

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan *Genially* bagi Guru SMK Karya Andalas

Trizaurah Armiani¹, Ebtaria Nadeak², Malahayati³, Rika Sadariawati⁴, Muhammad Noval⁵

¹Politeknik Negeri Sriwijaya

INFO ARTIKEL

Tersedia Online:
26/08/2025

Keywords:

**Pelatihan,
Media ajar,
Genially**

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan tema Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di SMK Karya Andalas. Latar belakang kegiatan ini adalah kebutuhan guru untuk mengembangkan media ajar yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Workshop berlangsung selama dua hari dengan sasaran guru-guru SMK Karya Andalas. Pada hari pertama, peserta memperoleh materi mengenai berbagai tools pembuatan media pembelajaran, dengan penekanan pada pemanfaatan aplikasi Genially. Pada hari kedua, peserta melakukan praktik pembuatan media ajar sesuai mata pelajaran masing-masing dan mempresentasikan hasilnya. Hasil kegiatan menunjukkan sebelum pelatihan seluruh peserta (100%) belum pernah menggunakan Genially dalam pembelajaran. Setelah kegiatan, mayoritas guru (73,3%) mampu memahami berbagai fitur Genially dan menghasilkan produk media ajar berupa presentasi, infografis, serta kuis interaktif. Pada kegiatan peserta antusias dan mampu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Genially yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini diharapkan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran kreatif dan memberikan pengalaman langsung dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam media ajar..

Corresponding author email: malahayati@polsri.ac.id



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan [1], khususnya dalam metode penyampaian materi pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi menghadirkan peluang besar bagi guru untuk mengoptimalkan strategi pembelajaran [2]. Beragam perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam merancang media pembelajaran yang lebih interaktif serta mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat vital dalam mencapai keberhasilan suatu proses belajar mengajar [3]. Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, dengan tujuan menumbuhkan perhatian, minat, serta respons belajar yang lebih baik. Media tersebut dapat berupa alat maupun bahan yang berfungsi mendukung

penyampaian materi agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif [4]. Saat ini, peranan guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu tantangan guru di era saat ini adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa sebagian besar guru di SMK Karya Andalas hanya menggunakan satu media pembelajaran populer dan belum mengenal variasi penggunaan media pembelajaran seperti media *Genially*. Kurangnya variasi media berimplikasi pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan penyampaian materi cenderung monoton, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. *Genially* merupakan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, sekaligus interaktif. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, video pembelajaran, poster digital, permainan edukatif, dan berbagai bentuk bahan ajar lainnya [5]. Dengan tampilan yang menarik dan variatif, *Genially* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran serta *Genially* menjadi media alternatif yang digunakan untuk membuat variasi media pembelajaran oleh guru di SMK Karya Andalas dalam menciptakan media yang lebih interaktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media yang tepat dalam proses belajar dapat mempermudah siswa memahami materi, sekaligus mendorong motivasi serta meningkatkan minat mereka untuk belajar [6]. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui workshop media pembelajaran kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi *Genially*. Media pembelajaran interaktif menggunakan platform *Genially* adalah suatu media yang terhubung dengan akses internet dan memiliki banyak pilihan template yang siap pakai [7]. Pemanfaatan *Genially* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat keterampilan digital guru serta menjadi alternatif media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan oleh guru.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk:

1. Memberikan pengetahuan kepada guru tentang berbagai *tools* pengembangan media pembelajaran kreatif [8].
2. Melatih guru dalam menggunakan *Genially* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif [9].
3. Mendorong guru menghasilkan produk media ajar yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu [10].

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk workshop selama dua hari, yaitu pada tanggal 19–20 September 2024, bertempat di SMK Karya Andalas. Sasaran kegiatan adalah guru-guru di SMK Karya Andalas. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan pelatihan ada sebanyak 15 orang. Tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

2.1 Persiapan

Tahap persiapan ini dimulai dengan penyamaan persepsi dengan mitra Sekolah SMK Karya Andalas yang mencakup kebutuhan pelatihan, penyusunan materi yang relevan dengan tujuan

kegiatan, serta penyiapan fasilitas pendukung yang diperlukan selama workshop.

