



## **Implementasi Media *Genially* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta**

**Siti Rinjani**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: siti.rinjani21@mhs.uinjkt.ac.id

<b>Informasi Artikel</b>		<b>Abstract</b>
Submitted: 04-01-2024	Accepted: 17-01-2024 Published: 28-01-2024	<i>This research describes the Genially learning media for learning Indonesian for 5th semester students at PBSI UIN Jakarta. This research uses a qualitative descriptive method. The objects in this research were PBSI semester 5 students with a total of 32 students as respondents. The data collection techniques used in this research are observation, documentation and questionnaires. These three techniques can include direct observation, document analysis and direct responses from respondents. Based on the research results and responses from PBSI 5th semester students regarding the use of Genially learning media, it can be concluded that the majority of respondents consider technology-based learning media such as Genially to be effective in increasing students' enthusiasm for learning. The success of learning media is assessed by its attractiveness, usefulness, and ease of access and use. Thus, it can be concluded that Genially is considered an effective and interesting learning media for PBSI 5th semester students. This positive reception can become the basis for further development in improving the quality of technology-based learning in the future.</i>
<b>Keywords:</b>		
<i>Learning Media Genially PBSI UIN Jakarta</i>		

### **Abstrak**

Penelitian ini mendeskripsikan media pembelajaran *Genially* pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa semester 5 PBSI UIN Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Objek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa PBSI semester 5 dengan jumlah responden 32 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan kuesioner, ketiga teknik tersebut dapat mencakup pada pengamatan secara langsung, analisis dokumen dan respon langsung dari responden. Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan dari mahasiswa semester 5 PBSI terhadap penggunaan media pembelajaran *Genially*, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menganggap media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Genially* efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Keberhasilan media pembelajaran dinilai dari daya tarik, kebermanfaatan, dan kemudahan akses serta penggunaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Genially* dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi mahasiswa semester 5 PBSI. Penerimaan positif ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Genially*, PBSI UIN Jakarta.

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan di era digital membawa tantangan dan peluang baru, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa. Dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi informasi, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai[1]. Schramm dalam Putri, mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran[2]. Media pembelajaran merupakan alat yang

dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik[3]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai sarana penunjang guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dan menjadi pembelajaran yang menarik.

Media dalam pembelajaran memberikan keuntungan dengan mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik, untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi kegiatan pembelajaran[4]. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memberikan dorongan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan para pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang kreativitas, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat relevan, mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan peluang besar untuk memperkaya metode pembelajaran.

Salah satu media yang menonjol dalam ranah pembelajaran digital adalah media *Genially*. Media *Genially* sebagai platform multimedia interaktif menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media *Genially* menyediakan beragam fitur seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan game. Semua fitur ini berkontribusi pada pembelajaran interaktif bagi peserta didik[5]. Keunikan platform ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memberikan nuansa baru dalam proses pemahaman dan penguasaan bahasa. Sementara itu, dengan kemampuannya dalam menyajikan informasi secara dinamis, menyediakan elemen visual yang kreatif, serta memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa, *Genially* memberikan potensi untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia.

Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta, sebagai lembaga pendidikan tinggi yang komitmen terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terus berupaya menyelaraskan metode pembelajaran dengan kemajuan teknologi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) di UIN Jakarta sebagai bagian dari upaya tersebut, mengeksplorasi implementasi media *Genially* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara, menjadi kunci utama untuk mengembangkan pemahaman dan kompetensi berbahasa bagi mahasiswa PBSI. Pendidikan bahasa tidak hanya tentang pemahaman tata bahasa, tetapi juga melibatkan penerapan praktis dalam berbagai konteks. Keterampilan berkomunikasi, kefasihan, dan pemahaman mendalam terhadap budaya melalui bahasa menjadi fokus utama pendidikan ini.

