

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL DENGAN PENDEKATAN STEAM PADA MATERI FUNGSI DAN RELASI KELAS VIII SMP

Nur Vira Natasya¹, Ikmawati², Nanda Arista Riski³, Usfandi Haryaka⁴
Program Studi Pendidikan Matematika/ Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam^{1,2,3,4}, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2,3,4},
Universitas Mulawarman^{1,2,3,4}
vvira208@gmail.com¹, ikmawati@fkip.unmul.ac.id²,
nanda.arista@fkip.unmul.ac.id³, usfandi.haryaka@fkip.unmul.ac.id⁴

Abstrak

Matematika sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa karena pembelajaran yang masih monoton serta belum dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata, termasuk kearifan lokal, sehingga pemahaman siswa pada materi relasi dan fungsi masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur dengan pendekatan STEAM pada materi fungsi dan relasi kelas VIII SMP serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dengan subjek siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Samarinda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli media dan ahli materi serta angket kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar memiliki tingkat validitas dengan indeks Aiken V sebesar 1,00 (sangat valid) pada aspek media dan 0,583 (valid) pada aspek materi, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 0,792 (valid). Selain itu, kepraktisan media menunjukkan nilai Aiken V sebesar 0,731 (praktis) dari guru dan 0,930 (sangat praktis) dari peserta didik, dengan rata-rata 0,831 (sangat praktis). Secara keseluruhan, media memperoleh persentase kelayakan sebesar 83,7% dengan kategori sangat layak, sehingga media ajar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika pada materi relasi dan fungsi di kelas VIII SMP.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kearifan lokal, Fungsi dan relasi, Genially, Validitas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada abad ke-21, pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pengembangan keterampilan *4C* (*critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*) sebagai kompetensi esensial (Isma et al., 2023; Setiawan et al., 2024). Dalam mendukung hal tersebut, Kurikulum

Merdeka mendorong penerapan pembelajaran kontekstual melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode konvensional, minim penggunaan media, dan kurang mengaitkan materi dengan konteks nyata. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa, terutama pada materi Relasi dan Fungsi yang bersifat abstrak dan membutuhkan kemampuan analisis (Sinaga et al., 2025).

Hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 2 Samarinda menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap matematika sulit dan kurang menarik. Sebanyak 17 dari 29 siswa menyatakan kesulitan memahami materi, sedangkan 26 siswa merasa lebih terbantu ketika menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pengetahuan siswa terhadap budaya lokal Kalimantan Timur masih terbatas dan belum terintegrasi dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Pemanfaatan teknologi digital seperti *Genially* dengan pendekatan *STEAM* dapat menjadi solusi karena menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran aktif dan pengembangan keterampilan *4C*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Kalimantan Timur pada materi Relasi dan Fungsi yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan 4D. Model 4D terdiri atas tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

Tujuan Tahap ini digunakan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Genially* dengan kearifan lokal. Selain itu, tahap ini juga mempertimbangkan dan Pada tahap

ini dilakukan wawancara kepada guru matematika dan penyebaran kuesioner kebutuhan peserta didik SMP Negeri 2 Samarinda. Dalam tahapan ini ditetapkan juga tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik sebagai acuan untuk pembuatan bahan ajar pada media pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini mulai dirancang produk pembelajaran berbasis Genially, mulai dari penyusunan tes acuan, pemilihan media, pemilihan format, dan menentukan rancangan awal. Penyusunan tes acuan terdiri atas instrumen validasi dan instrumen kepraktisan. Instrumen validasi terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sedangkan untuk instrumen kepraktisan diisi oleh guru matematika dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Samarinda.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahapan ini, draft produk dinilai oleh ahli untuk memvalidasi draft produk yang sudah dibuat. Penilaian ahli terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah divalidator dan draft produk dinyatakan valid, kemudian draft produk tersebut diuji cobakan untuk mengetahui kepraktisannya kepada guru matematika dan peserta didik kelas VIII.

Untuk pengukuran tingkat validitas dan kepraktisan dapat diukur menggunakan Skala Likert. Skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Penskoran Instrumen Validasi Ahli dan Angket Respon Kepraktisan.

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Baik
4	Sangat Baik

Kemudian perolehan dari skor validitas serta kepraktisan dihitung indeks validitasnya menggunakan rumus Aiken V yaitu:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V : Indeks validitas butir

s : Skor yang diperoleh dari validator dan dikurangi dengan skor terendah dalam kategori yang digunakan

n : Banyaknya validator ahli

c : Banyaknya kriteria penskoran yang dapat dipilih oleh validator ahli

Dari hasil perhitungan indeks Aiken V, suatu butir pernyataan dapat dikategorikan berdasarkan indeksnya. Validitas pernyataan dikatakan kurang jika indeksnya kurang dari atau sama dengan 0,4. Validitas pernyataan yang masuk dalam kategori sedang indeksnya berkisar antar 0,4-0,8. Sedangkan pernyataan yang sangat valid jika indeksnya lebih besar dari 0,8.

