

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially Pada Materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah

Helma Hidayati¹, Jasiah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Email: hidayatihelma3@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

Abstract

The research focuses on developing Genially-based learning media as a digital learning innovation for the Islamic Cultural History (SKI) subject, specifically on the topic of Islamic Civilization during the Abbasid Dynasty. Literature review and the researcher's empirical experience during previous SKI learning in school show that the learning process was still dominated by monotonous lecture methods, which reduced students' interest and active participation. This study aims to produce Genially-based learning media for the Abbasid Civilization material and to determine its feasibility based on the validation results from material experts and media experts, so that it can be used as an alternative instructional media in SKI learning at madrasahs. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation test was conducted by two experts, namely a material expert and a media expert. The material expert assessed aspects of content feasibility, presentation, language, graphics, and usefulness, obtaining a score of 93%. Meanwhile, the media expert evaluated aspects of display, material presentation, interactivity, usability, and usefulness, achieving a score of 85%. Both validation results fall into the "very valid" category. The media was considered attractive, easy to use, and capable of supporting more varied and enjoyable learning. Thus, the developed Genially-based learning media is declared highly feasible and holds potential as an innovative alternative for SKI learning in madrasahs.

Keywords : *Genially, Development of Learning Media. Islamic civilization of the Abbasid dynasty*

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Genially sebagai inovasi pembelajaran digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah. Kajian pustaka dan pengalaman empiris peneliti selama mengikuti pembelajaran SKI dulu di sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang cenderung monoton sehingga menurunkan minat dan keaktifan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Genially pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah, dan untuk mengetahui kelayakan media tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI di madrasah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Uji validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kebermanfaatan, yang memperoleh persentase sebesar 93%. Adapun ahli media menilai aspek

tampilan, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan (usability), kebermanfaatan, yang memperoleh hasil sebesar 85%, kedua hasil validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dan berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran SKI di madrasah.

Kata Kunci: *Genially, Peradaban Islam Daulah Abbasiyah, Pengembangan Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi dinamika dan tantangan perkembangan zaman di era globalisasi yang penuh perubahan ini (Jasiah et al., 2024). Melalui pendidikan, siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami pengetahuan, tetapi juga dikembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi (Lestari et al., 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus berlangsung aktif dan bermakna, di mana siswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi turut membangun pemahaman mereka sendiri. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzi & Mustika (2022) yang menyatakan bahwa guru harus mampu memberikan kemudahan belajar bagi seluruh siswa agar mereka dapat belajar dengan gembira, penuh semangat, tidak merasa cemas, serta berani mengemukakan pendapat secara terbuka.

Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang kreatif dan interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa, terutama pada era digital saat ini, dimana guru dituntut berinovasi memanfaatkan teknologi guna menghadirkan media pembelajaran yang informatif dan mampu menarik perhatian siswa.

Seiring dengan pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penggunaan media pembelajaran masih sering terbatas. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan ilmu yang membahas catatan peristiwa mengenai perkembangan dan pertumbuhan pendidikan Islam sejak zaman Rasulullah hingga masa sesudahnya (Agustinar et al., 2023). Selama ini, pembelajaran SKI umumnya masih didominasi oleh metode ceramah yang cenderung bersifat teacher-centered (Anwar & Jasiah, 2025).

Berdasarkan pengalaman penulis, kegiatan pembelajaran sering kali hanya berfokus pada penjelasan guru dan diakhiri dengan pemberian soal latihan. Cara belajar seperti ini membuat siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut sering kali tampak dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, di mana siswa mulai kehilangan fokus, merasa jenuh, dan tidak jarang siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya, meletakkan kepala di atas meja, atau bahkan tertidur selama pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SKI perlu dibuat lebih menarik dan interaktif agar siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi. Kondisi ini mempertegas perlunya media pembelajaran digital yang mampu menghadirkan pembelajaran SKI secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan teknologi.

