

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATERI MINUMAN KERAS**

*Development of Genially-Based Learning Media to Improve Students' Learning Interest in
Alcoholic Beverage Materials*

M. Zhunai Idi Nur^{1*}, Jasiah²

UIN Palangka Raya, Indonesia^{1,2}

*Corresponding Author: muhzhunai@gmail.com

Article Submission:
08 December 2025

Article Revised:
22 December 2025

Article Accepted:
08 January 2026

Article Published:
12 January 2026

ABSTRACT

This study aims to develop Genially-based learning media to support Islamic Religious Education learning on the topic of the dangers of alcoholic beverages at the junior secondary school level. The study is motivated by the continued dominance of lecture-based methods and linear slide presentations in Islamic Religious Education instruction, which often limit students' learning interest and engagement, particularly in normative moral topics. The research employed a simplified Research and Development (R&D) approach, limited to the stages of design, development, and expert validation. The developed media integrates interactive visual elements, structured navigation, embedded educational videos, and learning quizzes. The results of expert validation indicate that the Genially-based learning media is categorized as "Highly Feasible" in terms of content quality, presentation, visual design, interactivity, and usability, with minor suggestions related to layout neatness and visual consistency. The study concludes that Genially-based media has strong potential as an innovative alternative to support Islamic Religious Education learning, particularly for teaching the topic of alcoholic beverages. However, this study is limited to the expert validation stage; therefore, further research involving direct classroom implementation is recommended to examine the effectiveness of the media in improving students' learning interest.

Keywords: *Genially, Interactive Learning Media, Learning Interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi bahaya minuman keras di jenjang SMP. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya metode ceramah dan penggunaan *slide* linear dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam, sehingga materi yang bersifat normatif kurang mampu mendorong minat dan keterlibatan belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* yang disederhanakan hingga tahap perancangan, pengembangan, dan validasi ahli. Media yang dikembangkan memuat elemen visual interaktif, navigasi terstruktur, video edukatif, dan kuis pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially berada pada kategori Sangat Layak ditinjau dari

aspek isi, penyajian, tampilan, interaktivitas, dan kegunaan, dengan saran perbaikan minor pada kerapian layout dan konsistensi desain visual. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media Genially berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran pendidikan Agama Islam, khususnya materi bahaya minuman keras. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap validasi ahli sehingga diperlukan penelitian lanjutan melalui uji coba langsung kepada siswa untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan minat belajar.

Kata Kunci: Genially, Media Pembelajaran, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Genially menjadi salah satu platform yang memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif sehingga cocok untuk topik-topik yang membutuhkan pemahaman mendalam (Indriana & Rochmawati, 2025). Dalam pembelajaran PAI, khususnya materi tentang minuman keras, penyampaian materi sering kali dianggap kurang menarik jika hanya menggunakan media konvensional (Di & Rejang, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada materi tersebut (Abdul Sakti, 2023).

Pada saat ini, banyak penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI (Aqmarina & Susilo, 2025). (Ilmi & Kurniawan, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan media audio-visual mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah di pahami. Penelitiannya bagus dalam hal menunjukkan efektivitas pendekatan visual untuk membantu siswa memahami materi keagamaan yang bersifat abstrak. Namun demikian, Penelitian tersebut masih terbatas media-audio-visual konvensional yang sifatnya linear dan belum menawarkan interaktivitas secara langsung, sehingga siswa tidak dapat berinteraksi dengan materi secara lebih dalam.

