

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* PADA MATA PELAJARAN *PUBLIC SPEAKING* DI SMKN

Khafiyya Abrorin Nisa¹, Fitriana Rahmawati²

Universitas Negeri Surabaya^{1,2}

e-mail: khafiyyaan@gmail.com

Diterima: 27/06/2026; Direvisi: 04/08/2026; Diterbitkan: 10/08/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban serta menguji kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya buku pegangan peserta didik pada mata pelajaran *Public Speaking* serta masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang mendukung keterlibatan peserta didik. Mengingat mata pelajaran *Public Speaking* menuntut penguasaan keterampilan komunikasi melalui penyajian materi yang kontekstual, visual, dan interaktif, media berbasis *Genially* dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia yang dapat mendukung pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih mandiri. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli materi, validator ahli media, dan peserta didik kelas XI MPLB 3 SMKN 2 Tuban sebanyak 31 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung persentase hasil validasi dari para ahli dan respon siswa untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh persentase sebesar 78,67% dari ahli materi dengan kategori layak dan 94,67% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Rata-rata hasil validasi sebesar 86,67% sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media memperoleh respon positif dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. materi, meningkatkan minat belajar, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan mandiri. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban.

Kata Kunci: *Genially, Media Pembelajaran Interaktif, Pengembangan, Public Speaking*

ABSTRACT

This study aims to develop *Genially*-based interactive learning media for the *Public Speaking* course at SMKN 2 Tuban and to test the feasibility of the developed media. This study was motivated by the lack of a student handbook for the *Public Speaking* course and the limited use of interactive learning media, resulting in a learning process that tends to be teacher-centered and does not sufficiently support student engagement. Given that the *Public Speaking* course requires mastery of communication skills through the presentation of contextual, visual, and interactive material, *Genially*-based media was chosen because it can integrate various multimedia elements that support understanding of the material, increase student engagement,

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

 <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i4.12974>

and facilitate more independent learning. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included subject matter experts, media experts, and 31 students from Class XI MPLB 3 at SMKN 2 Tuban. The research instruments used included subject matter expert validation sheets, media expert validation sheets, and student response questionnaires. Data analysis was conducted using quantitative descriptive methods, specifically by calculating the validation percentages from the subject matter experts and student responses to determine the level of suitability of the instructional media. The results showed that the *Genially*-based interactive instructional media received a 78.67% approval rate from subject matter experts (classified as “suitable”) and a 94.67% approval rate from media experts (classified as “highly suitable”). The average validation result was 86.67%, so the media was deemed highly suitable for use in the learning process. In addition, the media received positive responses from students and is suitable for use as learning media. It enhances subject matter understanding, increases interest in learning, and supports more interactive and independent learning. Thus, *Genially*-based interactive learning media is suitable for use as learning media in the *Public Speaking* course at SMKN 2 Tuban.

Keywords: *Development, Genially, Interactive Learning Media, Public Speaking*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang terencana dan berkesinambungan. Seiring dengan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (Zaini & Nugraha, 2020). Data menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran terus meningkat, di mana lebih dari 60% aktivitas pembelajaran telah memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar (Tanfiziyah et al., 2021). Selain itu, laporan berbagai studi pendidikan juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode konvensional yang bersifat satu arah (Zaini & Nugraha, 2020). Namun, pada praktiknya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Banyak pendidik yang masih menggunakan media konvensional seperti slide presentasi yang bersifat satu arah dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi yang disampaikan.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, peserta didik juga diharapkan memiliki berbagai keterampilan penting, salah satunya adalah kemampuan komunikasi atau *Public Speaking*. *Public Speaking* merupakan kemampuan menyampaikan ide, gagasan, maupun informasi secara lisan di depan umum dengan percaya diri dan sistematis. *Public Speaking* ini menjadi salah satu mata pelajaran pilihan yang diajarkan di SMKN 2 Tuban, sebagai bekal memasuki dunia kerja yang menuntut kemampuan komunikasi yang baik. Oleh karena itu, pembelajaran *Public Speaking* tidak hanya menekankan pada pemahaman teori, tetapi juga membutuhkan praktik yang aktif dan media yang mendukung. Dapat terlihat dengan jelas ketika siswa memiliki motivasi belajar tentu akan menunjukkan perhatian, minat, konsentrasi penuh terhadap pelajaran, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan (Muh. Hafidz et al., 2024). Pendidikan dapat diterapkan secara praktis

dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi (Elsabela & Hudaidah, 2022). Untuk mendukung Pendidikan yang lebih baik, inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menyampaikan materi secara professional, dengan pendekatan yang tulus, tanpa tekanan, logis dan menyenangkan (Nurjannah et al., 2025).

