

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Anekdote Berbasis *Genially*

Tika Wulandari<sup>1</sup>

Uki Hares Yulianti<sup>2</sup>

Nur Indah Sholikhati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Jenderal Soedirman

<sup>1</sup>tika.w@mhs.unsoed.ac.id

<sup>2</sup>uki.hares@unsoed.ac.id

<sup>3</sup>nur.indah.sholikhati@unsoed.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik kelas X. Berdasarkan hasil wawancara, didapati masih banyak peserta didik mengalami kesulitan menangkap makna tersirat dalam teks anekdot. Kondisi tersebut menandakan adanya ketidaktepatan antara media pembelajaran yang disajikan dengan kebutuhan pembelajaran di dalam kelas. Oleh sebab itu, pengembangan media berbasis *Genially* dibutuhkan dan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Metode *Research and Development* (R&D) diterapkan pada penelitian ini. Metodologi ini mencakup komponen-komponen utama yang mengadopsi model ADDIE. Data dikumpulkan melalui analisis kebutuhan dan penyebaran angket guna memperoleh informasi validasi. Proses penelitian memanfaatkan pendekatan *mix method* yang menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa: (1) terdapat kebutuhan mendesak pada media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*, yang mempertimbangkan aspek isi, bahasa, dan desain; (2) media yang dikembangkan melalui Canva dan platform *Genially* memperoleh nilai validasi yang sangat baik, yaitu rata-rata 0,97 untuk aspek materi, 0,97 untuk aspek bahasa, dan 0,96 untuk aspek media. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa alternatif model pengembangan media interaktif berbasis teknologi yang mudah diadaptasi dan menjadi contoh implementasi *Genially* yang sudah teruji efektif. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat dianggap layak diterapkan pada pengajaran teks anekdot, kelas X.

**Kata Kunci:** *teks anekdot, pengembangan, genially*

## Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan karena perkembangan teknologi yang cukup besar. Memasuki abad ke-21, seorang pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan pendidik bergeser perannya sebagai fasilitator yang membimbing dalam pembelajaran. Pembelajaran telah bergeser ke arah interaktif, kolaboratif, dan berbasis digital. Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya sebuah alternatif, tetapi menjadi kebutuhan untuk menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Ulfa, Merrina et al. (2025) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran berperan penting untuk mempermudah akses terhadap informasi sekaligus mengubah cara belajar. Berbagai inovasi, seperti buku digital, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif yang turut

mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Hal ini sesuai berdasarkan karakteristik peserta didik pada generasi digital.

Namun, saat ini masih terdapat kesenjangan dalam penggunaan teknologi di sekolah. Keterbatasan sarana dan prasarana bukan satu-satunya faktor yang menyebabkan keterbatasan ini, melainkan pendidik juga tidak cukup siap untuk memanfaatkan teknologi dengan benar. Harahap & Napitupulu (2023) mengatakan bahwa pendidik perlu menguasai kompetensi dan wawasan yang cukup sehingga mereka mampu mengoptimalkan teknologi secara tepat selama pembelajaran. Teknologi tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga membuka peluang untuk merancang model pembelajaran kreatif dan kolaboratif. Penggunaan teknologi pada pembelajaran memungkinkan kurikulum yang lebih fleksibel. Oleh sebab itu, teknologi benar-benar dapat menjadi alat yang meningkatkan kualitas pendidikan di semua jenjang.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi yang diterapkan pendidik, termasuk pemilihan media belajar yang tepat. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Munawir et al. (2024) menjelaskan media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga mendorong terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Penyajian materi melalui media interaktif membuat peserta didik lebih mudah paham karena informasi disampaikan secara menarik dan mudah diikuti. Minat serta antusiasme peserta didik juga meningkat berkat penggunaan media tersebut. Menurut Nisa dan Aryanti (2024), media pembelajaran tidak sekadar mendorong motivasi serta ketertarikan peserta didik, tetapi juga membantu mereka menguasai materi melalui cara yang menarik, kontekstual, dan efisien. Dengan demikian, proses belajar dapat berlangsung lebih efektif karena media yang digunakan sesuai berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik saat ini.

Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk yang menyesuaikan dengan fungsi penggunaannya. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran interaktif berfungsi menunjang jalannya kegiatan belajar sehingga isi materi dapat dipahami peserta didik dengan lebih mudah, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efisien dan optimal. Jenis media tersebut digunakan untuk alat komunikasi yang dapat menyampaikan informasi dan menghasilkan pelajaran yang mudah dan menarik. Selain berperan sebagai alat bantu visual, media ini juga bertindak sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang memungkinkan penjelasan diberikan secara lebih lengkap dan tersusun. Hal ini diperjelas melalui pendapat Swasti et al. (2022) yang mengemukakan media pembelajaran interaktif berperan tidak sekadar menjadi penunjang visual, melainkan menyediakan sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Oleh sebab itu, peserta didik mampu mengeksplorasi materi sesuai kebutuhan dan memperdalam pemahaman tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan pendidik.

Namun kenyataannya terdapat kesenjangan antara penggunaan media pembelajaran dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Masih banyak sekolah tingkat menengah atas pada proses pembelajaran menggunakan metode konvensional. Menurut Fajra et al. (2023) pembelajaran konvensional umumnya masih berpusat pada pendidik. Pendidik sering kali mendominasi ceramah, pemberian teks dan tugas tanpa banyak variasi media yang mengakibatkan interaksi peserta didik cenderung pasif. Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik masih menunjukkan kesenjangan yang cukup besar. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik yang semakin dinamis dan terbiasa dengan teknologi digital.

Syarifuddin et al. (2025) menegaskan bahwa pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan metode tradisional berbasis ceramah yang lebih menekankan hafalan dibanding pemahaman konsep. Pendekatan tersebut kurang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk untuk mengembangkan cara berpikir yang terstruktur karena penekanannya lebih pada penguasaan langkah-langkah prosedural dibandingkan pemahaman konsep, bukan pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat lanjut. Akibatnya, kegiatan belajar menjadi kurang efektif dalam mendorong kreativitas, analisis kritis, dan kemampuan pemecahan masalah yang seharusnya menjadi bagian penting dari pembelajaran modern.

Materi Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang cukup sulit karena sifatnya teoretis. Sujinah (2020) berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat dilakukan hanya dengan metode ceramah atau penyampaian teori semata. Hal ini perlu dikembangkan melalui pendekatan yang inovatif dan kreatif agar materi yang bersifat teoretis dapat dicerna lebih mudah oleh peserta didik. Kondisi ini mengharuskan peserta didik untuk menguasai konsep abstrak dan melakukan penalaran yang mendalam, misalnya dalam menafsirkan makna tersembunyi, menganalisis struktur kebahasaan, serta memahami penggunaan gaya bahasa. Maesaroh et al. (2023) menjelaskan bahwa kondisi tersebut dirasakan sebagai tantangan tersendiri oleh peserta didik jika pada pembelajaran tidak diselingi penggunaan metode yang menciptakan partisipasi aktif peserta didik. Akibatnya, fokus dan ketertarikan peserta didik menurun, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami materi dengan baik.

Menurut pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan pendidik Bahasa Indonesia pada salah satu SMA negeri yang berada di wilayah Kabupaten Banyumas, dijelaskan bahwa banyak peserta kelas X yang merasa kesulitan memahami makna tersirat dalam teks anekdot. Keraf (1991) menjelaskan anekdot merupakan cerita pendek yang bertujuan menampilkan karakteristik unik atau aneh dari seorang individu. Kesulitan ini muncul karena peserta didik cenderung hanya fokus pada makna yang tertulis secara langsung, sehingga kurang mampu menangkap pesan atau nilai yang tersembunyi di balik cerita anekdot tersebut. Selain itu, kurangnya media pembelajaran interaktif dan beragam menyebabkan peserta didik kurang berminat dan sulit untuk melakukan analisis mendalam. Oleh karena itu, pendidik tersebut menyatakan perlunya sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam mencerna makna tersirat yang lebih baik dan membuat belajar lebih menarik.