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang menjadikan *Genially* sebagai objek penelitian pada peserta didik. Penelitian Nur Afifah, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”[6]. Hasil temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini mendapat validasi tinggi, dengan persentase kelayakan mencapai 94% kategori "Sangat Layak". Validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi juga memberikan persentase yang tinggi, menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru.

Kedua, Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati (2022) dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang”[7]. Hasil temuan penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia. Berdasarkan kegiatan pra-tindakan dan pasca-tindakan, terdapat rata-rata peningkatan persentase minat belajar sebesar 17,94%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Genially* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia.

Ketiga, Nailah Fatma dan Ichsan (2022) yang berjudul “Penerapan Media pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah”[8]. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretes sebesar 44,00 menunjukkan kemampuan awal siswa yang rendah, namun setelah penerapan media *Genially* pada post-test, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 77,75. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) dari pre-test dan post-test adalah  $0.000 < 0.05$ , sehingga hipotesis nol diterima, menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur dengan penerapan media *Genially* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, penelitian mengenai media pembelajaran *Genially* pada peserta didik sudah banyak dilakukan. Sementara itu, penelitian ini akan mengkaji media pembelajaran *Genially* pada mahasiswa belum pernah dilakukan. Hal ini menunjukkan pembaharuan terhadap penelitian mengenai

media pembelajaran *Genially* serta tantangan pembelajaran bahasa di era digital dan kontribusi media ini dalam memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendokumentasikan implementasi media *Genially* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI di UIN Jakarta.

## 2. METODE PENELITIAN

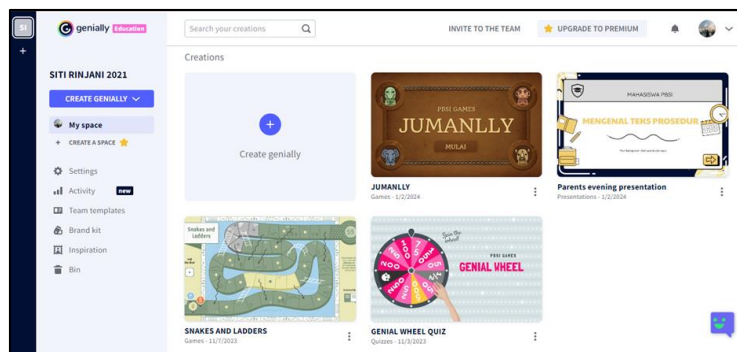
Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, menurut Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono metode penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada pengumpulan data berupa kata-kata atau gambar tanpa penekanan pada data numerik[9]. Objek penelitian melibatkan 32 mahasiswa semester 5 PBSI UIN Jakarta dalam satu kelas. Pengumpulan dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi dan metode kuesioner atau angket. Menurut Nasution dalam Sugiyono observasi adalah pengamatan langsung oleh peneliti untuk memahami konteks data secara holistik (menyeluruh)[9].

Menurut Sugiyono dokumentasi mencakup catatan peristiwa dalam berbagai bentuk seperti tulisan, gambar atau foto, dan karya monumental. Sugiyono menyatakan bahwa kuesioner sebagai metode pengumpulan data dengan menyajikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab[9]. Ketiga teknik tersebut dapat mencakup pada pengamatan secara langsung, analisis dokumen dan respon langsung dari responden.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat fitur-fitur dalam *Genially* yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia. Pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan hasil fitur yang telah dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa semester 5 PBSI. Kemudian peneliti membuat kuesioner kepada mahasiswa semester 5 PBSI sebagai responden serta meminta tanggapan terhadap media pembelajaran *Genially*.

### 1. Fitur Beranda



Gambar 1. Fitur Beranda Media *Genially*

Pada fitur beranda, setiap pengguna *Genially* bisa membuat akun untuk menggunakan beberapa fitur yang tersedia di *Genially*. Pada fitur ini pendidik dapat mengakses beberapa fitur yang tersedia, kemudian setelah membuat berbagai fitur akan muncul hasil seperti gambar diatas. Pendidik dapat memberikan hasil fitur yang telah dirancang tersebut kepada peserta didik, hal ini menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan.