2.2 Pembuatan Materi Kegiatan

Sebelum pelatihan dalam program pengabdian kepada guru dilaksanakan, pembuatan materi kegiatan adalah tahap penting agar pelatihan berjalan efektif, terstruktur, dan sesuai kebutuhan guru. Materi yang disusun yakni tentang pengenalan *Genially*, Dasar Penggunaan, Pembuatan Konten kreatif dan Pengembangan produk sesuai dengan mata pelajaran

2.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan di Sekolah Sekolah SMK Karya Andalas berlangsung selama dua hari dengan melibatkan beberapa guru dari berbagai mata pelajaran. Kegiatan ini mencakup beberapa jenis kegiatan yakni:

1) Kegiatan hari pertama.

Kegiatan dimulai dengan pembukaan resmi oleh kepala sekolah yang menyampaikan apresiasi atas terselenggaranya pelatihan ini sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran di era digital. Selanjutnya, narasumber menyampaikan materi mengenai urgensi penggunaan media pembelajaran kreatif serta pengenalan berbagai *tools* digital, dengan fokus utama pada aplikasi *Genially*.

2) Kegiatan hari kedua.

Kegiatan di hari kedua adalah peserta mendalami keterampilan dengan melakukan praktik langsung pembuatan media ajar berbasis *Genially* sesuai dengan mata pelajaran yang mereka diajarkan. Selain praktik, peserta juga diperkenalkan dengan strategi integrasi *Genially* ke dalam proses pembelajaran, termasuk bagaimana membagikan link atau menyematkan hasil karya ke platform pembelajaran daring yang digunakan sekolah. Pada akhir sesi, setiap guru mempresentasikan produk pembelajaran yang telah dihasilkan.

2.4 Evaluasi

Pelatihan ditutup dengan refleksi dan evaluasi. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan post test dan pretest kepada guru-guru saat sebelum dan setelah kegiatan. Evaluasi ini diberikan melalui google form yang berisi beberapa pertanyaan terkait dengan pelatihan yang telah diikuti. Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai kualitas produk pembelajaran yang dibuat, tingkat partisipasi guru dalam kegiatan, serta respon peserta terhadap pelaksanaan workshop [11]. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan maupun kendala yang dihadapi, sehingga dapat menjadi bahan perbaikan untuk kegiatan sejenis di masa mendatang.

Tabel 1 Kuesioner Pertanyaan Pretest dan Post Test

No	Pretest	Post Test
1	Apakah Anda sudah pernah menggunakan <i>Genially</i> dalam pembelajaran di kelas?	Apakah materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan saya sebagai guru?
2	Jika Sudah, Seberapa sering Anda menggunakan <i>Genially</i> dalam kegiatan belajar mengajar?	Apakah <i>Genially</i> membantu membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif?

3	Seberapa yakin Anda bisa membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Genially?	Apakah Penggunaan Genially dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar?
4	Menurut Anda, apakah Genially dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar?	Apakah sudah memahami berbagai produk yang dapat dibuat di Genially (presentasi, infografis, kuis, game edukasi, dsb)?
5	Menurut Anda, keterampilan apa yang paling penting dipelajari dari pelatihan Genially?	Apakah Antarmuka (tampilan) Genially mudah dipahami oleh guru?
6	Apakah Anda berencana untuk menggunakan Genially pada pembelajaran selanjutnya?	Apakah anda siap mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan Genially secara berkelanjutan di kelas?
7	Apakah Anda sudah pernah menggunakan Genially dalam pembelajaran di kelas?	
8	Jika belum, apa jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan di kelas	
9	Apakah media tersebut sangat membantu di kelas?	

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan workshop diikuti dengan antusias oleh para guru. Pada sesi materi, guru memperoleh wawasan mengenai ragam tools digital untuk pembelajaran, dan *Genially* dipandang sebagai aplikasi yang mudah diakses serta aplikatif untuk berbagai kebutuhan pembelajaran [12]. Pada hari kedua, peserta berhasil menghasilkan media ajar berbasis *Genially* yang sesuai dengan bidang studi masing-masing. Presentasi yang dilakukan guru menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mampu membuat media ajar, tetapi juga dapat mengintegrasikannya dalam skenario pembelajaran.

Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif [13], di antaranya:

- a) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital.
- b) Menumbuhkan motivasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c) Memberikan contoh nyata produk media ajar kreatif yang dapat langsung diterapkan di kelas.

