mencakup lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*) yang dilaksanakan secara terstruktur agar produk yang dikembangkan mencapai

kualitas yang optimal (Sugiyono, 2019). Model ADDIE dinilai efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena setiap tahapannya tersusun secara sistematis sehingga memudahkan peneliti menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran (Ananda et al., 2025). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMKN 2 Buduran.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang berbasis *Genially* menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli dan peserta didik sebagai subjek uji coba. Validator ahli meliputi dua ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa. Ahli materi terdiri atas dosen dan guru praktisi yang memiliki latar belakang keilmuan serta pengalaman mengajar pada bidang akuntansi, khususnya materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Ahli media merupakan dosen atau praktisi yang memiliki kompetensi dalam pengembangan dan desain media pembelajaran digital. Sementara itu, ahli bahasa merupakan dosen atau praktisi yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan, terutama dalam menilai ketepatan, keterbacaan, dan kejelasan bahasa pada media pembelajaran. Adapun peserta didik yang menjadi subjek uji coba adalah peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 2 Buduran yang telah atau sedang mempelajari materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Ahli materi melibatkan dosen dan guru praktisi bidang akuntansi, ahli media melibatkan dosen bidang desain media pembelajaran, sedangkan ahli bahasa melibatkan dosen bidang kebahasaan. Peserta didik berperan sebagai subjek uji coba untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penerapan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini yang disajikan pada gambar 1 diawali dengan (1) tahap analisis (*analyze*) melalui observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik untuk menganalisis permasalahan yang ada di SMK Negeri 2 Buduran selama proses pembelajaran, menganalisis kebutuhan pembelajaran dan merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. (2) Tahap desain (*design*) difokuskan untuk merancang

tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XI yang memuat tujuan pembelajaran, materi, simulasi interaktif berbentuk latihan soal serta dapat diakses melalui laptop atau *smartphone* menggunakan barcode. (3) Tahap pengembangan (*development*) yaitu rancangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* direalisasikan menjadi *Prototype I* kemudian direview oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk diberikan saran perbaikan.

Hasil telaah digunakan sebagai dasar melakukan revisi sehingga menghasilkan *Prototype II*. Selanjutnya, media kembali divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta penggunaan bahasa dalam media pembelajaran hingga diperoleh *Prototype III* yang dinyatakan layak untuk diuji coba terbatas kepada 15 peserta didik kelas XI AKL. Setelah melalui tahap uji coba dan perbaikan, media menghasilkan produk final yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (4) Tahap implementasi (*implementation*) merupakan tahap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang sudah dinyatakan layak dan valid kepada 36 peserta didik kelas XI AKL 3 SMK Negeri 2 Buduran untuk mengukur respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. (5) Tahap evaluasi (*evaluation*) dilaksanakan pada seluruh tahapan ADDIE guna menyempurnakan dan memastikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara kepada guru mata pelajaran, telaah ahli, validasi ahli, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data penelitian. Wawancara digunakan untuk menggali kondisi pembelajaran serta kebutuhan media di kelas. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara, lembar telaah dan validasi ahli, angket respon peserta didik, serta soal *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dilakukan melalui validasi ahli pada aspek materi, media, dan bahasa, sedangkan respon peserta didik diperoleh melalui angket untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang dikembangkan.

Data penelitian terdiri dari data kualitatif yang diperoleh dari saran dan masukan para ahli, serta data kuantitatif yang berasal dari hasil validasi ahli menggunakan skala Likert, angket respon peserta didik dengan skala Guttman, dan hasil *pretest-posttest*. Seluruh data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran, dengan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh dari angket validasi ahli diolah menggunakan skala Likert kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Sedangkan angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan skor 1 untuk jawaban “ya” dan 0 untuk jawaban “tidak”, kemudian dihitung dalam bentuk persentase. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Selain analisis kelayakan media, hasil *pretest* dan *posttest* juga dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