### 2. Fitur *Powerpoint*

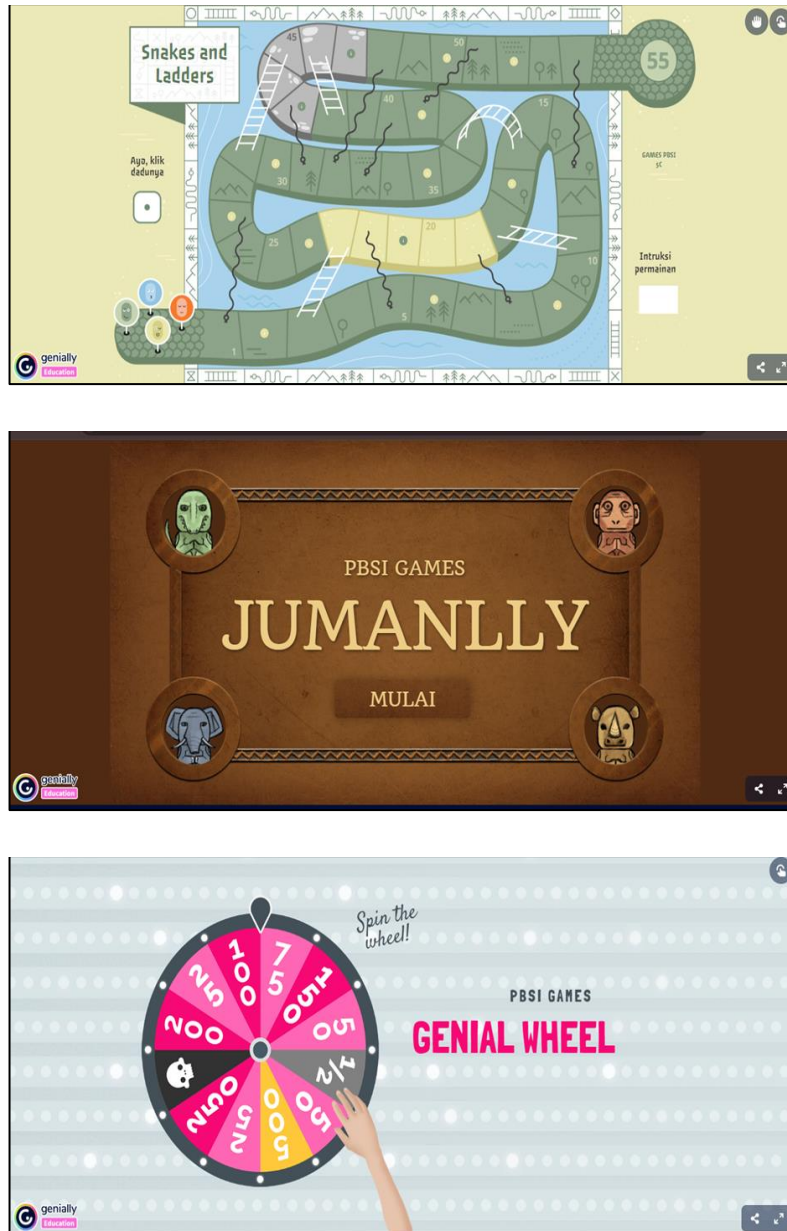


Gambar 2. Fitur *Powerpoint* Media *Genially*

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Pada fitur *powerpoint* yang tersedia pada media pembelajaran *Genially* memudahkan pendidik untuk merancang pembelajaran di kelas. Pendidik dapat memilih *powerpoint* yang tersedia, berbagai macam bentuk desain di dalam media *Genially* dapat diakses. Seperti pada gambar diatas peneliti membuat *powerpoint* untuk pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, mengenai puisi. Peneliti menggunakan *powerpoint* untuk menjelaskan materi secara rinci kepada mahasiswa, hal ini menjadikan sebuah pembelajaran yang cukup efektif. *Powerpoint* yang sudah diaplikasikan di dalam kelas dapat dibagikan kepada mahasiswa.