Tabel 2. Tingkat Validitas Produk

Nilai Indeks Aiken V	Interpretasi
$V > 0,8$	Sangat Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Valid
$V \leq 0,4$	Kurang Valid

Setelah didapat nilai validitas dan kepraktisan, langkah selanjutnya menghitung kelayakan media menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\sum(\sum x)}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan:

x = skor uji

i = skor maksimum

Produk dikatakan layak jika telah mencapai kriteria “Layak”. Kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Septina (2018) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen	Interpretasi
0% - 25%	Tidak Layak
25% - 50%	Kurang Layak
50% - 75%	Layak
75% - 100%	Sangat Layak

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Media pembelajaran berbasis Genially yang sudah dinyatakan valid dan praktis serta sudah dilakukan perbaikan dari saran dan komentar para ahli, guru, dan peserta didik, selanjutnya disebarluaskan secara terbatas dengan membarikan link media pembelajaran berbasis Genially kepada guru matematika SMP Negeri 2 Samarinda.

C. Hasil dan Pembahasan

Tahap pendefinisian (define) dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan memahami permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika, serta menganggap matematika sebagai mata

pelajaran yang sulit dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang sama berulang kali membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan, sehingga berdampak dalam pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi yang juga menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik. Hal ini penting dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Tahap perancangan (design) dalam penelitian ini dilakukan dengan peneliti merancang produk awal media pembelajaran pendekatan STEAM menggunakan Genially berbasis kearifan lokal Kalimantan. Tahap ini diawali dengan penyusunan instrumen lembar penilaian validator dan kepraktisan, lembar pengamatan kegiatan pembelajaran, serta soal pretest-posttest. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan Genially sebagai media utama dalam pengembangan media pembelajaran. Pemilihan Genially sebagai media utama yang digunakan karena kemudahan penggunaan dan mengaksesnya. Rancangan awal media pembelajaran didesain menggunakan Canva Pro yang kemudian diunggah pada website Genially. Media pembelajaran yang dirancang ini memuat ringkasan materi, contoh soal, dan soal-soal latihan untuk materi fungsi dan relasi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Tahap ketiga adalah *development* atau pengembangan. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan Genially. Pengembangan media di desain menggunakan canva kemudian diunduh dalam bentuk PPT setelah itu diunggah ke Genially. Alasan pemilihan canva sebagai web untuk mendesain media pembelajaran karena banyaknya template desain yang bervariasi daripada PPT. Pada canva disusun Adapun fitur-fitur yang tersedia pada media yang dikembangkan adalah sebagai berikut

1) Tampilan Awal



Gambar 1. Tampilan Awal

Pada gambar di atas menunjukkan tampilan awal media pembelajaran Genially. Tampilan ini menuju kearifan lokal Kalimantan timur.

2) Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada gambar di atas menunjukkan tampilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari materi fungsi dan relasi.

3) Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Sub Materi

Pada gambar di atas menunjukkan materi pada Genially. Materi tersebut terbagi menjadi 3 bagian mencakup subbab materi fungsi dan rela kelas VII.

4) Tampilan Video Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Video Pembelajaran

Pada gambar 4.4 menunjukkan tampilan video dari platform youtube pada Genially. Video tersebut menampilkan subbab yang ada dalam cakupan materi fungsi dan relasi kelas VIII Matematika Wajib.

5) Tampilan Latihan Soal



Gambar 5. Tampilan Latihan Soal

Pada gambar di atas menunjukkan tampilan latihan soal yang memuat materi fungsi dan relasi.

Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Genially pada materi fungsi dan relasi, dilakukan penilaian oleh ahli untuk mengetahui kevaliditasan media. Penilaian ahli terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk ahli media yaitu Ghubta Mahendra Putra, S. Kom, M. Eng. Hasil penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:’

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indeks Aiken-V	Keterangan
1	Tampilan	1,000	Sangat Valid
2	Tulisan	1,000	Sangat Valid
3	Kelayakan Media	1,000	Sangat Valid
4	Bahasa	1,000	Sangat Valid

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai indeks Aiken V dari segi media secara keseluruhan memperoleh nilai 1,000 dengan interpretasi “sangat valid”. Kesimpulan dari penilaian ahli media yaitu layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Kemudian untuk ahli materi yaitu Dr. Rusdiana, M.Pd. Hasil penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indeks Aiken-V	Keterangan
1	Materi	0,667	Valid
2	Latihan Soal	0,500	Valid
Indeks Aiken-V Keseluruhan		0,583	Valid

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa indeks Aiken V yang diperoleh dari segi materi secara keseluruhan adalah 0,583 dengan interpretasi “valid”. Kesimpulan dari penilaian ahli materi adalah layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.

