PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN GENIALLY DI MAN 3 AGAM

Risa Maulida[1], Yulifda Elin Yuspita[2], Gusnita Darmawati[3], Firdaus Annas[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : risamaulida041@gmail.com[1], yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id[2], gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id[3], firdaus@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Media pembelajaran saat ini memainkan peran krusial dalam meningkatkan efektivitas dan kesetaraan pendidikan di era digital. Namun, di MAN 3 Agam, proses pembelajaran informatika di kelas X masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama. Hal ini menyebabkan lamanya waktu yang diperlukan saat praktik di laboratorium komputer karena penjelasan harus dilakukan secara individual. Situasi ini menciptakan kesenjangan antara kebutuhan peserta didik yang menginginkan pemahaman konsep-konsep informatika yang lebih jelas dan terstruktur, serta keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Sebagai akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berpotensi menurunkan minat belajar serta prestasi mereka. Media pembelajaran yang lebih interaktif adalah tujuan dari penelitian ini. Sehingga media terlihat lebih menarik dengan menggunakan platform *Genially*, yang merupakan alat yang memungkinkan Anda membuat presentasi interaktif, infografis, dan berbagai jenis media pembelajaran lainnya secara online. *Genially* diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar lebih aktif dan responsif terhadap kebutuhan unik siswa, seperti animasi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan menentukan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan konten, format, dan fitur interaktif yang sesuai. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media menggunakan *Genially*, diikuti dengan implementasi media di kelas. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang telah dirancang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang memiliki validitas yang tinggi dengan nilai 0,82, yang menunjukkan bahwa konten dan desain media sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua guru informatika menghasilkan nilai 0,80, menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dalam penggunaan media tersebut. Selain itu, uji efektivitas yang melibatkan dua puluh tiga peserta didik kelas X menunjukkan nilai 72,00, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Selain menawarkan pendekatan pembelajaran baru yang interaktif, penelitian ini membantu siswa agar lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Diharapkan agar media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan proses pembelajaran informatika di MAN 3 Agam, membuat kelas lebih menarik, dan menghasilkan hasil yang lebih baik yang sesuai dengan tujuan pendidikan sekolah. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya mengembangkan metode pembelajaran baru untuk membantu siswa menjadi ahli di era digital.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Platform Genially, Model ADDIE*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran saat ini memegang peran krusial dalam meningkatkan efektivitas dan kesetaraan pendidikan di era digital. Perkembangannya tidak hanya memberikan akses yang lebih luas tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Dengan media pembelajaran, lingkungan belajar menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individual peserta didik. (I. H. Wahyudi et al., 2019) Selain itu, melalui integrasi teknologi dan kolaborasi, media pembelajaran juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan (al., 2021). Dengan demikian, peran media pembelajaran dalam pendidikan modern sangatlah signifikan dalam membentuk pembelajaran yang kompeten dan siap menghadapi tantangan dunia yang terus berubah, di mana pemilihan media yang tepat berperan penting dalam proses pendidikan.

Guru harus terlibat secara aktif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan kepada siswa. Apabila media pembelajaran dirancang dengan baik, media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik. (Pakpahan, 2019)

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menekankan betapa pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan. Ini terutama terlihat dalam Pasal 40, yang menetapkan bahwa guru dan tenaga kependidikan bertanggung jawab untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis (L. Dewi, 2023). Sekolah-sekolah yang telah menerapkan IPTEK untuk meningkatkan kualitas pendidikannya telah melihat manfaatnya. Penelitian telah menunjukkan bahwa prestasi siswa telah meningkat dibandingkan dengan sekolah-sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penerapan IPTEK harus dimaksimalkan untuk mencapai tujuan yang lebih besar dan optimal. (M. A. Suspito, 2023)

Metode pembelajaran konvensional, yang umumnya mengandalkan ceramah dengan guru sebagai sumber informasi utama, sering kali membuat peserta didik cepat merasa bosan dan malas yang dapat menurunkan minat belajar, keaktifan bahkan prestasi yang diraih oleh peserta didik itu sendiri. (Afandi, 2022)Guru harus membantu siswa belajar secara aktif, mandiri, dan memperoleh keterampilan berpikir kritis sebagai fasilitator. Oleh karena itu, untuk membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, diperlukan perubahan dalam metode pembelajaran yang digunakan (IPTEK).