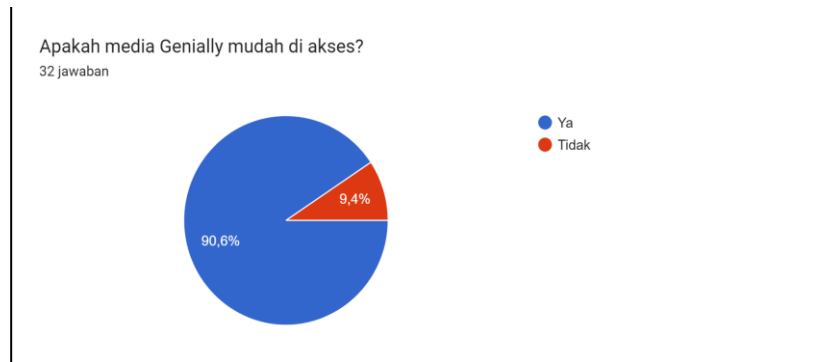
### 3. Fitur Games



Gambar 3. Fitur Games Media Genially

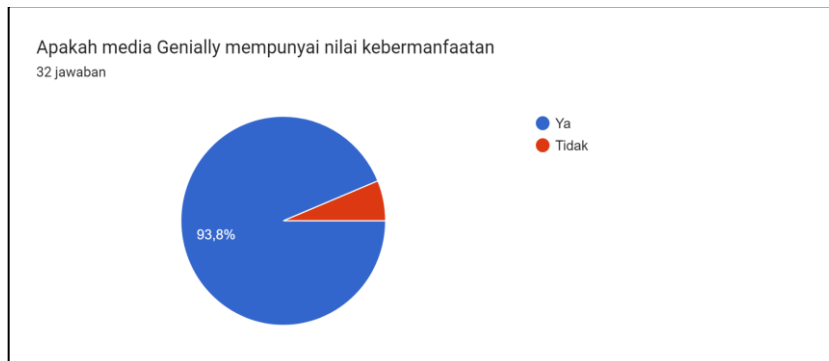
Pada fitur *games* ini pendidik dapat merancang semua *games* yang tersedia pada media pembelajaran *Genially*, hal ini menjadikan sebuah pembelajaran interaktif. Peneliti membuat tiga *games* yang diaplikasikan pada pembelajaran di kelas, setiap *games* yang tersedia di *Genially* menghasilkan sebuah *point*. Dengan demikian pembelajaran berbasis media dapat dilakukan oleh pendidik dan memudahkan pendidik untuk mengevaluasi sebuah pembelajaran, tidak hanya pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat menggunakan media pembelajaran *Genially*, pembelajaran lain pun dapat menggunakan media *Genially* sebagai sebuah pembelajaran interaktif.

Adapun kuesioner yang telah diberikan kepada satu kelas mahasiswa semester 5 PBSI, menghasilkan 32 responden.



Gambar 1. Diagram Hasil Responden Media *Genially* mudah diakses bagi Mahasiswa PBSI

Berdasarkan hasil responden, 29 orang (90.6%) menyatakan bahwa media *Genially* mudah diakses, sementara 3 orang (9.4%) menyatakan tidak mudah diakses. Hal ini menunjukkan mayoritas responden menganggap *Genially* mudah diakses, menunjukkan potensi kegunaan dan aksesibilitas yang baik dalam konteks pembelajaran. Meskipun ada beberapa responden yang merasa tidak mudah diakses, namun mayoritas memberikan penilaian positif terhadap aksesibilitas *Genially*.