Beberapa penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan elemen interaktif dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Alfika et al., 2025). (Jannah et al., 2025) mengutarakan bahwa gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mendorong motivasi intrinsik siswa melalui tantangan, poin, dan umpan balik langsung. Penelitiannya bagus dalam menegaskan bahwa unsur interaktivitas sangat dibutuhkan siswa untuk memahami nilai-nilai PAI secara lebih bermakna. Namun demikian, penelitian tersebut belum mengkaji penggunaan platform

interaktif seperti genially yang menggabungkan visual, animasi, dan aktivitas langsung sehingga potensi peningkatan minat belajar dapat lebih optimal.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital dan interaktif cukup efektif digunakan dalam pembelajaran PAI, pemanfaatan platform Genially untuk topik sensitif seperti minuman keras masih belum banyak diteliti secara mendalam (FERRA PUJI RAHAYU, 2024). Padahal, materi ini menuntut penyampaian yang menarik, persuasif, dan relevan agar siswa mampu memahami dampak moral dan sosialnya secara komprehensif di tengah meningkatnya tantangan perilaku remaja. Kondisi tersebut menegaskan adanya kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga mampu mengkontekstualisasikan nilai-nilai pendidikan agama islam dengan pendekatan visual dan partisipatif yang sesuai dengan karakteristik siswa (Lestari et al., 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui kajian literatur dan penelaahan terhadap praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang umum dilaporkan dalam berbagai penelitian, materi minuman keras pada jenjang sekolah menengah pertama masih cenderung disampaikan secara normatif dan satu arah. Pola penyampaian tersebut berpotensi menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, karena pembelajaran kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan belum mengaitkan materi dengan realitas kehidupan remaja. Materi minuman keras sering dipahami sebatas larangan normatif, tanpa pendalaman makna moral dan sosial yang kontekstual (Ilham Mubarak, 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik sebagai upaya awal dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi minuman keras dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sebelum dilakukan uji coba lapangan pada tahap penelitian berikutnya (Agama et al., 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam yang lebih inovatif serta membuka peluang penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media terhadap minat belajar siswa pada tahap berikutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially serta menilai kelayakan awalnya sebelum diterapkan di sekolah. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada kerangka ADDIE yang disederhanakan hingga tahap analisis, desain, dan pengembangan,

tanpa melanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi lapangan. Penyederhanaan model dilakukan karena penelitian difokuskan pada menghasilkan prototipe media dan menguji kelayakannya melalui validasi ahli. Data kelayakan media diperoleh melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Proses pengembangan media mengikuti langkah-langkah sederhana yang mencakup identifikasi kebutuhan, perancangan storyboard, pembuatan konten di platform Genially, dan revisi berdasarkan masukan ahli. Pada tahap identifikasi kebutuhan, peneliti merujuk pada berbagai sumber pustaka dan hasil penelitian terdahulu yang menjelaskan karakteristik umum siswa serta tantangan pembelajaran materi minuman keras dalam Pendidikan Agama Islam (Komplek et al., 2025). Berbagai studi menunjukkan bahwa materi ini sering dianggap abstrak, kurang menarik, dan sulit dipahami tanpa dukungan media visual interaktif (Yusnaldi et al., 2025). Informasi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media berbasis Genially yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap berikutnya adalah merancang alur visual dan isi materi, kemudian diimplementasikan dalam bentuk media interaktif menggunakan fitur-fitur Genially seperti tombol navigasi, ilustrasi, animasi, dan kuis sederhana.

Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan. Analisis dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi yang diperoleh melalui lembar validasi berbentuk skala Likert dengan rentang skor 1–5, yang mencakup aspek kesesuaian isi materi dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam, kejelasan penyajian, kualitas tampilan visual, interaktivitas, struktur navigasi, serta kegunaan media dalam pembelajaran. Skor yang diperoleh dari setiap aspek dijumlahkan dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 80% dari skor maksimal, sedangkan persentase di bawah kriteria tersebut menjadi dasar untuk dilakukan revisi.

Subjek validasi dalam penelitian ini adalah Sapuadi, M.Pd, yang berperan sebagai validator ahli media dan ahli materi. Validator dipilih berdasarkan kualifikasi akademik di bidang pendidikan serta pengalaman dalam pengembangan dan evaluasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan media pada tahap pengembangan, sehingga media yang dihasilkan memiliki kelayakan awal yang memadai sebelum dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan pada penelitian berikutnya.