MAN 3 Agam, sebuah sekolah menengah atas negeri berakreditasi A di Sumatera Barat, telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang memungkinkan guru untuk memilih berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Afriani, guru informatika kelas X di MAN 3 Agam, pembelajaran informatika di sekolah tersebut masih menggunakan buku cetak sebagai pedoman utama dan belum ada media pendukung lain, sehingga menyebabkan lamanya waktu yang dibutuhkan saat praktik di laboratorium komputer karena harus dijelaskan secara individual kepada setiap peserta didik. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. (A. Yolanda, 6234)

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa penjelasan lisan saja tidak cukup membantu mereka memahami konsep-konsep informatika yang sering kali abstrak dan kompleks. Para peserta didik merasa bahwa penggunaan media pembelajaran tambahan dengan penjelasan visual

dan audio yang lebih jelas akan sangat membantu mereka dalam memahami materi. (Y. S. Mooduto and I. Lakoro, 2021)

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengusulkan penggunaan platform *Genially* sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran informatika di MAN 3 Agam. *Genially* adalah platform yang memungkinkan pembuatan presentasi interaktif, infografis, dan media pembelajaran lainnya yang dapat diakses secara online. Dengan *Genially*, Guru dapat menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah memahaminya. (N. Fatma dan Ichsan, 2022)

Media *Genially* menawarkan berbagai fitur yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan permainan. Media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka mendapatkan pengalaman belajar. Jika digunakan dengan benar, media pembelajaran dapat membantu mengatasi perbedaan dalam pengalaman belajar yang berkaitan dengan latar belakang ekonomi siswa [8]. Dengan menggunakan *Genially*, peserta didik diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan semangat dalam belajar. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran informatika di MAN 3 Agam diharapkan dapat dioptimalkan dan memberikan hasil yang lebih baik dan optimal. (Nizar, 2021)

Berdasarkan pemaparan tersebut, Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X dengan Genially di MAN 3 AGAM. Dengan media yang interaktif ini, diharapkan proses pembelajaran informatika akan lebih efektif dan menarik, sehingga mencapai hasil pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tujuan pendidikan di MAN 3 Agam.

METODE

Penelitian media pembelajaran ini dilaksanakan pada bulan Juli - Oktober 2024 di MAN 3 AGAM. Pemilihan lokasi didasarkan pada beberapa pertimbangan, seperti kesediaan kepala sekolah dan majelis guru memberikan izin penelitian, kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif, serta dukungan kepala sekolah dan majelis guru terhadap inovasi media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk membuat model pembelajaran seperti desain atau perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. R&D juga bertujuan untuk mengembangkan, merencanakan, merumuskan, memvalidasi, dan merevisi produk pendidikan secara menyeluruh, berbasis masalah pendidikan nyata di lapangan.

Untuk model pengembangan yang digunakanadalah model ADDIE, memiliki lima tahap penting sebagai fondasi bagi pengembangan multimedia yang efektif. Model ini berpusat pada pembelajaran individu, memiliki struktur jangka panjang, dan mengikuti pendekatan sistematis terhadap pengetahuan peserta didik [11]



Gambar 1. Model spiral

Berikut penjelasan Model ADDIE [12]:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini mencakup identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penulis melakukan observasi untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran dan kebutuhan peserta didik di MAN 3 AGAM.

2. Desain (Design)

Pada tahap desain, penulis membuat rancangan produk berdasarkan analisis. Rancangan ini meliputi pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, serta pengembangan struktur dan konten media pembelajaran.

3. Pengembangan (Development)

Tahap ini melibatkan implementasi dari hasil desain menjadi produk nyata. Semua elemen pembelajaran dirancang dan dikembangkan untuk mendukung pemahaman peserta didik.

4. Implementasi (*Implement)*

Tahap implementasi, media pembelajaran yang telah dirancang diuji dalam pembelajaran di kelas, sesuai jadwal yang telah ditentukan.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

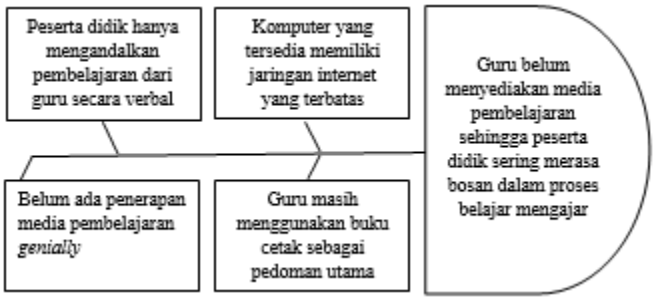
Tahapan ini merupakan penilaian keseluruhan terhadap efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media yang dirancang. Evaluasi dilakukan melalui tes, observasi, atau wawancara untuk memperoleh umpan balik dari peserta didik terkait keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. (Rindawati, 2024)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Genially* dengan pendekatan model ADDIE, sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal ini melibatkan identifikasi masalah dan penentuan tujuan. Pengguna utama media ini adalah guru dan peserta didik MAN 3 Agam kelas X. Berdasarkan analisis awal, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis buku cetak seringkali membuat siswa merasa jenuh, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif. Sebagai alat bantu, digunakan diagram *Fishbone* untuk mengidentifikasi penyebab rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Informatika. Diagram ini menampilkan permasalahan pada kepala ikan, sedangkan penyebabnya pada sirip dan durinya. Menurut Scarvada (2004), diagram Fishbone ini membantu memvisualisasikan penyebab yang memengaruhi permasalahan secara terstruktur. (A. Kuswardana, 2017)



Gambar 2. Model spiral

Hasil analisis menunjukkan perlunya media berbasis teknologi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media berbasis Genially dirancang sebagai alat bantu tambahan dalam pembelajaran dan dapat diakses dari perangkat apa pun seperti handphone, laptop, dan komputer tanpa perlu sistem tambahan.