Salah satu media yang bisa digunakan adalah Genially, yaitu platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten digital interaktif seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia lainnya dengan beragam fitur kreatif (Zamzami & Raharjo, 2024). Melalui Genially, guru dapat menggabungkan teks, gambar, dan video dalam satu tampilan yang menarik. Selain itu, Genially mudah diakses melalui komputer atau ponsel tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, Genially memungkinkan pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurjannah et al (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Hal ini memperkuat bahwa Genially dapat menjadi media yang inovatif dan interaktif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aprilia et al (2024) melaporkan bahwa media interaktif berbasis Genially sangat layak digunakan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa Genially memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam. Namun, penelitian penggunaan Genially dalam pembelajaran SKI, khususnya pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah, masih sangat terbatas. Padahal materi ini merupakan bagian penting dalam memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban Islam, namun sering disampaikan dengan cara yang kurang menarik sehingga siswa kurang antusias dan kesulitan memahami materi.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, penggunaan media Genially telah banyak dikembangkan pada berbagai mata pelajaran seperti IPAS, matematika, dan Pendidikan Pancasila. Namun, penelitian yang

memanfaatkan Genially untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih sangat terbatas, terutama pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah yang memiliki karakteristik materi bersifat historis dan naratif. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengembangkan media Genially sebagai media presentasi atau permainan edukatif dan belum mengintegrasikan penyajian materi sejarah secara kronologis dengan elemen interaktif dan latihan soal dalam satu alur pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap, yaitu belum tersedianya media Genially yang secara khusus dirancang untuk menyajikan materi SKI secara interaktif, terstruktur, dan menarik sesuai kebutuhan pembelajaran di madrasah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis Genially yang disesuaikan secara khusus dengan karakteristik materi SKI, terutama pada topik Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah. Tidak seperti penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan dalam penelitian ini menyatukan berbagai komponen pembelajaran ke dalam satu platform, mulai dari penyajian materi, video pembelajaran, hingga latihan soal interaktif di setiap subpembahasan. Media ini juga dilengkapi dengan sistem navigasi berbasis *answer-dependence*, di mana pengguna hanya dapat melanjutkan materi apabila menjawab pertanyaan sebelumnya dengan benar. Integrasi elemen visual, interaktivitas, dan mekanisme evaluasi formatif yang terhubung langsung dengan alur pembelajaran menjadi nilai kebaruan tersendiri dari penelitian ini. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak sekadar mereplikasi penggunaan Genially, tetapi menghadirkan desain pembelajaran SKI yang lebih terstruktur, interaktif, dan kontekstual sesuai karakteristik materi SKI.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially ini penting dilakukan mengingat pembelajaran SKI masih banyak menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Materi sejarah, termasuk Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah, membutuhkan visualisasi, interaktivitas, dan contoh konkret agar siswa dapat memahami alur peristiwa secara bermakna. Genially menjadi platform yang relevan untuk menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan adanya media ini, guru memiliki alternatif media pembelajaran yang lebih variatif, sedangkan siswa dapat terlibat aktif melalui tampilan visual, video, dan latihan soal yang membantu meningkatkan pemahaman.

Selain temuan penelitian terdahulu, pemilihan Genially sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini juga didasarkan pada landasan teoretis yang mendukung efektivitas media digital interaktif dalam pembelajaran. Mayer (2009) melalui *Multimedia Learning Theory*

menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih optimal ketika informasi disajikan dalam bentuk kombinasi teks, visual, dan elemen interaktif yang saling melengkapi. Penyajian seperti ini membantu mengurangi beban kognitif siswa dan memungkinkan mereka memahami materi sejarah yang kompleks secara lebih mudah. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik Genially yang memungkinkan penyusunan materi secara visual, interaktif, dan terstruktur. Selain itu, prinsip pembelajaran konstruktivisme memandang bahwa siswa membangun pemahaman melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar (Haryanto, 2023). Fitur interaktif pada Genially seperti navigasi bertahap dan latihan soal di setiap subpembahasan mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi dan melakukan proses refleksi mandiri. Pandangan ini diperkuat oleh teori interaktivitas Moreno & Mayer (2007) yang menyatakan bahwa media digital yang memberikan respons langsung kepada pengguna mampu meningkatkan daya ingat dan keterlibatan belajar. Dengan demikian, media Genially tidak hanya menawarkan tampilan menarik, tetapi juga memiliki dasar teoretis yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran berbasis Genially pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah agar dapat menjadi alternatif media yang menarik dan mendukung kegiatan pembelajaran SKI, dan bagaimana kelayakan produk tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Genially pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah, dan untuk mengetahui kelayakan media tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI di madrasah. Dengan adanya pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran berbasis Genially dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran SKI di madrasah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Branch & Varank (2009) menjelaskan bahwa model ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap

Development karena fokus penelitian adalah menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan valid melalui uji ahli. Tahap Implementation dan Evaluation tidak dilakukan karena penelitian ini tidak bertujuan menguji efektivitas media atau mengukur hasil belajar siswa, melainkan hanya pada proses pengembangan dan penilaian kelayakan produk. Oleh karena itu, tidak dilakukan uji coba skala kecil, uji coba lapangan, maupun pre-post test, dan kegiatan tersebut direncanakan untuk penelitian lanjutan setelah media dinyatakan valid oleh para ahli.

1. *Analysis*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah. Analisis dilakukan berdasarkan kajian pustaka dan pengalaman pribadi peneliti selama mengikuti pembelajaran SKI. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman tersebut, pembelajaran SKI umumnya masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, di mana guru menjadi sumber utama informasi dan siswa cenderung pasif mendengarkan. Kondisi ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Anwar & Jasiah (2025) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran SKI kurang menarik karena metode pembelajarannya cenderung monoton dan membosankan. Selain itu, penelitian oleh Ariyanti & Anggerawati (2024) yang mengatakan siswa merasa bahwa materi SKI seringkali disampaikan secara monoton, sehingga minat dan motivasi untuk belajar menjadi rendah. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru masih banyak menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media yang menarik, sehingga siswa merasa terbebani dan kurang aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran SKI bukan terletak pada materi yang sulit, tetapi pada kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis teknologi seperti Genially dianggap relevan dan dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran SKI yang lebih efektif dan menyenangkan.

2. *Design*

Pada tahap ini peneliti mulai merancang rancangan awal media pembelajaran berbasis Genially, yang mencakup penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan naskah materi, pemilihan

gambar, warna, dan tata letak tampilan yang menarik. Selain itu, peneliti juga menyusun alur tampilan media agar isi materi dapat tersaji dengan runtut dan mudah dipahami oleh pengguna.

3. *Development*

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Proses pembuatan dilakukan menggunakan platform Genially dengan memadukan teks, gambar, video, dan elemen visual lainnya agar materi menjadi lebih menarik dan mudah diakses. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan uji validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dan persentase kelayakan setiap aspek. Hasil analisis tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli. Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan. Setiap instrumen disusun dalam bentuk skala Likert dengan rentang skor 1-5, di mana skor 1 menunjukkan kategori sangat tidak baik dan skor 5 menunjukkan kategori sangat baik.

Proses Uji Validasi dilakukan setelah selesai mengembangkan produk, hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media, apakah layak untuk digunakan sebelum diimplementasikan lebih lanjut (Gogahu & Prasetyo, 2020). Uji validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan, serta saran dari para ahli agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak digunakan. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi merupakan dosen yang memiliki kompetensi di bidang Sejarah Kebudayaan Islam dan memahami secara mendalam mengenai substansi materi yang dikembangkan, sedangkan ahli media merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pendidikan dan desain media pembelajaran. Validator ahli materi menilai beberapa aspek, meliputi: (1) kelayakan isi, (2) penyajian, (3) bahasa, (4) kegrafikan, dan (5) kebermanfaatan. Sementara itu, validator ahli media menilai aspek: (1) tampilan, (2) penyajian materi, (3) interaktivitas, (4) kegunaan, dan (5) kebermanfaatan media pembelajaran.