Pendekatan ini memungkinkan penelitian menghasilkan gambaran yang jelas, rinci, dan sistematis tentang bagaimana media Genially dirancang, dinilai, dan disempurnakan sehingga dapat menjadi dasar yang kuat bagi uji coba lanjutan pada siswa sekolah. Dengan demikian, bagian metode ini tidak hanya menjelaskan prosedur penelitian, tetapi juga memberikan alasan yang kuat mengenai relevansi pendekatan yang digunakan dalam memahami masalah serta mencapai tujuan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Genially menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah memiliki struktur pembelajaran yang lengkap dan terorganisasi dengan baik. Media dirancang melalui pengintegrasian beberapa komponen utama, yaitu halaman beranda, navigasi menu, halaman materi, video edukatif, serta kuis evaluatif yang terhubung dengan platform eksternal. Struktur ini dirancang untuk menciptakan alur pembelajaran yang sistematis sehingga pengguna dapat berpindah antarbagian media secara terarah. Temuan ini menunjukkan bahwa secara desain, media telah memenuhi prinsip keterpaduan konten dan navigasi dalam pengembangan media digital.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai struktur dan perkembangan media yang telah dikembangkan, berikut ditampilkan dokumentasi visual dari setiap komponen utama Genially. Setiap gambar mewakili bagian penting dari proses perancangan, mulai dari halaman beranda hingga fitur interaktif yang menjadi keunggulan media ini. Tampilan ini sekaligus memperkuat uraian hasil yang telah dijelaskan sebelumnya, sehingga pembaca dapat memahami bentuk nyata dari produk yang dihasilkan.

Gambar 1. Tampilan halaman beranda dan tombol navigasi



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025).

Secara keseluruhan, media ini diawali dengan halaman beranda yang menampilkan

judul, ikon representatif, dan tombol mulai yang berfungsi sebagai pintu masuk utama. Halaman ini didesain dengan warna yang konsisten untuk memberi kesan pertama yang kuat. Selanjutnya, pengguna diarahkan ke halaman tombol navigasi yang memuat pilihan menu seperti Materi, Video, dan Kuis. Navigasi ini dibuat agar alur penggunaan terasa jelas, terstruktur, dan mudah diikuti, terutama bagi siswa yang belum memiliki pengalaman menggunakan media berbasis Genially.

Gambar 2. Tampilan halaman materi dan halaman video



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025).

Bagian inti media terlihat pada halaman materi, yang berisi uraian mengenai definisi minuman keras, dalil keharamannya, dampak moral dan sosial, serta contoh-contoh aplikatif yang relevan dengan kehidupan remaja. Konten materi dilengkapi ilustrasi dan ikon pendukung untuk memperkuat pemahaman. Selain itu, terdapat halaman video edukasi yang menautkan pengguna ke YouTube melalui ikon video pada tampilan Genially. Video tersebut berisi penjelasan dan ceramah singkat terkait bahaya minuman keras dan hukumnya dalam perspektif Islam. Kehadiran video memberi alternatif pemahaman yang lebih mudah dicerna melalui media audiovisual.

Gambar 3. Tampilan halaman kuis



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025).

Media juga menyediakan halaman kuis yang menautkan pengguna ke platform *Wayground* melalui tombol khusus. Kuis ini dirancang untuk membantu pengguna menguji pemahamannya secara mandiri setelah mempelajari materi. Meskipun tidak tertanam langsung dalam *Genially*, hubungan antar-platform tetap berjalan lancar dan memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif.

Setelah media pembelajaran berbasis *Genially* selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan validasi untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu ahli media dan ahli materi, yang masing-masing menilai kualitas tampilan serta ketepatan isi yang disajikan.