2. Desain (*Design)*

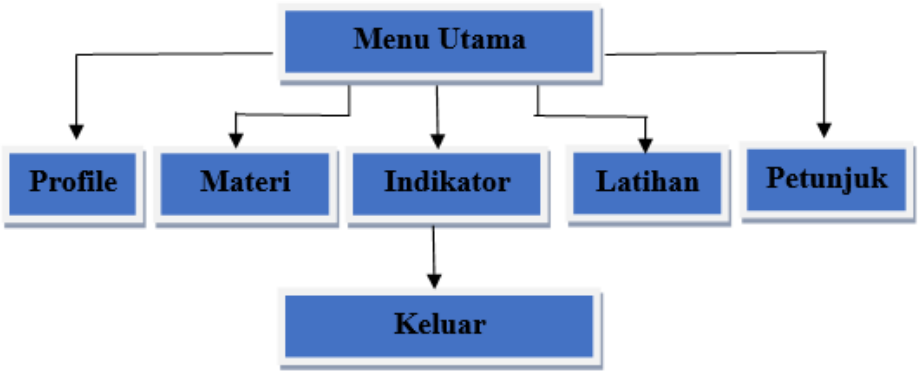
Pada Pada bagian ini, perancangan struktur navigasi, *storyboard*, dan desain dilakukan antarmuka pengguna.

A. Struktur Navigasi

Pada bagian struktur navigasi ini dirancang dalam bentuk hirarki untuk memudahkan akses ke berbagai fitur media pembelajaran, sebagai berikut:

1) Menu Utama

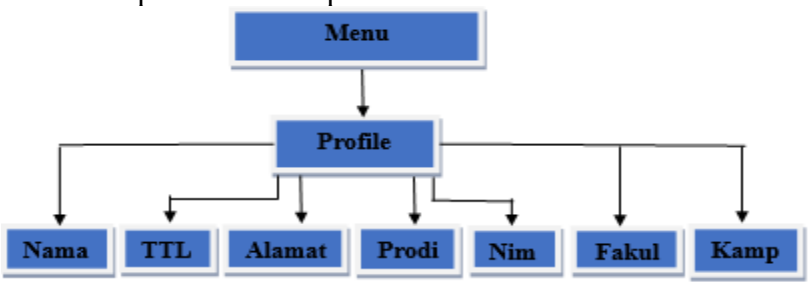
Halaman ini berisi tautan ke halaman-halaman pendukung seperti Profil, Materi, Indikator, Latihan, dan Petunjuk.



Gambar 3. Menu Utama

2) Profil

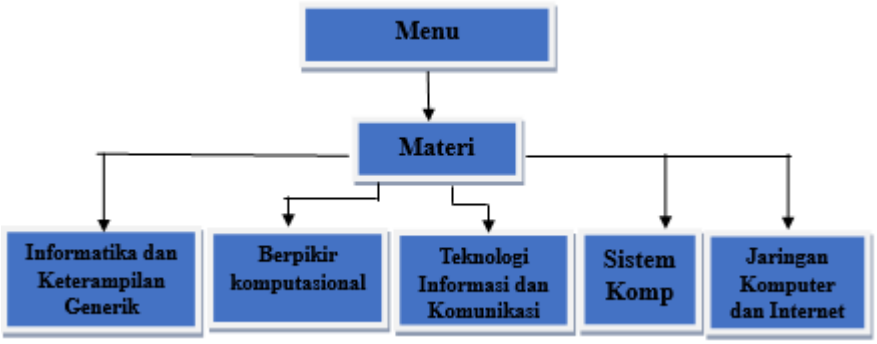
Halaman ini menampilkan biodata penulis.



Gambar 4. Menu Profil

3) Materi

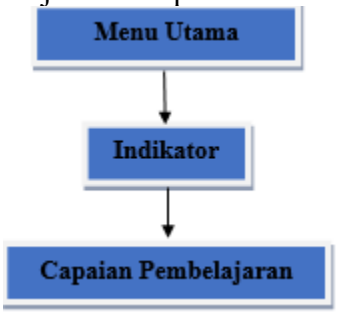
Menampilkan sub-sub materi dan video untuk mendukung pembelajaran Informatika.



Gambar 5. Menu Materi

4) Indikator

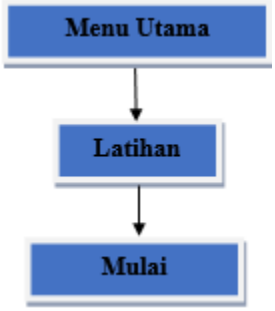
Menampilkan capaian pembelajaran setiap bab.