Selanjutnya ahli bahasa yaitu Marwah Ulwatunnisa, M. Pd. Hasil dari penilaian ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indeks Aiken-V	Keterangan
1	Kaidah Bahasa Indonesia	0,833	Sangat Valid
2	Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon	1,000	Sangat Valid
3	Penggunaan Bahasa	1,000	Sangat Valid
Indeks Aiken-V Keseluruhan		0,944	Sangat Valid

Pada tabel diatas menunjukkan perolehan nilai Indeks Aiken V dari segi bahasa adalah 0,944 dengan interpretasi “sangat valid”. Kesimpulan dari penilai ahli bahasa adalah layak untuk digunakan.

Perolehan nilai indeks Aiken V oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh kevaliditasan media yang dikembangkan. Rata-rata dari keseluruhan penilaian ahli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Validator Ahli	Indeks Aiken-V	Keterangan
1	Media	1,000	Sangat Valid
2	Materi	0,583	Valid
3	Bahasa	0,944	Sangat Valid
Indeks Aiken-V Keseluruhan		0,842	Sangat Valid

Dapat dilihat pada tabel bahwa media yang dikembangkan tingkat kevalidannya adalah “sangat valid” dengan rata-rata skor 0,842.

Setelah melakukan validitas serta revisi dari saran para ahli media yang dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk di SMP Negeri 2 Samarinda. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran berbasis Genially. Uji coba produk diberikan kepada peserta didik kelas VIII-I sebanyak 29 orang dan guru matematika MTs Muhammadiyah 1 Samarinda, yaitu Hj. Endang Suyatmi, S.Pd. Perolehan nilai indeks Aiken V untuk kepraktisan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Penilaian Kepraktisan Guru Praktisi

No	Aspek	Indeks Aiken-v	Keterangan
1	Tampilan	0,667	Sangat Praktis
2	Kelayakan Media	0,778	Praktis
3	Manfaat	0,750	Praktis
Keseluruhan		0,731	Praktis

Tabel 8. Penilaian Kepraktisan Peserta Didik

No	Aspek	Indeks Aiken-v	Keterangan
1	Tampilan	0,875	Sangat Praktis
2	Motivasi	0,927	Sangat Praktis
3	Kemenarikan	0,940	Sangat Praktis
4	Manfaat	0,980	Sangat Praktis
Indeks Aiken V Keseluruhan		0,930	Sangat Praktis

Setelah didapatkan hasil penilaian kepraktisan dari guru praktisi dan peserta didik, maka akan dihitung rata-ratanya untuk mendapatkan hasil kepraktisan media yang dikembangkan secara keseluruhan dengan hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Kepraktisan Media

No	Aspek	Indeks Aiken-v	Keterangan
1	Guru	0,731	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	0,930	Sangat Praktis
Indeks Aiken V Keseluruhan		0,831	Sangat Praktis

Pada tabel di atas menunjukkan nilai indeks Aiken V dari kepraktisan media sebesar 0,831 dengan interpretasi “praktis”.

Setelah dilakukan uji validitas dan kepraktisan, selanjutnya dihitung persentase kelayakan dari Genially. Tingkat kelayakan dihitung berdasarkan perolehan skor uji

yang diperoleh dari hasil uji validasi dan uji kepraktisan. Total skor uji yang diperoleh serta skor maksimum adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Perolehan Skor Uji Validasi dan Kepraktisan

No.	Aspek	Indeks Aiken-V	Presentase
1	validasi media	1,000	100%
2	validasi materi	0,583	58,3%
3	validasi bahasa	0,944	94,4%
4	kepraktisan guru	0,731	73,1%
5	kepraktisan peserta didik	0,930	93,0%
Indeks Aiken-V Keseluruhan		0,837	83,7%

Diperoleh tingkat kelayakan 83,7% dengan interpretasi “sangat layak”.

Tahap terakhir, yaitu *disseminate* atau penyebarluasan dilakukan dengan membagikan link Genially melalui WhatsApp. Upaya penyebaran ini dilakukan agar guru dapat menggunakan Genially untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan di kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka didapat media pembelajaran dengan pendekatan STEAM menggunakan Genially berbasis kearifan lokal Kalimantan, yang layak untuk digunakan peserta didik kelas VIII SMP/MTs. Peserta didik menjadi lebih tertarik karena Genially menyediakan *Quiz* budaya sehingga membuat peserta didik tidak bosan saat pembelajaran. Genially juga dapat membantu peserta didik yang ingin melakukan pengulangan materi secara mandiri karena kemudahan pengaksesannya.