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Tampilan	15	15	100%	Sangat Baik
Penyajian materi	15	15	100%	Sangat Baik
Interaktivitas	10	10	100%	Sangat Baik
Kegunaan	5	5	100%	Sangat Baik
kebermanfaatan	15	15	100%	Sangat Baik
Total	60	60	100%	Sangat Layak

Sumber: Data primer hasil validasi ahli media (Sapuadi, M.Pd.), 2025.

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran berbasis *Genially* pada lima aspek utama: tampilan (desain), penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, dan kebermanfaatan. Instrumen penilaian disusun sedemikian rupa sehingga setiap aspek memiliki bobot skor maksimum berbeda sesuai karakter indikatornya (Tampilan = 15; Penyajian Materi = 15; Interaktivitas = 10; Kegunaan = 5; Kebermanfaatan = 15), sehingga total skor maksimum keseluruhan adalah 60. Berdasarkan lembar validasi, setiap aspek memperoleh skor penuh sesuai bobotnya, sehingga total skor yang diperoleh mencapai 60 dari 60. Persentase kelayakan dihitung dengan membagi skor

yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Pada penelitian ini diperoleh nilai: $(60/60) \times 100\% = 100\%$.

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk melihat sejauh mana tampilan visual, tata letak, kemudahan navigasi, dan kelancaran fungsi tombol-tombol dalam media sudah memenuhi standar yang baik. Ahli media meninjau setiap halaman, mulai dari beranda, tombol navigasi, halaman materi, video edukasi, hingga tautan kuis yang terhubung ke platform eksternal.

Berdasarkan penilaian yang diberikan, media ini dinyatakan layak digunakan, karena desain tampilannya sudah rapi, alur navigasinya mudah dipahami, dan seluruh komponen dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Beberapa saran penyempurnaan telah diterapkan, seperti memperjelas ukuran teks dan menata kembali jarak antar elemen agar lebih nyaman dilihat. Secara keseluruhan, ahli media memberikan penilaian positif terhadap integrasi ikon, ilustrasi edukasi, elemen visual, serta konsistensi struktur halaman.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kelayakan isi	20	20	100%	Sangat Layak
Penyajian	20	20	100%	Sangat Layak
Bahasa	15	15	100%	Sangat Layak
Kegrafikan	15	15	100%	Sangat Layak
Kemanfaatan	10	10	100%	Sangat Layak
Total	80	80	100%	Sangat Layak

Sumber: Data primer hasil validasi ahli materi (Sapuadi, M.Pd.), 2025.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan substansi media pembelajaran berbasis Genially. Penilaian mencakup lima aspek utama, yaitu kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kemanfaatan. Instrumen yang digunakan terdiri atas 16 indikator dengan skala Likert 1–5. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh skor tertinggi, yaitu 5 dari 5, sehingga media dinyatakan memenuhi standar kelayakan pada seluruh aspek yang diuji.

Pada aspek kelayakan isi, skor yang diperoleh adalah 20 dari 20 atau 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa keakuratan konsep, keterkaitan materi dengan kompetensi dasar, kelengkapan isi, serta relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari dinilai sangat baik oleh validator. Aspek penyajian juga mencapai 20 dari 20 atau 100%, yang menegaskan bahwa struktur penyampaian materi sudah runtut, jelas, dan didukung ilustrasi yang tepat untuk memperkuat pemahaman siswa.

Aspek bahasa memperoleh skor 15 dari 15 atau 100%, dengan catatan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dipahami oleh peserta didik, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Pada aspek kegrafikan, validator memberikan skor 15 dari 15 atau 100%, yang menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, serta penggunaan ilustrasi dan ikon pada media dinilai sangat baik dan mendukung keterbacaan.

Sementara itu, aspek kemanfaatan mencatat skor 10 dari 10 atau 100%, menandakan bahwa media dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan relevan digunakan dalam pembelajaran PAI khususnya pada materi bahaya minuman keras. Validator juga menilai bahwa media ini dapat menjadi penunjang proses pembelajaran dengan efektivitas yang tinggi.