Gambar 6. Menu Indikator

5) Latihan

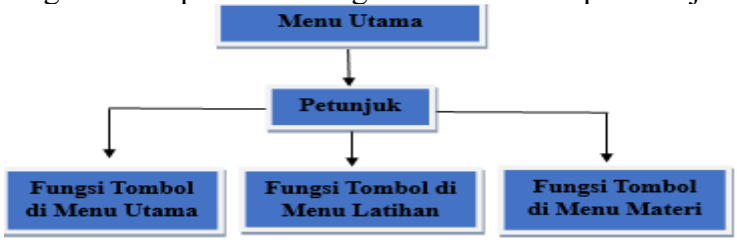
Berisi soal-soal latihan terkait materi Informatika.



Gambar 7. Menu Latihan

6) Petunjuk

Menyediakan tiga tombol panduan navigasi dalam media pembelajaran.

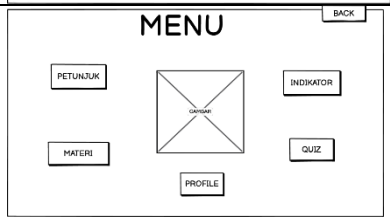
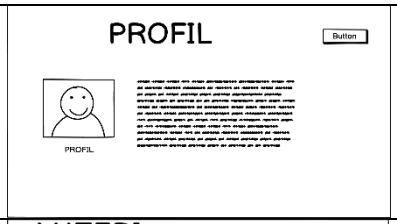
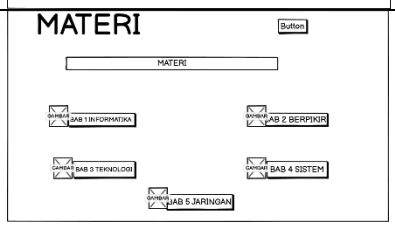
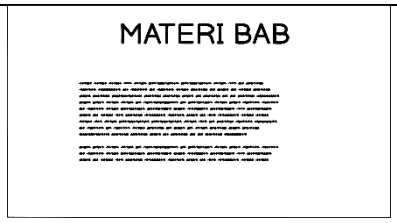


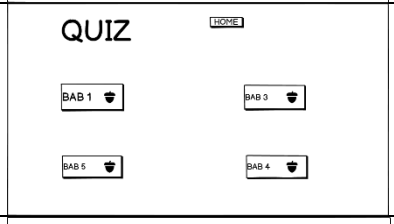
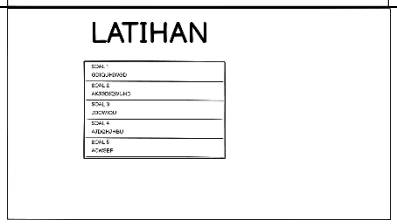
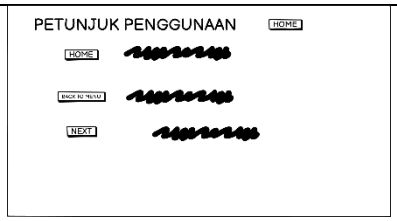
Gambar 8. Menu Petunjuk

B. Storyboard

Storyboard dirancang sebagai panduan visual untuk setiap scene, lengkap dengan audio, durasi, *action script*, dan narasi. Berikut contoh tampilan pada setiap scene:

Table 1. Daftar kebutuhan system yang akan dirancang

No	*Storyboard*	Keterangan
1		Tampilan pada scene 1 merupakan halaman utama pada media pembelajaran. Saat di klik akan masuk ke halaman Menu.
2		Tampilan pada scene 2 merupakan halaman menu utama dari media pembelajaran, yang berisi menu: 1. Profil 2. Materi 3. Indikator 4. Latihan 5. Petunjuk
3		Pada Scene 3, media pembelajaran menampilkan halaman menu profil penulis. Halaman ini berisi nama, nama lengkap, jurusan, fakultas, dan universitas penulis.
4		Tampilan pada scene 4 merupakan halaman menu materi pada media pembelajaran yang berisi: 1. materi informatika dan keterampilan generik 2. materi tentang berikir komputasional 3. materi tentang teknologi informasi dan komunikasi 4. materi tentang sistem komputer 1. 5. materi tentang jaringan komputer dan internet
5		Tampilan pada scene 5 merupakan halaman yang berisi isi materi pada media pembelajaran yang sudah di rancang. Apabila diklik setiap bab maka akan muncul penjelasan materi untuk setiap babnya