Kegiatan workshop ini terdiri dari beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu:

3.1 Persiapan

Pada tahapan persiapan ini tim pelaksana bersama pihak mitra SMK Karya Andalas melakukan penyamaan persepsi yang terdapat pada Gambar 1 mengenai kebutuhan guru dalam peningkatan kompetensi digital. Hasil dari tahap ini adalah:

- a) Teridentifikasinya kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis digital.
- b) Tersusunnya rencana kegiatan workshop selama dua hari, meliputi jadwal, pembagian sesi, dan target capaian.
- c) Tersedianya sarana pendukung seperti ruang, perangkat laptop, jaringan internet, serta kesiapan 15 guru peserta yang akan mengikuti kegiatan.

Tahap persiapan ini memberikan dasar yang kuat agar kegiatan dapat berjalan efektif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.



Gambar 1 tim dan guru melakukan penyamaan persepsi

3.2 Pembuatan Materi

Pembuatan materi dilakukan sebelum workshop dilaksanakan. Penyusunan materi difokuskan pada kebutuhan guru di SMK Karya Andalas yang menginginkan media pembelajaran lebih kreatif dan mudah diterapkan dalam kelas. Materi yang disusun meliputi: pengenalan aplikasi *Genially*, dasar penggunaan, pembuatan konten kreatif, serta pengembangan produk sesuai dengan mata pelajaran. Hasil yang diperoleh dari tahap ini yaitu:

- a) Tersedianya bahan ajar berupa modul pelatihan *Genially* yang terstruktur.
- b) Adanya panduan praktik bagi guru sehingga memudahkan mereka saat mengikuti pelatihan.
- c) Materi pelatihan yang aplikatif, sehingga guru dapat menghubungkannya langsung dengan pembelajaran di kelas masing-masing.

Dengan materi yang matang, kegiatan workshop dapat berjalan lebih terarah dan efektif serta memberikan manfaat praktis bagi peserta.

3.3 Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan workshop yang dilaksanakan selama dua hari dengan melibatkan 15 guru dari berbagai mata pelajaran. Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pembukaan resmi oleh Ibu Tiara Hikmah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Karya Andalas yang menyampaikan apresiasi terhadap program ini sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital. Setelah itu, pemateri memberikan penjelasan mengenai urgensi penggunaan media pembelajaran interaktif dan memperkenalkan aplikasi *Genially* beserta fitur-fiturnya. Guru diberikan wawasan mengenai bagaimana *Genially* dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik langsung pembuatan media ajar berbasis *Genially*. Setiap peserta diarahkan untuk membuat akun *Genially*, kemudian mulai mencoba fitur-fitur dasar seperti penggunaan template, penyisipan teks, gambar, serta elemen interaktif. Peserta mendesain media ajar sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu, misalnya untuk bidang matematika, bahasa Indonesia, dan mata pelajaran kejuruan. Selama praktik berlangsung, terlihat antusiasme guru yang tinggi dalam mencoba berbagai fitur, meskipun sebagian peserta masih memerlukan pendampingan intensif untuk menyesuaikan desain media dengan kompetensi dasar yang diajarkan.

Tim pengabdian secara aktif mendampingi dan memberikan arahan agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran. Proses pendampingan ini menghasilkan produk-produk media ajar berbasis *Genially* yang aplikatif, variatif, dan sesuai dengan bidang studi masing-masing guru. Pada akhir sesi guru mempresentasikan hasil karyanya di hadapan peserta lain yang ditampilkan pada Gambar 2. Presentasi ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu menghasilkan media ajar interaktif, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikan produk tersebut ke dalam skenario pembelajaran. Hasil nyata dari tahap pelaksanaan workshop ini adalah meningkatnya keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Genially*, tumbuhnya kepercayaan diri dalam mendesain media ajar kreatif, serta lahirnya sejumlah produk pembelajaran berbasis digital yang siap digunakan di kelas.