Menurut akbar 2013 (dalam Slamet 2022) menyebutkan cara menganalisis hasil uji validasi yang berupa skor yaitu dengan menghitung

keseluruhan skor tiap-tiap ahli kemudian dikategorikan dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Persentase Validitas

Tse : Total skor empiris yang dihasilkan (hasil validasi dari ahli)

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Selanjutnya, hasil analisis dicocokkan dengan tabel kategori validitas menurut Akbar 2013 (dalam Slamet 2022) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

No	Kriteria Kelayakan (dalam %)	Tingkat Kelayakan
1.	85,01-100	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01-85,00	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3.	50,01-70,00	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00-50,00	Tidak valid, atau tidak boleh digunakan

Hasil validasi yang diperoleh, dilakukan analisis deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Genially secara umum. Selain itu, komentar dan saran dari para validator dijadikan bahan revisi guna menyempurnakan media sebelum dilakukan tahap uji coba terbatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk

Media pembelajaran berbasis Genially dikembangkan sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah. Penggunaan media pembelajaran berbasis Genially dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui kajian pustaka dan pengalaman langsung peneliti selama mengikuti pembelajaran SKI dulu

pada saat sekolah, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Guru menjadi sumber utama informasi, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially sebagai inovasi yang diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada proses pembuatan media pembelajaran berbasis Genially ini dilakukan dengan memadukan tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah, serta dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Tahapan pembuatan diawali dengan penyusunan naskah materi berdasarkan buku ajar SKI Kelas VIII, kemudian dilanjutkan dengan perancangan tampilan dan tata letak visual sesuai prinsip desain pembelajaran. Setiap halaman dalam media dirancang agar memiliki keseimbangan antara informasi teks dan elemen visual, sehingga tidak menimbulkan kejenuhan bagi pengguna. Media ini terdiri dari beberapa menu utama, yaitu halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, penyajian materi, dan latihan soal. Cara penggunaannya cukup mudah, pengguna hanya perlu membuka tautan Genially melalui perangkat yang terhubung ke internet, kemudian menavigasi halaman dengan mengklik tombol "start" atau ikon tertentu yang telah disediakan. Produk hasil pengembangan ini dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://view.genially.com/68cd684d565fe3acf98631a1/interactive-content-pengembangan-media>



Gambar 1. Halaman Pembuka Media Pembelajaran Berbasis Genially

Pada proses penerapannya sebaiknya media ini lebih difokuskan untuk ditampilkan oleh guru di depan kelas melalui layar proyektor atau smart TV, sehingga guru dapat mengontrol jalannya pembelajaran dan memastikan setiap siswa mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Jika media diakses secara bersamaan oleh seluruh siswa, guru tidak dapat

memantau sejauh mana siswa telah mengakses materi, karena versi Genially yang digunakan merupakan versi gratis (*free*) yang belum mendukung fitur pelacakan aktivitas pengguna. Oleh karena itu, penggunaan media yang dikendalikan langsung oleh guru dinilai lebih efektif agar pembelajaran tetap terarah dan berjalan sesuai rencana. Adapun struktur materi dalam media ini terdiri atas empat subpembahasan utama.

Setiap subpembahasan dilengkapi dengan satu soal pemahaman di bagian akhir. Soal tersebut harus dijawab dengan benar agar dapat melanjutkan ke subpembahasan berikutnya. Jika jawaban salah, maka tidak bisa lanjut ke subpembahasan berikutnya dan harus menjawab ulang soal hingga benar. Dalam praktik pembelajaran di kelas, guru dapat meminta satu atau dua siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut secara langsung. Jawaban dapat dipilih dengan cara guru mengklik opsi yang dipilih siswa, atau siswa sendiri yang mengklik jawabannya pada laptop guru. Mekanisme ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memastikan bahwa mereka benar-benar memahami isi materi sebelum berpindah ke bagian selanjutnya.