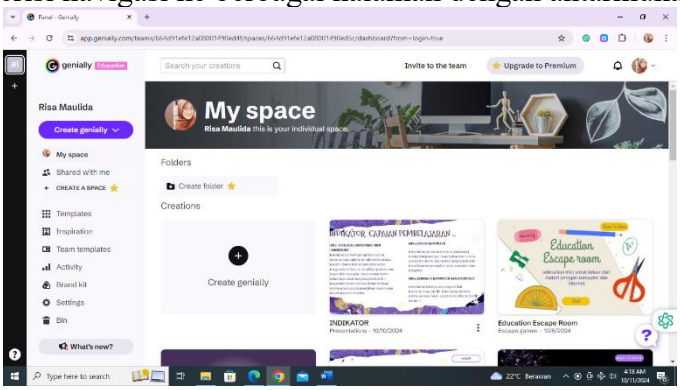
6		Tampilan pada scene 6 merupakan halaman yang berisi video pendukung di setiap bab nya terkait materi pembelajaran yang dipelajari.
7		Tampilan pada scene 7 merupakan halaman pada menu quiz di media pembelajaran, dimana setiap bab berisi 1 latihan yang bisa di selesaikan terkait materi yang sudah dipelajari.
8		Tampilan pada scene 8 merupakan halaman pada tampilan Latihan, setelah di klik menu latihan di media pembelajaran akan muncul pertanyaan yang harrus dijawab oleh setiap peserta didik yang mengakses menu Latihan tersebut.
9		Tampilan pada scene 9 merupakan halaman menu petunjuk penggunaan tombol di media pembelajaran diantaranya ada 3 tombol yang di gunakan diantaranya tombol Tombol "Home" menuju ke halaman utama, "Menu Awal" menuju ke halaman menu awal, dan "Next" membawa Anda ke halaman berikutnya.

C. Pengembangan (Development)

Tahap ini mencakup pembuatan media menggunakan fitur *Genially,* seperti untuk memasukkan materi, video, dan kuis. Langkah-langkah pengembangan meliputi:

1) Pembuatan Menu Utama

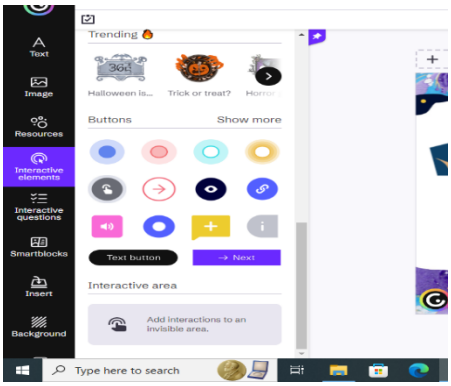
Menu utama berisi navigasi ke berbagai halaman dengan antarmuka yang mudah diakses.



Gambar 9. Pembuatan Menu Utama

2) Pembuatan Tombol Navigasi

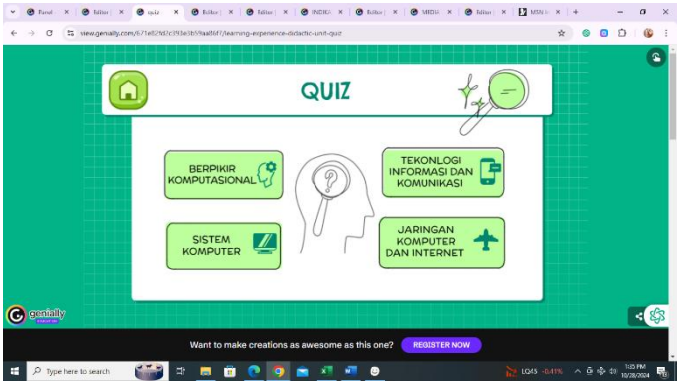
Tombol navigasi dibuat menggunakan ikon interactive elements dalam *Genially*.



Gambar 10. Pembuatan Tombol Navigasi

3) Pembuatan Kuis

Kuis interaktif dibuat dengan template "*game education*" dalam *Genially*, sesuai materi pembelajaran.



Gambar 11. Pembuatan Kuis

4) Testing dan Publikasi

Setelah pengembangan selesai, dilakukan test run untuk memastikan fitur berjalan dengan baik. Media dipublikasikan agar dapat diakses di berbagai platform.

a) Halaman Intro

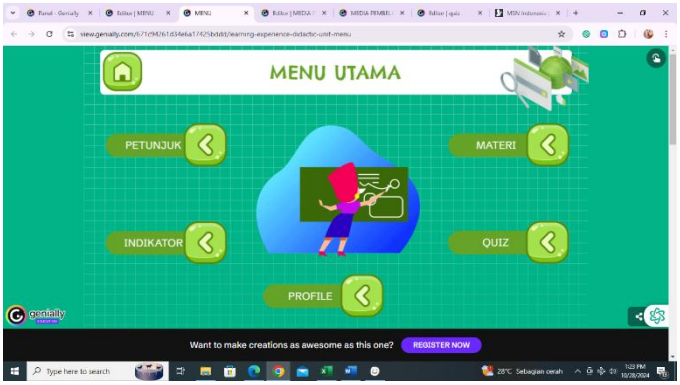
Halaman ini adalah halaman pembuka atau intro yang terdapat pada halaman pertama ketika membuka media pembelajaran menggunakan genially dan halaman ini nantinya akan menuju kehalaman berikutnya yaitu halaman utama.