Gambar 2 Peserta melakukan presentasi hasil pembuatan media ajar

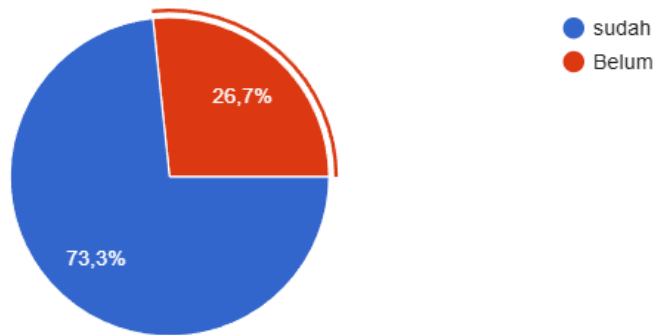
3.4 Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana perkembangan hasil dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Alat evaluasi yang digunakan adalah kuesioner dalam bentuk google form sebagai pre-test dan post-test. Pada pelatihan *Genially*, Pretest adalah tahapan awal dalam pelatihan yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, pengalaman, dan kesiapan peserta sebelum mendapatkan materi inti. Berdasarkan hasil dari pretest diketahui bahwa guru-guru biasanya memakai beberapa media pembelajaran interaktif lain di kelas seperti canva, quiziz, dan kahoot namun belum bisa mendukung pembelajaran kreatif secara maksimal. Oleh karena itu, perlu penggunaan media interaktif dari aplikasi lain untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif. Dari keseluruhan peserta (100%) belum pernah menggunakan *Genially* dalam kegiatan belajar mengajar. Artinya, pelatihan ini sangat penting karena mayoritas peserta benar-benar baru mengenal *Genially*. Dari kondisi ini, *Genially* berpotensi besar untuk diperkenalkan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif. Dengan fitur yang lebih variatif, *Genially* bisa melengkapi bahkan mengintegrasikan fungsi aplikasi-aplikasi yang sudah biasa digunakan sebelumnya.

Berdasarkan hasil evaluasi post test pelatihan, terlihat bahwa dari 15 responden (100%) menyatakan materi pelatihan *Genially* sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai guru. Temuan ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam pelatihan benar-benar relevan dan menjawab kebutuhan guru, khususnya dalam mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Guru menilai bahwa *Genially* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, kreatif, dan menyenangkan dibandingkan dengan media konvensional. Fitur interaktif

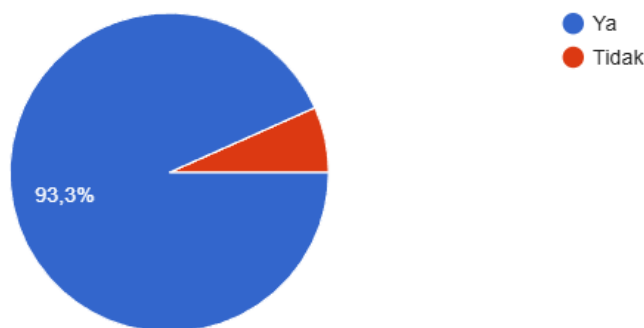
yang ditawarkan, seperti animasi, tombol navigasi, kuis, dan gamifikasi, membuat proses pembelajaran tidak hanya satu arah, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil evaluasi terkait dengan pemahaman dan penguasaan materi, mayoritas peserta (73,3%) pelatihan telah mampu mengenali dan memahami berbagai jenis produk yang bisa dikembangkan dengan *Genially*.



Gambar 3 Grafik Pemahaman Guru.

Seperti presentasi interaktif, infografis, kuis, maupun animasi dan video interaktif [14]. Hal ini menandakan bahwa tujuan pelatihan untuk memperkenalkan potensi dan fleksibilitas *Genially* sebagian besar telah tercapai. Mayoritas guru juga merasa termotivasi dan siap untuk menerapkan *Genially* secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa pelatihan yang diberikan tidak hanya berhasil menambah pengetahuan, tetapi juga mendorong komitmen guru untuk mengintegrasikan teknologi interaktif dalam kelas mereka [15].



Gambar 4 Grafik Kesiapan Penggunaan Genially berkelanjutan dalam pembelajaran.

Berdasarkan Gambar 4, diketahui bahwa sebagian besar responden yaitu sebesar 93,3% menyatakan "Ya" berarti mereka siap dan bersedia menggunakan *Genially* secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu hanya 6,7% responden yang menjawab "Tidak" dimana mengindikasikan adanya keraguan atau kendala dalam melanjutkan penggunaan *Genially*. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum mayoritas responden memiliki antusiasme dan kesiapan yang tinggi dalam memanfaatkan *Genially* sebagai media pembelajaran inovatif. Namun masih terdapat sebagian kecil responden yang belum sepenuhnya siap, yang kemungkinan disebabkan oleh faktor teknis, keterbatasan fasilitas, atau preferensi terhadap metode pembelajaran lain.