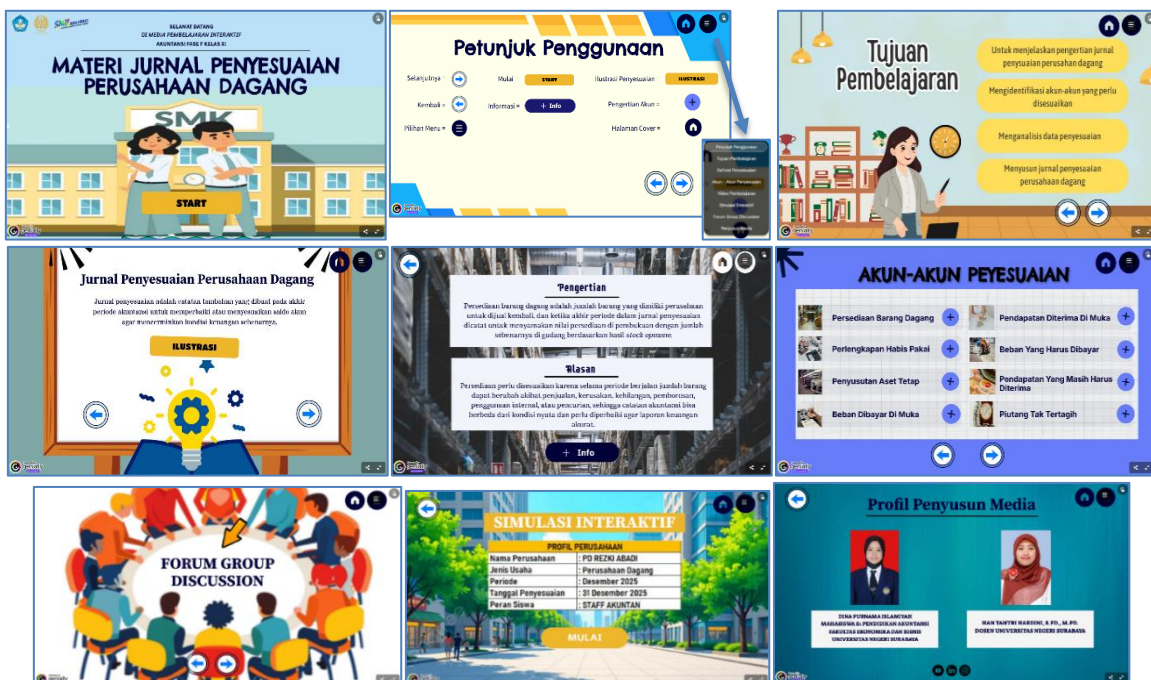
Hasil

Tahap Analyze (Analisis)

Pada model ADDIE, tahap analyze digunakan untuk mengkaji kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan media pembelajaran (Zamsiswaya et al., 2024). Analisis dilakukan kepada guru mata pelajaran akuntansi dan 36 peserta didik kelas XI AKL SMKN 2 Buduran melalui observasi, wawancara dan penyebaran angket menggunakan skala Likert. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Nasional dengan pendekatan *deep learning*, namun peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang karena materi bersifat kompleks dan media yang digunakan masih terbatas pada buku teks, papan tulis, *Microsoft Excel*, dan *PowerPoint* yang cenderung monoton serta konvensional. Selain itu, guru mata pelajaran akuntansi dan peserta didik membutuhkan media yang lebih interaktif, menarik, dan mampu membantu memahami alur pencatatan jurnal penyesuaian secara sistematis. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia interaktif untuk membantu peserta didik memahami konsep jurnal penyesuaian, mengidentifikasi akun yang memerlukan penyesuaian, serta menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang secara tepat dan sistematis.

Tahap Design (Desain)

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* sesuai tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya. Perancangan media meliputi penyusunan konsep, tampilan, struktur, *storyboard*, serta alur penyajian materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, materi, video tutorial, latihan soal, dan simulasi interaktif untuk membantu peserta didik memahami konsep, mengidentifikasi akun penyesuaian, serta menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang secara lebih mendalam dan terstruktur.