Secara keseluruhan, total skor validasi ahli materi mencapai 80 dari 80, yang setara dengan 100%, sehingga media dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media Genially telah memenuhi seluruh standar substansi yang diperlukan dan siap digunakan dalam pembelajaran, dengan kemungkinan revisi kecil hanya jika diperlukan pada tahap uji coba berikutnya.

Sementara itu, validasi ahli materi difokuskan pada akurasi isi, ketepatan penyajian materi sesuai kompetensi, serta kesesuaian dalil Al-Qur'an dan Hadis yang digunakan dalam menjelaskan hukum minuman keras. Ahli materi menelaah setiap bagian, mulai dari definisi, jenis-jenis minuman keras, dalil pengharaman, hingga hikmah larangan yang ditinjau dari aspek kesehatan dan sosial.

Dari hasil penilaian, materi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penyajian materi dipandang cukup runtut, bahasa yang digunakan komunikatif, dan contoh-contoh yang diberikan relevan dengan kondisi peserta didik (Mutia Handayani, 2021). Kehadiran ikon edukasi, ilustrasi terkait minuman keras, serta video ceramah yang disematkan juga dinilai membantu memperkuat pemahaman siswa. Beberapa catatan kecil yang diberikan, seperti penegasan ulang bagian dampak sosial, sudah diperbaiki agar penjelasan lebih lengkap dan mudah dipahami.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang dengan struktur pembelajaran yang terintegrasi, meliputi halaman beranda, navigasi menu, materi pembelajaran, video edukatif, dan kuis evaluatif. Penyusunan komponen tersebut bertujuan untuk menghadirkan alur pembelajaran yang sistematis sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses materi secara terarah. Struktur ini

menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip dasar desain media pembelajaran digital yang menekankan keterpaduan antara konten dan navigasi.(Rahmah & Jasiah, 2025).

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media pembelajaran berbasis Genially dinyatakan berada pada kategori sangat layak ditinjau dari aspek tampilan, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, dan kebermanfaatan. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan secara konseptual dan teknis sebagai produk pembelajaran. Hasil validasi ini perlu dipahami sebagai penilaian kelayakan awal yang berfokus pada kualitas desain dan substansi media, bukan sebagai bukti efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Ditinjau dari perspektif teori pembelajaran multimedia, media yang dikembangkan telah mengintegrasikan elemen teks, visual, ikon, dan video dalam penyampaian materi. Penyajian informasi melalui kombinasi berbagai elemen tersebut secara teoretis dapat membantu proses pemahaman konsep, khususnya pada materi Pendidikan Agama Islam yang bersifat normatif dan memerlukan pendekatan kontekstual (Belajar & Didik, n.d.). Namun demikian, keterkaitan media dengan teori pembelajaran multimedia dalam penelitian ini masih bersifat konseptual dan didasarkan pada penilaian ahli, karena belum diuji melalui data empiris dari peserta didik sebagai pengguna utama media.

Pembahasan mengenai potensi media dalam meningkatkan minat belajar siswa perlu disikapi secara hati-hati. Penelitian ini tidak menyajikan data respons maupun uji coba kepada siswa, sehingga aspek keterlibatan dan minat belajar siswa belum dapat dianalisis secara empiris. Oleh karena itu, pernyataan mengenai peningkatan minat belajar siswa tidak dapat disimpulkan dalam penelitian ini dan hanya dapat diposisikan sebagai potensi yang memerlukan pembuktian lebih lanjut.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, penelitian belum melibatkan uji coba terbatas maupun uji lapangan kepada siswa sebagai pengguna utama media, sehingga tidak tersedia data empiris mengenai respons, keterlibatan, dan minat belajar siswa. Kedua, proses validasi hanya melibatkan satu orang ahli, sehingga hasil penilaian berpotensi mengandung subjektivitas dan belum mewakili pandangan yang lebih luas. Keterbatasan ini berdampak pada ruang lingkup kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian.