*Genially* adalah sebuah platform berbasis interaktif yang berfungsi sebagai sarana pendukung proses belajar peserta didik. *Genially* memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif melalui berbagai fitur seperti animasi, kuis, infografis, gamifikasi, dan presentasi multimedia. Zamzami & Raharjo (2024) menyatakan bahwa platform *Genially* juga menawarkan berbagai fitur desain, termasuk animasi, efek visual, dan elemen interaktif yang dimanfaatkan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik serta mampu memikat perhatian peserta didik. Oleh sebab itu, *Genially* tidak sekadar meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga mendorong peserta didik agar berpartisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran. Meskipun potensi yang ditawarkan besar, pemanfaatan dalam pembelajaran teks anekdot masih jarang diteliti, khususnya terkait bagaimana fitur interaktif *Genially* dapat membantu peserta didik memahami makna tersirat. Sehingga diperlukan penelitian yang mampu menjelaskan secara lebih mendalam bagaimana penggunaan elemen interaktif dapat memfasilitasi proses analisis, menuntun peserta didik menemukan makna tersirat, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur dan tujuan komunikatif dari teks anekdot.

Ada beberapa platform digital interaktif yang tersedia, tetapi *Genially* menawarkan keunggulan yang lebih dibandingkan dengan platform sejenis. *Genially* memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap dan mudah digunakan, hal ini memungkinkan pendidik membuat materi pembelajaran yang interaktif dan dinamis. *Genially* mampu menjadi alternatif pemanfaatan media pembelajaran interaktif bagi pendidik karena pengembangan dan penggunaannya yang praktis. Selain itu, penggunaan *Genially* menunjukkan efektivitasnya dalam mendorong motivasi dan efektivitas peserta didik selama proses belajar. Hal ini karena *Genially* bersifat interaktif dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam mencerna materi secara lebih inovatif. Dengan demikian, *Genially* unggul dalam menawarkan suasana belajar yang memikat, responsif, dan menyenangkan. Terlebih penggunaan *Genially* dapat dimanfaatkan fitur yang membantu proses peserta didik dalam menjelajahi materi secara mandiri dan menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, media pembelajaran menggunakan platform *Genially* menawarkan peluang yang signifikan untuk menyelesaikan kesenjangan yang terjadi. Dengan fitur interaktif yang lengkap, *Genially* mampu menyajikan materi pembelajaran anekdot melalui tampilan yang lebih menarik dengan diselingi ilustrasi, animasi, dan video. Media pengembangan ini tidak sekadar bertujuan untuk meningkatkan antusias belajar, tetapi juga berfungsi menstimulasi partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. Kebaruan (*novelty*) pada penelitian ini terletak pada pengembangan produk media pembelajaran menggunakan platform *Genially* yang dirancang untuk mendorong peserta didik menemukan makna tersirat pada teks, khususnya pada teks anekdot. Selain itu, penelitian ini juga menekankan integrasi fitur-fitur interaktif *Genially* sebagai pendekatan baru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan pernyataan yang telah dijelaskan, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan mendasar; Bagaimanakah hasil pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis *Genially* pada teks anekdot peserta didik kelas X? Dengan demikian, tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif melalui platform *Genially*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Anekdot Menggunakan Platform *Genially*”.

## Metode

Penelitian ini sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009) termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D). R&D merupakan suatu pendekatan sistematis yang diarahkan untuk menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan yang sudah ada dengan tetap mempertimbangkan kelayakan dan akuntabilitas. Model yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahap utama yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Hal ini berdasar pada capaian penelitian yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan berdasarkan temuan ahli yang telah tervalidasi. Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk yang siap digunakan, tanpa melibatkan uji coba atau evaluasi lebih lanjut di lapangan.

Sumber data dan data pada penelitian ini berbeda-beda sesuai dengan tahap pengembangannya. Penelitian ini mencakup dua sumber data yakni pendidik Bahasa Indonesia pada jenjang SMA negeri yang berada di wilayah Kabupaten Banyumas, peserta didik kelas X di salah satu SMA negeri yang berada di wilayah Kabupaten Banyumas, dan

ketiga ahli yang meliputi ahli materi, bahasa, serta media. Selain itu, data penelitian ini yakni analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, serta uji validasi prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.