Gambar 12. Tampilan Intro

b) Halaman menu utama

Halaman ini merupakan halaman menu utama setelah halaman loading yang di didalam menu utama ini terdiri dari lima tombol yaitu : tombol Menu, Profile, materi, indikator, latihan, petunjuk dari setiap tombol menu memilki fungsi yang berbeda dan memiliki slide halaman berikutnya saat menekan salah satu tombol di menu utama.



Gambar 13. Tampilan Menu Utama

c) Halaman Menu Profile

Halaman profile ini berisi biodata penulis. Itu juga memiliki tombol menu untuk kembali ke menu utama.

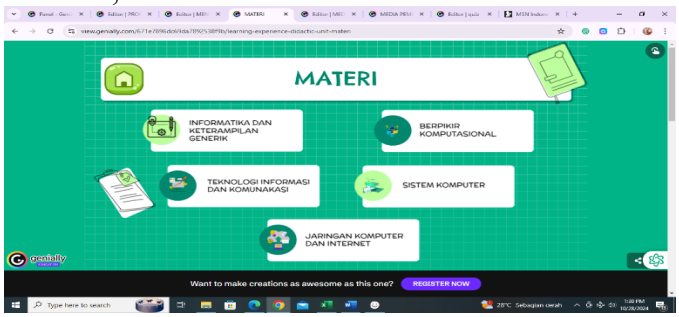
.



Gambar 14. Tampilan Menu Profile

d) Halaman Menu Materi

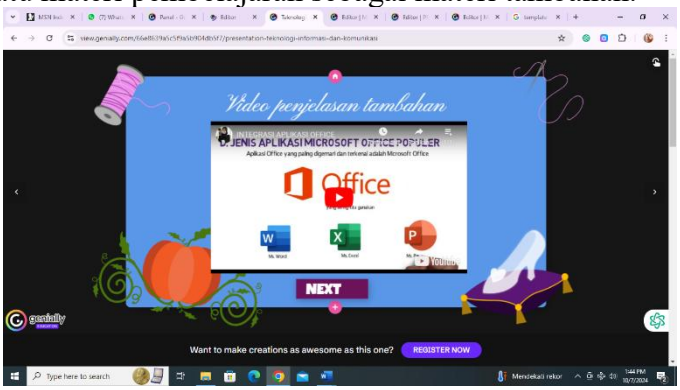
Halaman menu materi ini memiliki 4 tombol menu yang berfungsi untuk menuju ke materi yang akan dituju diantaranya : tombol materi teknologi informasi dan komputer, sistem komputer, jaringan komputer dan internet, dan tombol untuk kembali ke halaman menu sebelumnya.



Gambar 15. Tampilan Menu Materi

e) Halaman Tampilan Slide Video

Halaman menu video ini terdapat di dalam menu materi yang di dalamnya dapat di akses saat membuka salah satu materi pembelajaran sebagai materi tambahan.



Gambar 16. Tampilan Slide Video

f) Halaman Tampilan Menu Indikator

Halaman awal menu indikator menampilkan isi Indikator capaian pembelajaran dan satu buat tombol menu untuk menuju ke halaman menu utama.



Gambar 17. Tampilan Menu Indikator

g) Halaman Tampilan Menu Mulai Latihan

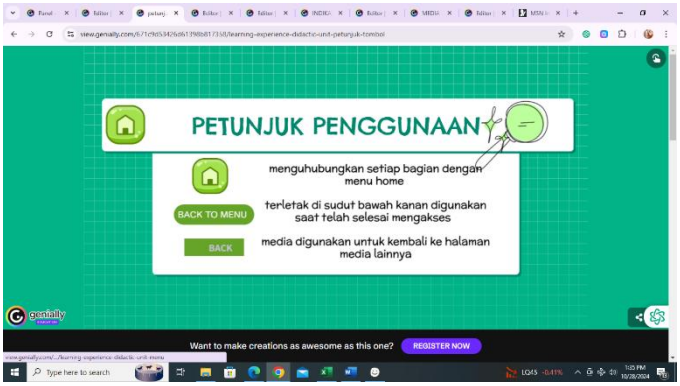
Halaman ini merupakan tampilan awal menu latihan quiz dengan menklik tombol Mulai untuk memulai latihan. Setelah menjawab soal-soal tersebut diakhir maka keluar tampilan hasil yang didapat jika hasil tidak bagus maka akan mengulang quiz kembali hingga hasil yang didapat bagus.



Gambar 18. Tampilan Mulai Latihan

h) Halaman Tampilan Menu Petunjuk

Halaman menjelaskan fungsi tombol-tombol yang ada pada menu petunjuk pada media pembelajaran yang didesain.



Gambar 19. Tampilan Menu Petunjuk

5) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media diterapkan di kelas X MAN 3 AGAM. Guru menggunakan tautan *Genially* yang dibagikan peneliti dan memberikan umpan balik yang positif. Guru merasa media ini sangat membantu karena mencakup materi, video, latihan, dan kuis dalam satu *platform*.