Gambar 2. Salah Satu Soal yang Harus Dijawab Dengan Benar di Akhir Subpembahasan



Gambar 3. Jika jawaban salah, muncul pilihan mengulang atau keluar

Selain teks dan gambar ilustratif, media juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut berbantuan AI. Namun, karena penggunaan akun Genially versi gratis,

video tidak dapat diputar langsung di dalam media. Oleh karena itu, video ditautkan melalui link Google Drive. Video ini berfungsi untuk memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi yang lebih konkret dan menarik.



Gambar 4. Salah satu materi yang menggunakan video



Gambar 5. Salah satu video yang di cantumkan di media ini

Pada akhir pembelajaran, media ini diintegrasikan dengan latihan soal melalui web Wayground, yang memungkinkan guru untuk menilai tingkat pemahaman siswa secara lebih objektif.



Gambar 6. Tautan link Wayground yang dicantumkan di media



Gambar 7. Latihan soal melalui web Wayground

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran berbasis Genially ini dirancang dengan mengintegrasikan penyajian materi, elemen visual, video pendukung, serta latihan soal interaktif dalam satu alur pembelajaran. Desain media disusun untuk membantu guru menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam secara lebih variatif dan terstruktur, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Hasil Validasi Ahli

Setelah menyelesaikan pengembangan media pembelajaran berbasis Genially, peneliti melanjutkan dengan melakukan validasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Genially yang telah dikembangkan sebelum di implementasikan lebih lanjut.

Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian dari para ahli ini digunakan sebagai dasar untuk menilai sejauh mana produk memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun manfaatnya bagi proses pembelajaran.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian di bidang Sejarah Kebudayaan Islam. Aspek yang dinilai dalam validasi ini meliputi lima komponen utama, yaitu kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kebermanfaatan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Total Skor	Ket
1	Kelayakan Isi	90%	Sangat Valid
2	Penyajian	100%	Sangat Valid
3	Bahasa	87%	Sangat Valid
4	Kegrafikan	87%	Sangat Valid
5	Kebermanfaatan	100%	Sangat Valid
Rata-rata		93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi diketahui bahwa secara substansi, isi materi pada media telah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan kebenaran konsep ajaran Islam. Selain itu, penggunaan bahasa dinilai sudah komunikatif, mudah dipahami. Validator ahli materi juga memberikan komentar, "Materi sudah runtut dan sesuai kompetensi dasar, namun beberapa ukuran font sebaiknya diperbesar agar tampilan lebih nyaman dibaca." Masukan ini bersifat perbaikan kecil dan tidak memengaruhi kelayakan isi media secara keseluruhan.

Persentase kelayakan materi diperoleh melalui perhitungan validasi dengan membandingkan skor empiris (Tse) terhadap skor maksimal (Tsh) menggunakan rumus $V = (Tse/Tsh) \times 100\%$. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, skor empiris (Tse) yang diperoleh sebesar 74 dari skor maksimal (Tsh) sebesar 80, sehingga diperoleh nilai $V = (74/80) \times 100\% = 93\%$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian ahli materi ini penting untuk melihat sejauh mana penyusunan konten dalam media Genially mendukung pembelajaran aktif sesuai prinsip konstruktivisme. Pada pendekatan konstruktivistik, siswa membangun pemahamannya melalui keterlibatan langsung dengan materi dan melalui bantuan belajar