Penelitian ini tahap pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu wawancara dan penyebaran angket. Sementara itu, proses analisis data pada penelitian ini memanfaatkan metode campuran atau juga dikenal sebagai *mix method*. Pada penelitian ini menggunakan tiga tahapan untuk menganalisis data. Tahap yang pertama yaitu proses identifikasi kebutuhan dianalisis secara kualitatif dan disajikan secara deskriptif. Tahap kedua difokuskan pada penelaah rancangan produk yang akan dikembangkan dan disajikan secara deskriptif kualitatif. Tahapan yang terakhir, teknik analisis data difokuskan pada pengolahan data hasil validasi terhadap produk yang dikembangkan. Data dianalisis secara kuantitatif melalui rumus Aiken's V (1985)

$$V = \Sigma S / [n(c - 1)]$$

## Hasil

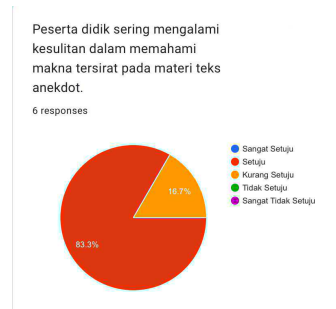
Penerapan urutan tahapan dalam pengembangan model ADDIE, yang mencakup (1) tahap analisis, (2) tahap desain, dan (3) tahap pengembangan, dipaparkan pada hasil di bawah ini.

### ***Analysis (analisis)***

Pada tahap awal penelitian R&D berbasis model ADDIE, dilakukan analisis kebutuhan. Tahap ini mencakup analisis kebutuhan yang mempertimbangkan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Angket analisis kebutuhan pendidik diberikan kepada semua pendidik Bahasa Indonesia di salah satu SMA negeri yang berada di wilayah Kabupaten Banyumas dengan total enam responden. Angket tersebut juga dibagikan kepada peserta didik tingkatan kelas X di salah satu SMA negeri yang berada di wilayah Kabupaten Banyumas.

Secara umum, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik sama-sama membutuhkan dukungan terhadap penggunaan teknologi pembelajaran. Ini mencakup hal-hal seperti ketersediaan fasilitas yang memadai dan kemudahan mendapatkan akses ke pembelajaran. Selain itu, hal ini sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini. Hasil angket kebutuhan pendidik diuraikan sebagai berikut.

Hasil instrumen yang pertama diperoleh bahwa 83,3% pendidik menyatakan setuju dan 16,7% kurang setuju yang mengindikasikan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami makna tersirat teks anekdot. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas pendidik memiliki persepsi yang sama mengenai tantangan yang dihadapi peserta didik, khususnya dalam menafsirkan pesan dan unsur sindiran yang menjadi ciri khas teks anekdot. Rendahnya kemampuan memahami makna tersirat ini juga menandakan bahwa peserta didik masih membutuhkan pendampingan lebih mendalam melalui media atau strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan penjelasan lebih kontekstual dan interaktif.



Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik

Kemudian, 50% pendidik sangat setuju dan 50% lainnya setuju bahwa diperlukan adanya pengembangan materi teks anekdot yang lebih variatif. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh pendidik menyetujui apabila materi teks anekdot yang ada saat ini dikembangkan lebih variatif. Berdasarkan temuan tersebut, pendidik menilai perlunya variasi materi yang tidak sekadar memberi contoh teks anekdot, tetapi juga menyediakan penjelasan yang lebih rinci mengenai makna tersirat. Diperlukan juga asesmen yang membantu peserta didik berlatih menafsirkan pesan dalam teks, serta tampilan yang lebih menarik dengan tujuan peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran.



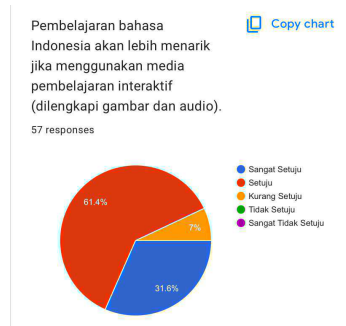
Gambar 2. Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik

Terakhir, 66,7% pendidik setuju, dan 33,3% lainnya sangat setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital lebih menarik karena mampu menyajikan materi dengan animasi, interaktif, dan mudah diakses. Pendidik juga menilai bahwa media digital dapat membantu meningkatkan perhatian peserta didik, membuat pembelajaran tidak monoton, serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.