Daftar Pustaka

- Afiatushalihah, N., Untu, Z., & Haryaka, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Genially Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar Untuk Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah 1. *Inspiramatika*, 11(7). <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v11i1.9515>
- Alifa N, S., Meliani, A., Fauzi Rachman, I., & Siliwangi, U. (2025). Peran Kurikulum Merdeka dalam Mendorong Critical Thinking melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 233–242.
- Amelia Winda, & Marini Arita. (2022). Urgensi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, And Math (Steam) Untuk Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 No.(1), 291–298.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1947> p-ISSN:
- Ayuni, P. A., & Fadlan, N. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Aplikasi. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 29–38.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>
- Baoknenok, Mira Y.P, B. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang. 2(5), 2325–2336.
- Farhatin, N., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 33.
<https://doi.org/10.31000/prima.v4i1.2082>
- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37.
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.781>
- Fitriati, I. (2024). Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Untuk Anak Tunagrahita Di SLBN 1 Bima Menggunakan MIT App Inventor. 4(2), 478–488.
- Gazali, R. Y. dkk. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 123–134.
- Habiba Ulfahyana, & Sape, H. (2024). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika: Literature Review. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 3(1), 39–52. <https://doi.org/10.62388/prisma.v3i1.432>
- Harahap, M. S., Nasution, F. H., & Nasution, N. F. (2021). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran STEAM terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. 10(2), 1053–1062.
- Harahap, R. (2024). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal. *Journal Research and Education Studies*, 4(2), 297–306.
<https://doi.org/http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2022). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data) Vol. 5 No. 2 Oktober 2022*. 5(2), 1–12.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. 4(4), 1104–1113.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya. (2022). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *4*(1), 1–20. <https://doi.org/http://journals.ums.ac.id/index.php/ijolae>
- Indrawaty, R., Rohaeti, E. E., Mahardika, R. Y., & Cimahi, K. (2025). Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation competence of elementary school students. *22*(4), 2161–2172. <https://doi.org/https://ejournal-hipkin.or.id/index.php/jik> Effectiveness
- Isma, A., Isma, A., Isma, A., & Isma, A. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan, 01*(September), 11–28. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i3.153>
- Kholisna, A., & Sukasih, S. (2025). Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts. *5*(1), 88–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995> Keywords:
- Marianti, R., & Dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Smp. *10*(9).
- Muhtadin, A., & Rizki, N. A. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru SMP melalui Literasi & Deep Learning , Pemahaman Asesmen Global (PISA dan TIMSS), serta Pengembangan Media Pembelajaran Fisik dan Digital Berbasis Game di Kecamatan Kota Bangun Kutai Kartanegara. *Madaniya, 6*(4), 3069–3077.
- Mulyani, S., Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (2022). Petkuq Mehuey : Kearifan Lokal Dengan Kesetaraan Gender Dalam Menjaga Hutan Adat Suku Dayak Wehea-Kutai Timur , Kalimantan Timur. *3*(2), 82–90.
- Putra, V. A., & Susanti. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya. *12*(1), 11–18.
- Rahmadewi, S., Ramadhani, N. H., & Huda, M. (2025). Pengembangan Media Genially Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca (Maharah Qirā ' Ah) Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. 150–159. <https://doi.org/thttps://jurnal.staim-probolingo.ac.id/DJCE/issue/view/124>
- Setiawan, F., Yunus, M., & Allo, E. L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI MIPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf (Studi pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha, 8*(2), 30–38.
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *4*, 11–19.

- Sinaga, G., Purba, G. A., & Manurung, S. L. (2025). Analisis Pemecahan Masalah Relasi dan Fungsi Pada Mata Kuliah Himpunan dan Logika. *9*, 7586–7592.
- Sri, W., Arum, A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students ' learning interest in civics learning through a genially-based interactive multimedia. *19*(2), 658–664. <https://doi.org/http://edulearn.intelektual.org>
- Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., & Hadad, M. (2024). The Effect Of Using Genially Assisted Learning Media On Pancasila Education Lessons For Elementary Students. *16*, 103–108. <https://doi.org/https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>
- Suparni, S. (2021). Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi. *Dirasatul Ibtidaiyah*, *1*(1), 124–135. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729>
- Tohir, M., As'ari, A. R., Anam, A. C., & Tauiq, I. (2022). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII*.