Media pembelajaran dibagikan ke peserta didik melalui grup belajar. Peserta didik diarahkan untuk mengakses materi dari *Genially*, dan mereka menunjukkan antusiasme dalam menggunakan media ini, mencoba fitur-fitur yang ada, serta berfokus pada pemahaman materi.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, dilakukan observasi untuk menilai efektivitas penggunaan media berbasis *Genially*. Dari respon peserta didik, media ini berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi Informatika. Dengan fitur interaktif yang ada, siswa lebih bersemangat dan fokus dalam belajar.

1. Uji validitas

Untuk produk yang berkualitas dan siap digunakan, uji validitas harus dilakukan. Uji validitas ini bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi isi produk yang dirancang. Untuk menguji validitas produk untuk ahli media, ahli materi, dan ahli kebahasaan, penulis menunjukkan kepada ahli media bahwa penulis memilih tiga ahli untuk memberikan penilaian mereka atas produk yang mereka rancang. Bapak Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom., adalah penilai pertama. penilai 2 ibuk Efmi Maiyana, S.Kom., M.Kom, penilai 3 bapak Muhammad Ridho, S.Pd., M.Kom

Adapun tabel hasil penelitian dari uji validitas produk menggunakan rumus aiken's v adalah sebagai berikut:

Table 3. Pengujian Validitas

Item	Penilai			S1	S2	S3	∑S	N(C-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Item 1	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Sangat Valid
Item 2	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Sangat Valid
Item 3	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	Sangat Valid
Item 4	5	5	5	4	4	4	12	12	1.00	Sangat Valid
Item 5	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	Sangat Valid

Item 6	5	5	5	4	4	4	12	12	1.00	Sangat Valid
Item 7	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Sangat Valid
Item 8	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	Sangat Valid
Item 9	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	Sangat Valid
Item 10	3	4	4	2	3	3	8	12	0.67	Sangat Valid
Item 11	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Sangat Valid
Item 12	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	Sangat Valid
Item 13	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Sangat Valid
Item 14	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Sangat Valid
Item 15	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	Sangat Valid
item 16	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Sangat Valid
item 17	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	Sangat Valid
item 18	5	5	5	4	4	4	12	12	1.00	Sangat Valid
item 19	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Sangat Valid
Item 20	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	Sangat Valid
Rata-rata seluruh item validitas									0.82	Sangat Valid

Tahap pengujian validitas ini penulis tujukan pada ahli media dengan kesimpulan yaitu produk sangat valid dengan hasil rata-rata 0,82 tanggapan yang penulis peroleh adalah produk yang dirancang sangat valid dengan lampiran angket validitas. Evaluasi dengan SPSS juga menegaskan validitas dengan rumus aiken v pada produk ini memperoleh hasil sangat valid.

2. Uji Praktikalits

Produk harus praktis, atau dapat digunakan dengan mudah. Adalah bukti bahwa praktisi tersebut percaya bahwa produk tersebut mudah digunakan dan menyenangkan untuk digunakan oleh guru dan siswanya. Produk ini sangat bermanfaat berdasarkan lembar praktikalitas yang ditujukan kepada ibu Afriani, S.Pd., ibu Neni Novia, S.Pd., dan bapak Lutvi Aditya Rahmadan, S.Pd., guru informatika. Hasilnya adalah sekitar 80%. Dengan skor praktikalitas, produk ini diakui mampu meningkatkan produktivitas dan keamanan. Tabel berikut menunjukkan hasil penilaian uji praktikalitas produk:

Table 4. Pengujian praktikalitas

Item	**Penguji Praktikalitas**					
	Afriani, S.Pd		**Neni Novia, S.Pd**		**Lutvi Aditya Rahmadan, S.Pd**	
	Skor	**Nilai**	**Skor**	**Nilai**	**Skor**	**Nilai**
Item 1	4	80	3	60	5	100
Item 2	5	100	3	60	4	80
Item 3	3	60	3	60	5	100
Item 4	4	80	3	60	4	80
Item 5	5	100	4	80	5	100
Rata-Rata	84		64		92	

Rata-Rata Keseluruhan	80.00

Dari perhitungan di atas diperoleh rata – rata yaitu 80.00 dan dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran menggunakan *genially* memiliki kategori praktis.