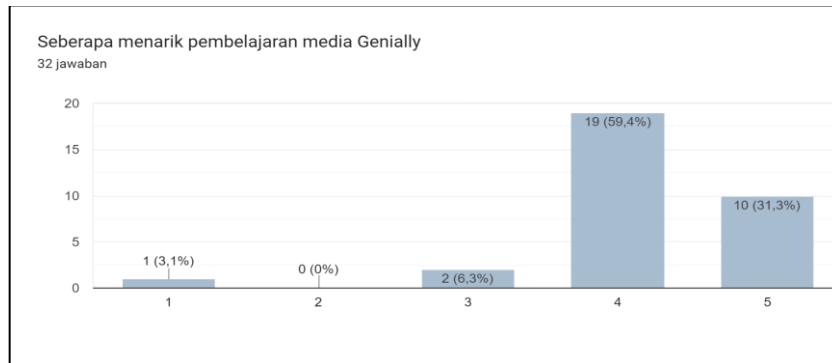
Gambar 2. Diagram Hasil Responden Media *Genially* mempunyai Nilai Kebermanfaatan bagi Mahasiswa PBSI

Berdasarkan hasil responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 30 orang (93.8%), menyatakan bahwa media *Genially* memiliki nilai kebermanfaatan. Sementara itu, 2 orang responden (6.3%) berpendapat sebaliknya, menyatakan bahwa *Genially* tidak memiliki nilai kebermanfaatan. Meskipun mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kebermanfaatan *Genially*, tetapi ada beberapa responden yang memiliki pandangan berbeda.



Gambar 3. Diagram Hasil Responden Media *Genially* digunakan jika Menjadi Guru bagi Mahasiswa PBSI

Berdasarkan hasil dari 32 responden, 31 orang (96.9%) menyatakan bahwa mereka akan menggunakan media pembelajaran *Genially* jika menjadi seorang guru. Sementara itu, 1 orang responden (3.1%) menjawab bahwa tidak akan menggunakan *Genially*. Mayoritas menyatakan kesiapan mereka untuk menggunakan *Genially* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan potensi positif dalam penerimaan *Genially* sebagai media pembelajaran.



Gambar 4. Diagram Hasil Responden Media *Genially* Menarik bagi Mahasiswa PBSI

Penelitian dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada 32 mahasiswa untuk menilai seberapa menarik pembelajaran dengan menggunakan skala dari 1 hingga 5, di mana 1 adalah sangat tidak menarik dan 5 adalah sangat menarik.

- 1 responden (3.1%) menilai pembelajaran dengan media *Genially* sebagai 1 (sangat tidak menarik).
- 2 responden (6.3%) menilai pembelajaran sebagai 3 (cukup menarik).
- 19 responden (59.4%) memberikan nilai 4 (menarik).
- 10 responden (31.3%) memberikan nilai tertinggi, yaitu 5 (sangat menarik).

Mayoritas peserta didik memberikan penilaian positif terhadap daya tarik pembelajaran dengan media *Genially*. Sebagian besar responden menganggap pembelajaran tersebut menarik atau sangat menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik melihat *Genially* sebagai media pembelajaran yang menarik. Dalam konteks pengembangan pembelajaran, implementasi *Genially* dapat dianggap sebagai langkah positif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa.

#### **Sebagai seorang guru, apa media pembelajaran yang menurutmu sangat efektif digunakan dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar?**

Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh berbagai responden, dapat disimpulkan beberapa poin terkait efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan semangat siswa:

- 1) Mayoritas responden menilai media pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi *Genially*, *Google Classroom*, dan platform interaktif lainnya, dianggap relevan dengan perkembangan zaman dan preferensi siswa.
- 2) Terdapat konsensus bahwa media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih positif. Hal ini dapat mencakup elemen permainan, konten visual yang menarik, serta penggunaan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas.
- 3) Kemudahan akses dan penggunaan media pembelajaran juga dianggap penting. Media pembelajaran digital yang mudah diakses dan tidak sulit digunakan dianggap mendukung efektivitas pembelajaran.
- 4) Penggunaan berbagai media pembelajaran seperti *Genially*, *Kahoot*, *Nearpod*, dan sejenisnya, memberikan variasi dalam pengajaran dan meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi.
- 5) Pendekatan pembelajaran yang interaktif, terutama yang menggunakan elemen game, dianggap efektif dalam mempertahankan minat dan keterlibatan siswa. Aplikasi seperti *Genially*, *Gimkit* dan *Kahoot* mendapat perhatian positif.
- 6) Media pembelajaran tidak hanya dianggap efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memberikan evaluasi melalui kuis atau permainan edukatif. Hal ini dianggap sebagai cara yang baik untuk mengukur pemahaman siswa.
- 7) Kepuasan pengguna dan pengalaman positif siswa menjadi fokus, dan media pembelajaran yang memberikan pengalaman menyenangkan dalam pembelajaran dianggap memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa.

- 8) Media pembelajaran yang sesuai dengan zaman dan kontekstual dianggap penting agar siswa dapat merasakan relevansi dan kekinian dalam proses pembelajaran.

Poin-poin ini memberikan gambaran bahwa implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, interaktif, dan menyenangkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap semangat belajar siswa. Pilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, preferensi siswa, dan konteks pembelajaran yang relevan.

**Apakah media *Genially* menarik dalam pembelajaran? Jika jawaban anda ya silakan jelaskan secara singkat mengapa menarik, jika jawaban anda tidak silakan jelaskan secara singkat mengapa tidak menarik**

Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh berbagai responden, dapat disimpulkan beberapa poin terkait keunggulan dan keunggulan media *Genially* dalam pembelajaran:

- 1) *Genially* memiliki fitur *games* dan interaktif yang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- 2) *Genially* dianggap mudah diakses dan mudah digunakan oleh guru, memberikan solusi bagi mereka dalam membuat pembelajaran lebih menarik.
- 3) *Genially* menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, infografis, dan materi interaktif lainnya, yang memungkinkan guru untuk berkreasi dan memberikan variasi dalam pengajaran.
- 4) Fitur interaktif *Genially*, seperti tombol, *hyperlink*, dan animasi, dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menjadikannya lebih dinamis.
- 5) *Genially* membantu guru dalam pembuatan soal dan evaluasi yang menarik perhatian siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi.
- 6) Desain yang menarik, elemen interaktif, dan kemungkinan menambahkan animasi menjadikan *Genially* efektif dalam menjaga minat siswa selama pembelajaran.
- 7) *Genially* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif, sehingga pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menghibur.
- 8) *Genially* dinilai dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan elemen permainan dan interaktivitas yang disediakan.
- 9) *Genially* dianggap memudahkan guru dalam pembuatan materi presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya, memberikan solusi yang efisien.
- 10) *Genially* dinilai memberikan konten yang menarik, sesuai dengan zaman, dan dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar bahasa Indonesia.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Genially* dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Fitur interaktif, *games*, dan kemudahan penggunaan menjadi faktor kunci dalam kesuksesan *Genially* sebagai media pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan dari mahasiswa semester 5 PBSI terhadap penggunaan media pembelajaran *Genially*, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menganggap media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Genially*, efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Keberhasilan media pembelajaran dinilai dari daya tarik, kebermanfaatan, dan kemudahan akses serta penggunaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Genially* dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi mahasiswa semester 5 PBSI. Penerimaan positif ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

### REFERENCES

- [1] Djamarah, S. B. dan Aswan Z. 2014. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [2] Putri, S. 2011. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Fitriana, N. S. 2018. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- [4] Wulandari, A. P., Annisa A. S., Karina, C., Tsani S. N., dan Zakiah U. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- [5] Astuti, A. D., Endah R., Atika, D. E., Siwi U. S., dan Faridl Musyadad. 2022. Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901.
- [6] Afifah, N., Otang K., dan Eddy N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-34.
- [7] Ni'mah, N. K., Warsiman, dan Titik H. 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.
- [8] Fatma, N. dan Ichsan. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50-59.
- [9] Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.