Gambar 2. Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially

Berdasarkan Gambar 2, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Media ini dilengkapi dengan halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video tutorial, simulasi interaktif, forum diskusi, dan profil pengembang. Setiap tampilan diberikan tombol menu agar memudahkan peserta didik memilih dan mengakses fitur pembelajaran sesuai kebutuhan. Penyajian media dirancang secara terstruktur dan interaktif sehingga peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, dan keaktifan selama proses pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* menjadi *Prototype I*. *Prototype* tersebut kemudian ditelaah oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang terdiri dari dosen dan guru mata pelajaran akuntansi SMKN 2 Buduran untuk memperoleh saran dan masukan terkait isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa. Tabel 1 menunjukkan hasil saran dan masukan yang diberikan para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Saran dan Masukan Para Ahli

Penelaah	Saran dan Masukan
Ahli Materi	
1. Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi UNESA, ibu Dr. Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd.	1. Materinya ditambahkan lagi dan nama-nama akun perlu di <i>update</i> .
2. Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran, ibu Sutiah, S.Pd.	2. Latihan soal yang ada di simulasi interaktif perlu diperbaiki dan harus ada pengecohnya.
	3. Tabel neraca saldo pada simulasi interaktif dijadikan satu slide dengan pembaruan akun dan kode akun.
	4. Perlu ditambahkan langkah penjurnalan pada setiap contoh.
Ahli Media	
Dosen Prodi Teknologi Pendidikan UNESA, Bapak Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd.	Perlu perbesar sedikit tombol-tombolnya supaya mudah diakses di <i>handphone</i> .
Ahli Bahasa	
Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNESA, Bapak Yermia Nugroho Agung Wibowo, S.Pd., M.Pd.	1. Perlu mengecek kembali penggunaan huruf besar/kapital pada setiap kalimat.
	2. Penggunaan istilah asing harus dicetak miring.

Hasil telaah digunakan sebagai dasar revisi hingga menghasilkan *Prototype II* yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Setelah dinyatakan layak, media diujicobakan secara terbatas kepada 15 peserta didik kelas XI AKL sebelum diimplementasikan pada tahap berikutnya. Tabel 3 menunjukkan hasil rekapitulasi validasi media pembelajaran yang telah dilakukan oleh para validator.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	87%	Sangat Layak
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak
Rata-rata	93%	Sangat Layak

Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh kelayakan sebesar 93% dengan kategori sangat layak sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran memperoleh validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta melalui tahap revisi dan uji coba terbatas. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada 36 peserta didik kelas XI AKL 3 SMKN 2 Buduran pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Media pembelajaran dibagikan dalam bentuk tautan (*link*) atau *barcode* sehingga peserta didik dapat mengakses materi, mengamati visualisasi dan simulasi interaktif, serta mengerjakan latihan soal yang tersedia pada media *Genially* selama proses pembelajaran berlangsung. Pasca kegiatan pembelajaran, peserta didik diminta mengisi angket respon skala Guttman untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran pada aspek penyajian materi, grafis, dan kegunaan media. Berikut merupakan rekapitulasi hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kategori
Penyajian Materi	99%	Sangat Baik
Penyajian Grafis	98%	Sangat Baik
Kegunaan	99%	Sangat Baik
Rata-rata	95%	Sangat Baik

Pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media memperoleh respon sangat baik dari peserta didik dan layak digunakan dalam pembelajaran jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE menjadi tahap akhir yang berfungsi untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Cahyadi, 2019). Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon peserta didik. Hasil penilaian tersebut menjadi sebagai dasar perbaikan media serta penentuan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* di SMK Negeri 2 Buduran dilaksanakan dengan menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model tersebut didasarkan pada temuan awal bahwa pembelajaran materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang masih didominasi penggunaan buku teks, papan tulis, *PowerPoint*, dan *Microsoft Excel*. Sementara itu, materi jurnal penyesuaian merupakan materi yang bersifat prosedural, memuat berbagai jenis penyesuaian akun, serta menuntut ketelitian dalam alur pencatatan, sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi secara menyeluruh. Pada dasarnya materi akuntansi memerlukan latihan berulang agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Ayuningrum & Fitrayati 2023). Hal tersebut menunjukkan perlunya media yang mampu memfasilitasi latihan secara menarik dan terstruktur. Dalam konteks tersebut, model ADDIE dinilai relevan karena setiap keputusan pengembangan didasarkan pada data dan evaluasi

nyata, dimana hasil pada satu tahap menjadi dasar pelaksanaan tahap berikutnya (Anafi et al., 2021).