4. KESIMPULAN

Kegiatan workshop media pembelajaran kreatif dan inovatif dengan fokus pada pemanfaatan *Genially* berhasil meningkatkan kemampuan guru SMK Karya Andalas dalam menghasilkan media ajar yang interaktif dan menarik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu menguasai dasar penggunaan *Genially* serta termotivasi untuk menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Ke depan, kegiatan serupa perlu terus dilakukan dengan cakupan yang lebih luas agar semakin banyak guru yang dapat memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang berkualitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SMK Andalas Palembang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta pelatihan atas partisipasi aktif, antusiasme, serta semangat berbagi pengetahuan selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan kepada Politeknik Negeri Sriwijaya selaku institusi asal tim pengabdian yang telah memfasilitasi serta memberikan dukungan penuh dalam menjalankan salah satu perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Nadeak, F. Elfaladonna, and M. Malahayati, "Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang)," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 201–206, 2023, doi: 10.59025/js.v2i3.103.
- [2] S. Q. Ain and D. Mustika, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar," *J. Abdidas*, vol. 2, no. 5, pp. 1080–1085, 2021, doi: 10.31004/abdidas.v2i5.427.
- [3] N. Rochmawati, Y. Yamasari, W. Yustanti, A. Qoiriah, and A. N. Aviana, "Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo," *J. Abdi*, vol. 9, no. 1, pp. 46–52, 2023.
- [4] E. Kaniawati, M. E. M. Mardani, S. N. Lestari, U. Nurmilah, and U. Setiawan, "Evaluasi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 18–32, 2023.
- [5] N. Nurjannah, N. Ndari, A. Awaludin, and F. Fizen, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 290–298, 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i1.1071.
- [6] J. Enstein, V. R. Bulu, and R. L. Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*," *J. Jendela Pendidik.*, vol. 2, no. 01, pp. 101–109, 2022, doi: 10.57008/jjp.v2i01.150.
- [7] S. T. Hasanah, R. Hidayat, and M. Mirawati, "Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform *Genially* pada pembelajaran ipa materi siklus air," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 14440–14451, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>
- [8] N. made N. W. Paramita, I. W. Lasmawan, and I. W. Kertih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan *Genially* Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar," *JIIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 148–152, 2025, doi: 10.54371/jiip.v8i1.6537.
- [9] R. Rindawati, H. H. Sri Suryanti, and D. Daryono, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Genially*," *Widya Wacana J. Ilm.*, vol. 19, no. 1, pp. 9–20, 2024, doi: 10.33061/jwww.v19i1.9743.
- [10] A. K. Shalimar and D. Rukmana, "Pengembangan media pembelajaran berbasis problem solving menggunakan aplikasi *Genially* pada materi bangun datar kelas v," *JP2SD (Jurnal Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 12, no. 2, pp. 272–290, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>

- [11] R. A. Azdy, Y. Sriyeni, and Y. Aprizal, “Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah,” *J. GEMBIRA (Pengabdian Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 3, pp. 556–561, 2023.
- [12] R. Rusmining, D. A. Yuwaningsih, and R. A. Cahdriyana, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Platform *Genially* Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru,” *Surya Abdimas*, vol. 8, no. 2, pp. 284–290, 2024, doi: 10.37729/abdimas.v8i2.4312.
- [13] W. P. Rahayu, R. Hidayat, I. Zutiasari, D. Rusmana, R. A. A. Indarwati, and S. Zumroh, “Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website *Genially* Pada Guru-Guru Smk Islam Batu,” *Prima Portal Ris. Dan Inov. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 270–277, 2023, doi: 10.55047/prima.v2i3.783.
- [14] M. Miranda and E. P. Wuriyani, “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web *Genially* Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya Development of Anecdotal Text Teaching Materials With Web *Genially* for Class X Students At Budi Satrya Private School,” *J. Intelek Insa. Cendikia*, vol. 1 No: 4 Ju, pp. 326–338, 2024, [Online]. Available: <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- [15] D. Luthfia, I. Irdiyansyah, and M. Mirawati, “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Genially* pada Materi Kerjasama di Lingkunganku,” *Arus J. Psikol. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 64–82, 2025, doi: 10.57250/ajpp.v4i2.1253.