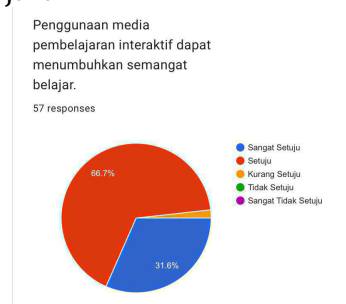
Gambar 3. Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik

Hasil survei peserta didik menunjukkan bahwa 31,6% peserta didik sangat setuju dan 61,4% lainnya setuju. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik menganggap media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan audio video dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik tidak sekadar membutuhkan materi yang bersifat informatif, tetapi juga penyajian yang mampu memberikan stimulus terhadap perhatian mereka melalui elemen visual dan audio.



Gambar 4. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Kemudian, 31,6% peserta didik menyatakan sepenuhnya setuju, dan 66,7% lainnya setuju bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti mampu mendorong antusiasme belajar mereka. Data ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik merasakan peran langsung dari media interaktif, terutama dalam hal mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran.



Gambar 5. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Terakhir, sejumlah 93,3% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan antusiasme mereka. Tingginya persentase tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media interaktif pada pembelajaran. Antusiasme ini menggambarkan bahwa peserta didik tertarik, termotivasi, dan siap untuk berpartisipasi aktif saat materi disampaikan melalui media pembelajaran interaktif.



Gambar 6. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

### **Design (desain)**

Desain pada media pembelajaran dikembangkan melalui aplikasi Canva dan platform *Genially*. Agar tampilan dan alur penyajian materi lebih mudah dimengerti, desain media pembelajaran disajikan pada gambar berikut.



Gambar 7. Desain Halaman Sampul



Gambar 8. Desain Halaman Pendahuluan



Gambar 9. Desain Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 10. Desain Halaman Beranda

### Development (pengembangan)

Media pembelajaran hasil pengembangan tersebut kemudian diuji kelayakannya oleh tiga validator yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian hasil validasi dianggap memenuhi kriteria valid dan layak jika memperoleh skor rata-rata kumulatif 0,92 dengan nilai  $p < 0,05$  atau probabilitas kesalahan 5%. Berikut disajikan hasil validasi kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *Genially*.

Butir	$\Sigma s$	V	Keterangan
Butir 1-10	117	0,975	Valid

Tabel 1. Hasil Validasi Isi Ahli Materi

Butir	$\Sigma s$	V	Keterangan
Butir 1-7	82	0,976	Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Isi Ahli Bahasa

Butir	$\Sigma s$	V	Keterangan
Butir 1-7	82	0,964	Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Isi Ahli Media

### Pembahasan

Penerapan urutan tahapan dalam pengembangan model ADDIE yang mencakup (1) tahap analisis, (2) tahap desain, dan (3) tahap pengembangan, dipaparkan pada pembahasan di bawah ini.

### Analysis (analisis)

Sebelum dilakukan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik dilakukan instrumen yang akan disebarkan validasi terlebih dahulu. Validasi instrumen ini bertujuan untuk menguji keakuratan dan konsisten butir angket sehingga hasil datanya dapat dikatakan valid. Validasi instrumen ini dilakukan oleh tiga dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang fokus terhadap pakar kebahasaan. Proses wawancara dilakukan



terhadap seorang pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengajukan 14 pertanyaan. Jenis wawancara yang diterapkan adalah wawancara terstruktur, pertanyaan yang akan diajukan telah dipersiapkan secara sistematis. Kemudian analisis kebutuhan dilakukan di salah satu SMA negeri yang berada di wilayah Kabupaten Banyumas. Analisis kebutuhan kemudian diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu kebutuhan pendidik dan kebutuhan peserta didik. Proses pelaksanaan analisis kebutuhan pendidik diawali dengan penyebaran angket kepada seluruh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia pada sekolah tersebut. Kemudian analisis kebutuhan peserta didik dilakukan melalui penyebaran angket kepada peserta didik kelas X yang berjumlah 57 responden. Dari hasil yang telah dipaparkan, secara keseluruhan disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas. Selain itu, peserta didik memiliki keinginan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran. Secara keseluruhan, terdapat urgensi yang kuat terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih variatif, menarik, dan mampu membantu peserta didik memahami makna tersirat dalam teks anekdot. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa baik dari sisi pendidik maupun peserta didik memberikan respon yang baik terhadap rencana pemanfaatan media digital. Maka, produk media pembelajaran berbasis *Genially* dapat menjadi solusi yang tepat karena mampu menjawab kebutuhan masa kini.