Selain itu, model ADDIE menyediakan struktur pengembangan yang sistematis dengan keterkaitan *antar tahap* (Muryandari & Sujatmiko 2025). Model ini bersifat fleksibel dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Indriana & Rochmawati, 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE telah sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pada penelitian ini. Hasil analisis kebutuhan mengindikasikan bahwa peserta didik membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara terstruktur, menarik, dan interaktif agar alur pencatatan jurnal penyesuaian lebih mudah dipahami, sedangkan guru membutuhkan media yang lebih variatif dalam penyampaian materi (Maulina & Susilowibowo, 2024). Hal tersebut juga menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang lebih variatif dalam proses penyampaian materi (Indriana & Rochmawati 2025).

Selanjutnya, *Genially* dipilih sebagai *platform* pengembangan karena memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Fitur animasi dan ilustrasi membantu memvisualisasikan konsep, video pembelajaran membantu peserta didik memahami alur pencatatan secara bertahap, sedangkan simulasi interaktif memungkinkan peserta didik menganalisis transaksi dan menyusun jurnal penyesuaian secara kontekstual (Nataherwin et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang dihasilkan tidak sekadar menyajikan materi, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Media digital yang interaktif dan visual mampu meningkatkan antusiasme serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Huljanah & Zai 2025). Selain itu, *Genially* dapat diakses kapan saja melalui tautan tanpa perlu diunduh, sehingga mendukung fleksibilitas dan kemandirian belajar peserta didik, (Ni'mah et al., 2022). Oleh karena itu, pemilihan *Genially* didasarkan pada kesesuaian fitur *platform* dengan kebutuhan pembelajaran (Rochmah & Bahtiar, 2024).

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk pembelajaran berbasis *Genially* yang memuat halaman pembuka, menu utama, materi, video pembelajaran, contoh soal, latihan interaktif, dan evaluasi (Dewi et al., 2023). Tahap ini bertujuan mengubah desain konseptual menjadi produk nyata yang siap diuji dan disempurnakan melalui proses validasi (Rahmawati et al., 2023). Setelah dinyatakan layak, media kemudian diimplementasikan kepada 36 peserta didik kelas XI AKL 3 SMK Negeri 2 Buduran. Hasil implementasi mengindikasikan bahwa peserta didik mampu mengoperasikan media dengan baik serta memahami alur pencatatan jurnal penyesuaian secara lebih terstruktur (Nataherwin et al., 2025).

Selain itu, peserta didik menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih tinggi, terlihat dari keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, mengerjakan latihan, serta berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media interaktif mendorong terciptanya situasi belajar yang lebih partisipatif serta mendukung pemahaman materi yang bersifat kompleks. Selanjutnya, tahap evaluation dilakukan untuk menilai kesesuaian produk yang dikembangkan dengan kebutuhan pengguna serta efektivitasnya dalam pembelajaran (Muryandari & Sujatmiko, 2025). Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak, relevan, dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik di SMK Negeri 2 Buduran.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ditentukan melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi instrumen dilakukan oleh validator ahli untuk

menilai kesesuaian aspek materi, media, dan bahasa berdasarkan indikator penilaian yang telah disusun sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran karena telah melampaui batas minimal kelayakan $\geq 61\%$ (Widyastuti & Susanti, 2025). Produk yang memenuhi standar kelayakan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi karena dinilai siap digunakan dalam proses pembelajaran (Zuroida et al., 2024). Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas sebagai produk pembelajaran yang layak diterapkan di kelas (Fadilah & Kusdiyanti, 2023).

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87% setelah dilakukan revisi berupa pembaruan nama akun, penambahan contoh soal kontekstual, dan penyempurnaan simulasi interaktif. Kesesuaian isi materi dengan kompetensi pembelajaran menjadi aspek penting dalam menentukan kelayakan media dari sisi konten (Maulina & Susilowibowo, 2024). Selain itu, penyajian materi yang sistematis dan kontekstual membantu peserta didik memahami konsep akuntansi yang bersifat prosedural (Ayuningrum & Fitriyati, 2023). Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak setelah dilakukan perbaikan pada tombol navigasi dan tampilan visual media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek visual, navigasi, dan fitur interaktif telah sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Genially mampu mendukung konsep multimedia interaktif sehingga menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan berkualitas (Romualdi et al., 2023). Penggunaan animasi, gambar, audio, dan video juga mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Damayanti et al., 2020). Fitur interaktif pada media turut mendorong partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran (Rochmah & Bahtiar, 2024). Pada aspek bahasa Hasil validasi menunjukkan perolehan persentase 95% dengan kategori sangat layak setelah perbaikan pada aspek penggunaan huruf kapital dan penulisan istilah asing. Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran (Agustin & Hardini, 2023). Bahasa yang sistematis dan mudah dipahami juga meningkatkan efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran (Ardianti & Susanti, 2022).