yang diberikan secara bertahap. Dalam media yang dikembangkan, fitur navigasi berurutan dan latihan soal di setiap subpembahasan berfungsi sebagai bentuk *scaffolding* yang mendorong siswa untuk memahami materi sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Oleh karena itu, aspek kelayakan isi, kesesuaian alur materi, ketepatan bahasa, dan keinteraktifan menjadi fokus penilaian bagi ahli materi untuk memastikan bahwa media ini benar-benar mendukung proses konstruksi pengetahuan pada pembelajaran SKI.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pendidikan dan desain media pembelajaran. Aspek yang dinilai mencakup tampilan, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, dan kebermanfaatan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Total Skor	Ket
1	Tampilan (Desain)	87%	Sangat Valid
2	Penyajian Materi	87%	Sangat Valid
3	Interaktivitas	80%	Sangat Valid
4	Kegunaan (usability)	80%	Sangat Valid
5	Kebermanfaatan	90%	Sangat Valid
	Rata-rata	85%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa tampilan media sudah menarik, pemilihan warna dan gambar sesuai dengan tema materi, serta penyajian konten dalam Genially dinilai runtut dan mudah diikuti. Media juga dinilai bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan materi SKI secara lebih variatif dan tidak monoton. Validator juga memberikan masukan bahwa “navigasi sudah sangat baik, hanya halaman pembuka perlu sedikit disederhanakan agar tidak terlalu ramai.” Masukan ini menunjukkan bahwa interaktivitas media sudah efektif, sementara aspek visual hanya membutuhkan penyempurnaan kecil.

Persentase kelayakan media diperoleh melalui perhitungan validasi dengan membandingkan skor empiris (Tse) terhadap skor maksimal (Tsh) menggunakan rumus $V = (Tse/Tsh) \times 100\%$. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, skor empiris (Tse) yang diperoleh sebesar 55 dari skor maksimal (Tsh) sebesar 65, sehingga diperoleh nilai $V = (55/65) \times 100\% = 85\%$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi besar sebagaimana kriteria kelayakan

menurut Akbar (dalam Slamet, 2022).

Hasil validasi ahli media ini menunjukkan bahwa desain visual, struktur navigasi, dan penyajian materi dalam media Genially telah memenuhi prinsip multimedia menurut Mayer (2009). Prinsip *coherence* dan *signaling* tercermin dalam pemilihan visual yang sederhana namun terfokus, sedangkan prinsip *contiguity* tampak dari penggabungan teks dan gambar dalam satu tampilan. Validasi ahli yang tinggi ini mengindikasikan bahwa media mampu mengurangi beban kognitif siswa ketika mempelajari materi sejarah yang panjang dan kompleks, sehingga sesuai dengan teori pembelajaran multimedia.

Selain aspek visual dan navigasi, hasil validasi juga menunjukkan bahwa interaktivitas yang dihadirkan melalui tombol navigasi, latihan soal per subpembahasan, serta umpan balik langsung sesuai dengan teori interaktivitas Moreno & Mayer (2007), yang menegaskan bahwa media digital yang memberi respons langsung kepada pengguna dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan belajar. Hal ini terlihat pada hasil validasi ahli media pada aspek interaktivitas yang mencapai kategori “sangat valid”. Fitur *answer-dependence* yang mengharuskan jawaban benar sebelum melanjutkan subpembahasan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendukung proses penguatan konsep secara bertahap. Dengan demikian, interaktivitas dalam media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi berperan sebagai strategi pedagogis yang dinilai efektif oleh para ahli.

Secara pedagogis, media ini mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Guru dapat menggunakan fitur kuis sebagai penguatan pemahaman, sementara tampilan visual dapat membantu siswa yang kesulitan memahami materi sejarah yang abstrak. Dengan demikian, media ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar, perhatian siswa, dan kualitas pembelajaran SKI.

Meskipun penelitian ini belum melakukan uji efektivitas secara langsung kepada siswa, hasil validasi ahli memberikan indikasi awal bahwa media memiliki potensi efektivitas tinggi. Tingginya skor validasi pada aspek tampilan, kelayakan isi, bahasa, dan interaktivitas menunjukkan bahwa media ini secara teoretis mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa sebagaimana dijelaskan dalam teori multimedia dan konstruktivisme. Namun demikian, efektivitas nyata terhadap peningkatan hasil belajar memerlukan uji coba lanjutan di kelas sesungguhnya agar dapat diketahui dampak langsung dari penggunaan

media Genially dalam pembelajaran SKI.