Dengan mempertimbangkan hasil dan keterbatasan tersebut, media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diposisikan sebagai produk awal yang layak secara konseptual dan teknis berdasarkan hasil validasi ahli.

Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan uji coba kepada siswa serta validasi oleh lebih dari satu ahli agar efektivitas media terhadap minat dan hasil belajar dapat diuji secara empiris dan menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan telah mencapai kelayakan awal berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Media ini memenuhi standar kelayakan pada aspek isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, interaktivitas, serta kemanfaatan, sehingga secara konseptual dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Keberadaan elemen visual yang menarik, navigasi terstruktur, video edukatif, serta kuis pembelajaran memberikan alternatif pendekatan dalam menyampaikan materi PAI yang bersifat normatif agar lebih kontekstual dan interaktif.

Meskipun demikian, media ini baru sampai pada tahap validasi ahli dan belum melibatkan peserta didik sebagai pengguna akhir, sehingga dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa belum dapat diukur secara langsung. Oleh karena itu, temuan penelitian ini perlu ditindaklanjuti melalui penerapan dan pengujian lanjutan dalam situasi pembelajaran nyata agar efektivitas media terhadap minat dan keterlibatan belajar siswa dapat dibuktikan melalui data lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Agama, I., Negeri, I., Raya, P., Tengah, K., Obos, J. G., Raya, J., Raya, K. P., & Tengah, K. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya , Indonesia guru bantu untuk mendesain materi pembelajaran (Gide , 2018). gambar Contoh-contoh. *Kampus Akademik Publishing: Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 366–373. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/3509>
- Alfika, L. S., Islam, U., & Palangka, N. (2025). *PENGEMBANGAN BOOKLET SKI DINASTI ABBASIYAH UNTUK*. 3, 526–532. <http://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/631>
- Aqmarina¹, D. N., & Susilo, M. J. (2025). *Ta ' lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*. 1. <http://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>
- Belajar, M., & Didik, P. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN QUIZZZ UNTUK*. 3, 504–512. <http://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/626>

- FERRA PUJI RAHAYU. (2024). *Pengaruh Penggunaan Genially Dengan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Sdn 88 Rejang Lebong*. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6597>
- Ilham Mubarak, D. (2024). Romantisme antara Norma dan Tradisi: Pembuatan Minuman Keras Tradisional Studi Kasus di Desa Wlahar Kecamatan Wangon. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 17, 190–197. <https://doi.org/10.30595/pssh.v17i.1128>
- Ilmi, M. U., & Kurniawan, M. A. (2021). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 91–102. <https://doi.org/10.24256/iquro.v4i2.1997>
- Indriana, L., & Rochmawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Dalam Materi Pencatatan Persediaan Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPak)*, 13(1), 32–43. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/71369/52358>
- Jannah, R., Jasiah, J., & Normuliati, S. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Siswa Kelas IV MIS NU Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 24(3), 101–107. <https://doi.org/10.33084/anterior.v24i3.10452>
- Komplek, A., Centre, I., Obos, J. G., Raya, K. J., & Raya, K. P. (2025). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP IT AL-QONITA PALANGKA RAYA IMPLEMENTASI belajar-mengajar . Siswa yang aktif tidak hanya sekedar hadir secara fisik , tetapi juga*. 3(1), 374–386. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/3510>
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Mutia Handayani. (2021). *PENGUNAAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SUBTEMA KETERATURAN YANG MENAKJUBKAN KELAS VI DI SD NEGERI 2 KLAHANG KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS*. 6. <https://repository.uinsaizu.ac.id/10782/1/SKRIPSI-KARUNIA%20MUKTI%20SARI.pdf>
- Rahmah, M., & Jasiah. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Pada Model Assure Dalam Mata Pelajaran Fikih. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 468–478. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/3560>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pema*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>