Bahasa yang sesuai kaidah penulisan mendukung keterbacaan media digital, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi (Ni'mah et al., 2022). Penyajian bahasa yang baik turut mendukung keberhasilan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran (Huljanah & Zai, 2025). Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi sebesar 93% mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa. Media pembelajaran interaktif pada materi jurnal penyesuaian juga memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Maulina & Susilowibowo 2024). Selain itu, media berbasis *Genially* memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Widyastuti & Susanti 2025). Temuan tersebut memperkuat bahwa media berbasis *Genially* layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di SMK.

Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang diimplementasikan kepada 36 peserta didik kelas XI AKL 3 SMK Negeri 2 Buduran untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan, dengan hasil menunjukkan respon yang sangat positif. Penilaian respon peserta didik diperoleh melalui angket skala Guttman yang mencakup aspek penyajian materi, grafis, dan kegunaan. Hasil analisis menunjukkan rata-rata persentase sebesar 99% dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut

membuktikan bahwa media mampu menyajikan materi secara jelas, menarik secara visual, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis digital memperoleh respon positif karena menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman konsep (Mahaputri et al., 2025). Selain itu, media berbasis *Genially* berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi peserta didik melalui media yang bersifat visual dan interaktif (Halawa et al., 2025). Fitur interaktif dalam media digital dapat mendorong kemandirian belajar peserta didik dalam memahami materi (Indriana & Rochmawati, 2025).

Tingginya respon peserta didik menunjukkan bahwa media berbasis *Genially* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran digital pada bidang akuntansi dinilai lebih efektif karena membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat prosedural (Andriani et al., 2023). Multimedia interaktif berbasis *Genially* juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (Romualdi et al., 2023). Selain itu, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan (Annisa & Jasiah, 2025). Selain pengukuran respon peserta didik, penelitian ini juga menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Peningkatan hasil belajar terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 67,2 yang meningkat menjadi 93,9 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* efektif membantu peserta didik memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Media berbasis *Genially* juga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik (Zuroida et al., 2024). Media interaktif digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan (Widyastuti & Susanti 2025).

Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang di SMK Negeri 2 Buduran dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memiliki karakteristik terstruktur, interaktif, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media memperoleh skor kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori "sangat layak". Selain itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori "sangat baik". Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran jurnal penyesuaian perusahaan dagang serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran akuntansi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Media ini membantu guru menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami melalui fitur multimedia interaktif serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada pelaksanaan implementasi yang hanya dilakukan pada satu kelas dengan cakupan subjek yang terbatas serta hanya berfokus pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan media pada materi akuntansi lain serta menggunakan metode eksperimen dengan cakupan subjek yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam dan representatif.

Aknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Agustin, D. P., & Hardini, H. T. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan *Smart Apps Creator* Berstrategi PQ4R Pada Mata Pelajaran Dasar Akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1505–1514. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5331>
- Akyuna, R., Wahyuni, A., & Mintasih, D. (2025). *Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik*. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 5(1). <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *JDPP; Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, (1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.2780>
- Amelia, I. W., & Arif, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif *Add-In Classpoint* pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1362–1377. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6559>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433–438. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206/2123>
- Ananda, Annas, F., Jasmienti, & Darmawati. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan *Construct 3* Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.24127/ilmukomputer.v6i1.8360>
- Andriani, J., Hakim, L., & Listiadi, A. (2023). *Accounting Gamified* (Accmified) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2). <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.23259>
- Annisa, S. (2025). *IMPLEMENTASI MODEL TGT BERBANTUAN APLIKASI GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN KEPERCYAAAN DIRI, KETERLIBATAN, DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA SD* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang). <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/25910/>
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879–2892. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Ayuningrum, P. B. H., & Fitriyati, D. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XII. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2094–2103. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5533>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa

- berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 639-645. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- Dewi, L. C., Churiyah, M., Winarno, A., Istanti, L. N., & Siswanto, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan *Self-Regulated Learning* melalui Media Pembelajaran Interaktif *Genially*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Fadhillah, L., & Khairani, S. (2024). Game cards accounting sebagai inovasi media pembelajaran akuntansi berbasis teknologi digital menuju era society 5.0. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 2(2). <https://doi.org/10.30596/jippi.v2i2.62>
- Febriansyah, I. F., Maknunin, D. L., Bachtiar, A. H., & Suyanto, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Media *Genially* Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 27 Malang. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 5(2), 211-218. <https://doi.org/10.51878/action.v5i2.5772>
- Halawa, Y., Asrori, M., & Purwananti, Y. (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>
- Hayati, E. N. M. (2024). Karakteristik belajar generasi Z dan implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 8. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.8>
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(5), 54–62. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i5.1109>
- Indriana, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Dalam Materi Pencatatan Persediaan Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 13(1), 32-43.
- Jannah, R., & Hidayat. (2022). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran operasi bilangan dua angka kelas 2 SD. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(3), 148–155.
- Khabibah, N., & Wahyudin, A. (2020). Pengaruh Pemahaman Analisis Transaksi, Persamaan Dasar Akuntansi dan Konsep Debit Kredit terhadap Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian dengan Kemampuan Berpikir Deduktif sebagai Variabel Moderating. *EEAJ: Economic Education Analysis Journal*, 9(1), 182–199. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i1.37248>
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sumber daya alam di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1727-1734). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107436>
- Maulina, C. P., & Susilowibowo, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah

Kejuruan. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(4), 3786–3794.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7427>

- Muryandari, P. R., & Sujatmiko, B. (2025). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan keahlian pemrograman dasar di SMKN 1 Wonoasri. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 10(02), 90-97. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v10i02.68124>
- Nataherwin, Tan, M. B., & Agusnia, W. (2025). Pembelajaran Interaktif untuk Para Siswa SMAN 2 Jakarta dalam Membuat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 5(4), 186–190. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v5i4.1085>
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Novita, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Jurnal Informatika*. 8(1).
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85-94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>
- Puspita, W. S., & Listiadi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan software Construct 3 pada mata pelajaran praktikum MYOB Accounting. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 35-47. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4868>
- Putra, V. A., & Susanti, S. (2024). Pengembangan bahan ajar interaktif pada kurikulum merdeka berbasis *Genially* dalam materi administrasi pajak kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 12(1), 11-18.
- Putri, I. M., Mulyawati, Y., & Zen, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 231-248. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23383>
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819-827. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3196>
- Rejeki, S., Rahmadani, R., & Rifa'i, M. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo For Accounting (Doting) Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas Xii Ips Ma Darussalam. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 8(1), 100-110. <https://doi.org/10.30599/utility.v8i1.3426>
- Rochmah, A., & Bahtiar, M. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2), 435-446. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3640>
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman. (2023). Development of *Genially* Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-*

ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 15(2), 1166–1180.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139>

- Santika, A., Simanjuntak, E. R., Amalia, R., Kurniasari, S. R., & Artikel, R. (2023). Peran pendidikan sekolah menengah kejuruan dalam memposisikan lulusan siswanya mencari pekerjaan. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84-94. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i1.12626>
- Sawitri, I. J., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4). <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.17>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syah, Y. A., & Hidayatullah, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 56-65. <https://doi.org/10.26740/jvte.v6n1.p56-65>
- Nisrina Jinan Tuada, & Najwa Putri Raihani. (2025). Generasi Z, Tantangan dan Peluang Bagi Pendidikan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 5(1), 224–234. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3517>
- Widyastuti, H., & Susanti. (2025). Pengembangan Permainan Spinning Wheel Berbantuan *Genially* Sebagai Media Pengayaan pada Elemen Perpajakan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2). <https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.6620>
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>
- Zulfah, N. L., Rusimamto, P. W., Suprianto, B., & Fransisca, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik ketenagalistrikan kelas X TITL di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(03), 205-212. <https://doi.org/10.26740/jpte.v12n03.p205-212>
- Zuroida, M., Kurnia, A. D., Ikhsaniyah, S. N., Arif, A., & Hakim, L. (2024). *Genially* Sebagai Alternatif Belajar Pajak Jadi Seru: Pengembangan Bahan Ajar Pajak Penghasilan Pasal 21. *PEKA*, 12(2), 95-106. [https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12\(2\).19918](https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12(2).19918)