Berdasarkan hal tersebut, jika dilihat dari hasil validasi ahli media dan materi, media pembelajaran berbasis Genially pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media memiliki kelayakan isi, penyajian, dan bahasa yang baik. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media juga menunjukkan bahwa tampilan, kegunaan, dan kebermanfaatan media tergolong sangat baik, sehingga produk ini dinilai menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, hasil dari kedua validator menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun begitu, media ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Genially versi gratis tidak menyediakan fitur pelacakan aktivitas pengguna sehingga guru tidak dapat memantau sejauh mana siswa berinteraksi dengan materi. Selain itu, keterbatasan integrasi video yang harus dialihkan melalui tautan eksternal dapat mengurangi kelancaran proses pembelajaran. Keterbatasan ini berdampak pada optimalisasi implementasi media di kelas, tetapi tidak mengurangi kelayakan produk sebagai media pembelajaran interaktif. Analisis kritis ini sekaligus menegaskan bahwa meskipun media sudah memenuhi standar validitas, pengembangan lanjutan tetap diperlukan untuk memaksimalkan potensi Genially dalam pembelajaran SKI.

Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuanta et al (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis Genially memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi media dan materi. Media ini juga terbukti mampu menarik minat siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, serta membantu siswa dalam memahami materi, yang pada akhirnya berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Einstein, Bulu, & Nahak (2022) juga menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially dinilai sangat layak digunakan oleh para ahli untuk menambah pengetahuan bagi siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti sangat layak digunakan sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah yang selama ini sering disampaikan secara monoton. Kehadiran media ini memberikan alternatif baru yang lebih menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran di era digital.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Genially ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan yaitu diantaranya, proses pengujian produk hanya dilakukan melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media tanpa adanya uji coba secara langsung kepada siswa. Hal ini menyebabkan tingkat keefektifan dan keterterapan media di lingkungan pembelajaran nyata belum dapat diketahui secara empiris. Selain itu, pada tahap analisis kebutuhan, peneliti tidak melakukan observasi lapangan secara langsung, melainkan hanya berdasarkan kajian pustaka serta pengalaman pribadi peneliti selama menempuh pendidikan di tingkat sekolah dulu. Kondisi ini menjadikan pelaksanaan model pengembangan ADDIE tidak terlaksana secara menyeluruh hingga tahap implementasi dan evaluasi lapangan. Meskipun demikian, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dan dapat dijadikan dasar bagi penelitian lanjutan yang melibatkan uji coba langsung terhadap siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially pada materi Peradaban Islam Masa Daulah Abbasiyah terbukti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93%, dan hasil validasi ahli media sebesar 85%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih variatif dan tidak monoton. Walaupun penelitian ini belum melibatkan uji coba langsung kepada siswa, hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan potensial untuk diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Genially ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran SKI di madrasah. Kepada peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji coba langsung di kelas untuk mengukur efektivitas media terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan versi Genially berbayar dapat dipertimbangkan untuk mendapatkan fitur tambahan yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinar, K., Rahmi, U., Aisyah, A., & Pratama, A. R. (2023). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4), 206–212. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.783>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Ariyanti, N., & Anggerawati, N. L. (2024). Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah. *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2492–2500. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5113>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-bookstory untuk meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Haryanto, S. (2023). *Dasar-dasar Konstruktivisme Teori, Implementasi, dan Aplikasi dalam pendidikan*. CV. Seribu Bintang. <https://www.researchgate.net/publication/377566094>
- Jasiah, Mazrur, Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi. (2024). *Islamic Teachers ' Implementation of the Merdeka Curriculum in Senior High Schools: A Systematic Review*. 23(4), 394–408. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.4.21>
- Lestari, R., Jasiah, Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). *Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas v sd*. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University

Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>

- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive multimodal learning environments: Special issue on interactive learning environments: Contemporary issues and trends. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>
- Yuanta, F., Partika, N. T., Okatavianti, P. D., Murty, T. I. G. H., Kurnyawan, A. V., & Noorwinanda, M. N. R. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 392–401. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.615>
- Zamzami, A. N., & Raharjo, R. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>