### **Design (desain)**

Proses desain media pembelajaran ini melalui tiga tahap utama, yaitu penyusunan desain akhir media, validasi oleh para ahli, serta revisi berdasarkan hasil validasi tersebut. Media pembelajaran ini dirancang dan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva untuk elemen visual dan platform *Genially* sebagai dasar interaktivitas dalam penyajiannya. Pemanfaatan Canva yang digunakan sebagai sarana untuk mendesain kerangka media pembelajaran dinilai lebih efektif dan fleksibel dibandingkan dengan platform lain, seperti Adobe Express. Hal ini diperkuat oleh pendapat Farman et al. (2024) yang menjelaskan bahwa Canva menawarkan antarmuka yang mudah dipahami, sehingga memungkinkan pengguna tanpa pengalaman di bidang desain grafis untuk menghasilkan karya yang profesional. Pada proses validasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh tiga ahli yang mencakup ahli materi (menilai kesesuaian dan kedalaman isi), ahli bahasa (memastikan kejelasan, ketepatan tata bahasa, dan keterbacaan), serta ahli media (mengevaluasi aspek teknis, visual, dan interaktif media). Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, desain media dapat diuraikan sebagai berikut.

Pada bagian desain halaman sampul berisi mengenai informasi identitas dan isi dari media pembelajaran. Informasi tersebut meliputi identitas penyusun, nama instansi, dan tingkatan peserta didik. Desain elemen pada halaman sampul ini dikembangkan menggunakan aplikasi berbantuan Canva yang dimodifikasi menggunakan platform *Genially* untuk memunculkan animasi pada halaman ini. Pemilihan skema warna dan ilustrasi pada halaman ini sudah disesuaikan dengan tingkatan peserta didik kelas X. Hal ini dimaksudkan untuk membangkitkan antusias peserta didik dalam belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.

Pada halaman bagian pendahuluan berisi seputar informasi mengenai identitas media pembelajaran yang meliputi mata pelajaran, kelas, fase, dan materi. Informasi ini bertujuan untuk membantu pengguna dalam mengorganisir materi dengan lebih efektif. Di mana halaman ini memberikan gambaran awal bagi pengguna tentang isi media

pembelajaran. Hal ini mencegah kebingungan dan memastikan media pembelajaran digunakan sesuai tujuan dan efektivitas pembelajaran.

Halaman petunjuk penggunaan disajikan untuk memberikan informasi yang dapat membantu pengguna dalam mengoperasikan media pembelajaran. Pada halaman ini, pengguna diberikan petunjuk dalam menggunakan tombol navigasi mengenai halaman sebelumnya, halaman selanjutnya, dan halaman beranda. Selain itu, halaman ini juga berfungsi untuk memastikan bahwa pengguna dapat mengakses setiap bagian media dengan mudah. Upaya ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran berlangsung lebih lancar dan tidak menimbulkan kebingungan, terutama bagi peserta didik yang baru pertama kali memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Halaman beranda dikembangkan sebagai pusat navigasi yang menyajikan enam menu utama yakni kompetensi, materi, kuis dan permainan, asesmen, profil penulis, dan referensi. Pada bagian kompetensi berisi mengenai serangkaian tujuan pembelajaran yang harus diraih secara berurutan oleh peserta didik selama mempelajari teks anekdot. Kemudian pada bagian materi berisi empat bagian, yaitu definisi dan ciri-ciri, struktur dan kaidah kebahasaan, menyusun, dan mengkreasikan teks anekdot. Selanjutnya pada bagian kuis dan permainan berisi dua *games* yang bertujuan sebagai *ice breaking* peserta didik. Hal ini dikembangkan berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan peserta didik. Lalu, pada bagian asesmen terdiri atas empat asesmen formatif pada tiap-tiap bagian materi dan satu asesmen sumatif. Asesmen dikembangkan dengan konsep gamifikasi yang interkatif dan menyenangkan. Pada bagian profil penulis berisi mengenai identitas dari penyusun. Terakhir, pada bagian referensi berisi mengenai sitasi yang menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