3. Uji efektivitas

Suatu produk mempengaruhi keinginan dan perasaan siswa dapat diukur dengan uji efektivitas. Bagaimana mungkin seorang siswa tertarik untuk menggunakan produk ini sebagai media pembelajaran Uji efektifitas media pembelajaran informatika Genially ini dilakukan terhadap 23 siswa dari Kelas X FASE E. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Table 5. Pengujian efektifitas

No	Penilai	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (25)-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score %
1	Zakiyul Amri R	12	23	11	13	0.8	84.62
2	Rizqi Ramadhan	10	20	10	15	0.7	66.67
3	Dela Afira	8	20	12	17	0.7	70.59
4	Muhammad Vadillah	10	20	10	15	0.7	66.67
5	Viska Natasya	7	7	12	18	0.7	66.67
6	Reyhanda Risky K	8	8	13	17	0.8	76.47
7	Muhammad Ikram	7	7	14	18	0.8	77.78
8	Zuwais Maulana	10	10	10	15	0.7	66.67
9	Nurul Asyiva	10	10	8	15	0.5	53.33
10	Haiji Firzada	9	9	15	16	0.9	93.75
11	Randi Saputra	7	7	12	18	0.7	66.67
12	Azizah Fitria Ulfa	8	8	16	17	0.9	94.12
13	Keisya Rizki Latifa	8	8	13	17	0.8	76.47
14	Salma Nabila	10	10	11	15	0.7	73.33
15	Nadia Zakirah	8	8	11	17	0.6	64.71
16	Zahra Anata Syah	8	8	15	17	0.9	88.24
17	Refil Anggraini	7	7	12	18	0.7	66.67
18	Anggi Rahayu Putri	9	9	13	16	0.8	81.25
19	Jefrizal Janualisman	9	9	12	16	0.8	88.24
20	M. Iqbal Fakhriyan	8	8	10	17	0.6	66.67
21	Naya Azahra	9	9	11	16	0.7	81.25
22	Keyzia Ardisa Azwa	9	9	8	16	0.5	75.00
23	Sasya Sabrina Putri	9	9	11	16	0.7	58.82
Jumlah						16,6	1655,97
Rata-Rata						0,7	72,00

Produk ini menerima penilaian umum tingkat efektifitas dengan nilai 72.00, yang sesuai dengan angket efektifitas yang dilampirkan. Uji efektifitas ini dinilai menggunakan rumus Gain Score. Secara keseluruhan, peneliti menyimpulkan bahwa alat pembelajaran informatika Genially di MAN 3 AGAM sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan Sebagai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta penjelasan bab sebelumnya tentang pembuatan media pembelajaran informatika kelas X dengan Genially di MAN 3 Agam, dapat dikatakan bahwa:

1. Media pembelajaran menggunakan *Genially* ini telah berhasil dirancang dan mampu digunakan sebagai alat bantu pembelajaran informatika di MAN 3 Agam, khususnya untuk siswa kelas X, dengan penyajian yang interaktif dan menarik.
2. Media pembelajaran ini sangat membantu guru dan siswa dalam belajar di kelas. Dengan berbagai fiturnya, seperti materi, video, latihan, dan kuis, guru dapat membantu siswa lebih memahami informatika [15].
3. Berdasarkan uji produk yang telah dilakukan, media ini memperoleh hasil uji validitas sebesar 0,82, yang dinilai valid oleh tiga ahli media, satu ahli bahasa, dan dua ahli materi. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan dengan dua guru informatika di MAN 3 Agam menunjukkan nilai 0,80, yang termasuk dalam kategori tingkat kepraktisan tinggi. Selain itu, uji efektivitas yang dilakukan dengan dua puluh tiga siswa kelas X menunjukkan hasil sebesar 72,00, yang dikategorikan efektif dengan tingkat keefektifan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

A. Kuswardana, N. E. (2017). Analisis Penyebab Kecelakaan Kerja Menggunakan Metode RCA (Fishbone Diagram Method And 5—Why Analysis). *PT. PAL Indonesia*.

A. Yolanda, S. d. (6234). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLYPADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAHKU. *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, 2023.

Afandi, R. S. (2022). JUMORA J. Moderasi Olahraga. *Genally Application Development in Adaptive Physical Education Learning Courses in the Independent Curriculum*, 188-198.

al., I. M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Efektifitas Belajar Siswa Di Sdn 14 Petang Jakarta. *PANDAWA J and Dakwah*, 428–436.

Dini Luthfiyanti, a. i. (2023). *kontroversi ganja untuk medis perbandingan indonesia dan thailand.* jawa tengah: pt nasya expanding managamen.

I. H. Wahyudi et al. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA. 61–67.

Idham, G. (2021). Politik hukum medis di indonesia. *sejarah artikel*.

L. Dewi, M. C. (2023). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui*, 153–162.

M. A. Suspito, M. C. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially. *Efektor,*, 207–219.

N. Fatma dan Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa Journal of Primary Education*, 50-59.

Nizar, F. H. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 28–37.

Pakpahan, E. M. (2019). Sistem Informasi..., Erwin Mansyah Pakpahan, Fakultas Teknik 2019. 1-5.

Rindawati, H. S. (2024). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia genial materi jaringan komputer dan internet pada mata pelajaran informatikakelas 7A SMP Negeri 18 Surakarta.

Y. S. Mooduto and I. Lakoro. (2021). Teacher's Role in Applying Audio Visual Media in Science Learning. *J. Educ. Rev. Provis* , 24–29.