Seluruh desain dalam pengembangan media pembelajaran ini telah dipertimbangkan dan disesuaikan berdasarkan karakteristik peserta didik. Hal tersebut dimaksudkan untuk membangkitkan antusiasme dalam belajar dengan menghadirkan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

### **Development (pengembangan)**

Berikut adalah pembahasan dari hasil validasi kelayakan media pembelajaran berbasis *Genially*.

Nilai kumulatif rata-rata sebesar 0,97 ditemukan mengacu pada hasil perhitungan yang dilakukan oleh pakar ahli materi dalam tabel validasi. Nilai ini mengindikasikan bahwa susunan materi yang ditampilkan pada media pembelajaran valid dan dianggap layak untuk diimplementasikan berdasarkan beberapa saran perbaikan dari para ahli. Nilai kumulatif rata-rata sebesar 0,97 ditemukan berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh para ahli bahasa dalam tabel validasi. Nilai ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran termasuk dalam kategori valid dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan berdasarkan beberapa saran perbaikan dari para ahli. Nilai kumulatif rata-rata sebesar 0,96 ditemukan berdasarkan perhitungan para ahli media pada tabel validasi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa aspek media yang diterapkan pada penyusunan media pembelajaran *Genially* ini termasuk dalam kategori yang valid sehingga layak diimplementasikan berdasarkan beberapa rekomendasi perbaikan dari para ahli, layak untuk diujicobakan.

Tahap perancangan dan pengembangan bertujuan untuk mendesain serta mengembangkan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap desain, dilakukan perencanaan secara sistematis terhadap struktur, isi, dan metode penyajian bahan ajar agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tahap pengembangan berfokus pada proses merealisasikan rancangan tersebut dengan mempertimbangkan

aspek materi, kebahasaan, dan media. Hasil validasi mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* tergolong valid, sehingga media pembelajaran interaktif ini dinilai sesuai diterapkan pada pembelajaran teks anekdot di kelas X.

## Simpulan

Merujuk pada hasil pengembangan, tiga pakar yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media melakukan penilaian dan validasi terhadap perangkat pembelajaran berbasis *Genially*. Hasil diperoleh yaitu skor kumulatif dengan rata-rata 0,97, 0,97, dan 0,96, masing-masing ahli. Hasil ini menandakan bahwa produk media pembelajaran *Genially* dinilai sangat layak dan valid sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran teks anekdot. Produk media pembelajaran *Genially* ini dinyatakan dapat mendukung kegiatan pembelajaran teks anekdot pada kelas X dengan memperhatikan aspek materi, kebahasaan, dan tampilan grafis yang menarik serta mudah digunakan oleh seluruh peserta didik. Oleh sebab itu, media pembelajaran *Genially* cocok sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran digital yang dapat menstimulasi antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Aiken, L. R. (1985). *Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. Educational and Psychological Measurement*.  
<https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol.722). New York: Springer.
- Fajra, R., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Metode Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan, Volume 4 N*, 122–129.
- Farman, I., Hidayat, M., & Marela, L. A. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(April), 22–30.
- Harahap, S., & Napitupulu, Z. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Indonesia : Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(2), 9–17.
- Keraf, G. (1991). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maesaroh, S., Veryliana Purnamasari, & Mudzanatun. (2023). Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Energi Dan Perubahannya Kelas 3a. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4380–4389. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1110>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nisa & Aryanti (2020). *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 31–37.
- Sujinah. (2020). Indonesian Learning Challenges and Solutions in the Covid-19 Era.

*Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 256–271.

Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning*. 06(03), 2928–2941.

Syarifuddin, S., Adiansha, A. A., & Nurgufrini, A. (2025). Pengaruh Brain-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Sistematis dalam Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 249–262. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1343>

Ulfa, Merrina et al., 2025. (2025). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP). *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran (JTPP)*, 03(01), 218–223. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>

Zamzami, A. N., & Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Volume. 2, Hal. 31-42.