Secara ideal, pembelajaran *Public Speaking* pada Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dalam Kurikulum Merdeka seharusnya membekali peserta didik dengan kompetensi komunikasi lisan yang aktif, sistematis, dan berbasis praktik nyata, bukan sekadar transfer teori melalui ceramah satu arah. Realitanya, kondisi pembelajaran *Public Speaking* di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan kondisi ideal tersebut. Berdasarkan hasil wawancara pada tahap pra-penelitian yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran *Public Speaking* serta beberapa peserta didik kelas XI MPLB 3 SMKN 2 Tuban, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran *Public Speaking*. Guru menyampaikan bahwa hingga saat ini mata pelajaran *Public Speaking* belum memiliki buku pegangan khusus bagi peserta didik sehingga sumber belajar masih terbatas dan pembelajaran lebih banyak mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru melalui media presentasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik belum memiliki sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri di luar jam pembelajaran. Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengaku lebih mudah merasa bosan, kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, serta mengharapkan media yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, video, animasi, dan latihan interaktif. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu memfasilitasi karakteristik mata pelajaran *Public Speaking* yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan temuan pada tingkat nasional bahwa banyak pendidik masih menggunakan media konvensional yang bersifat satu arah dan kurang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman materi yang disampaikan (Subroto et al., 2023). Kesenjangan antara kondisi ideal dan realita ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban masih belum berjalan secara optimal dan memerlukan inovasi, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti *Genially*. *Genially* merupakan salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi presentasi, game, video pembelajaran dan lainnya (Rizaldi, Santa, 2024). Media *Genially* mencakup gambar dan teks yang menarik, yang dapat merangsang dan membangkitkan minat siswa dalam mendengarkan konten dan mengurangi kebosanan dalam kegiatan pembelajaran (Krismawati, 2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* dipandang relevan karena memiliki karakteristik yang mendukung penyajian materi *Public Speaking* secara lebih kontekstual dan interaktif. Meskipun demikian, kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* yang telah dilakukan masih terfokus pada mata pelajaran lain, seperti sejarah (Nurjannah et al., 2025) dan ilmu pengetahuan alam maupun sosial (Nurul & Bektiningsih, 2024), serta muatan pembelajaran di jenjang sekolah dasar dan menengah atas. Penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* untuk mata pelajaran *Public Speaking*, khususnya pada Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di jenjang SMK, hingga saat ini belum ditemukan. Padahal, karakteristik mata pelajaran *Public*

Speaking yang menuntut praktik komunikasi lisan secara aktif memiliki kebutuhan media pembelajaran yang berbeda dibandingkan mata pelajaran yang berbasis pengetahuan faktual. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar bagi penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran *Public Speaking* di SMK.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif yang secara khusus dikembangkan untuk mata pelajaran *Public Speaking* pada Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, sebuah konteks yang belum banyak dieksplorasi oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menguji *Genially* pada mata pelajaran berbasis pengetahuan faktual dan hafalan, penelitian ini mengintegrasikan model pengembangan ADDIE dengan pendekatan pembelajaran praktik komunikasi lisan, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga dirancang untuk mendukung latihan dan penguatan keterampilan *Public Speaking* peserta didik secara mandiri. Selain itu, penelitian ini turut melibatkan validasi dari ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, serta menguji respon peserta didik kelas XI MPLB di SMKN 2 Tuban secara langsung, sehingga hasil penelitian diharapkan lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran vokasi di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis: 1) proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban; 2) kelayakan media pembelajaran interaktif *Genially* sebagai media pembelajaran; dan 3) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* dalam proses pembelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang sudah ada berupa inovasi ataupun menciptakan produk yang baru dan telah teruji (Safitri & Puspasari, 2022). Pendekatan R&D memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*, serta menguji kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang mencakup semua komponen pembelajaran dan dirancang secara sistematis sehingga dapat menghasilkan proses yang efektif dan efisien. Model ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Rahmawati et al., 2023).

Pada tahap analisis dilakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 2 Tuban dalam mata pelajaran *Public Speaking*. Adapun hal yang dianalisis meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis kinerja, kebutuhan, dan karakter peserta didik dianalisis. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, produk yang telah dirancang pada tahap desain selanjutnya evaluasi berdasarkan masukan dari para ahli. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyempurnakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Media yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan kepada peserta didik. Tahap uji coba ini

bertujuan untuk mengetahui respon siswa serta menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa yang bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif *Genially*. Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Faridatun Nafisah, S.Pd selaku guru Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Negeri 2 Tuban dengan melakukan penilaian di berbagai aspek meliputi aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan kelayakan media terhadap materi. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh bapak Joko Eko P S.Pd dengan aspek yang dinilai adalah desain dan pemrograman. Pemilihan validator ahli didasarkan pada peran, pengalaman, serta kompetensi yang dimiliki sesuai dengan bidang dan latar belakang penelitian. Hal ini bertujuan agar proses validasi dapat memberikan masukan yang tepat guna meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian hasil validasi ahli materi, validasi ahli media dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: (Safitri & Puspasari, 2022)

Setelah itu hasil persentase kelayakan media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam kriteria interpretasi penilaian berikut.

Table 1. Kualifikasi Penilaian

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: diadaptasi dari (Safitri & Puspasari, 2022)

Pada tahap akhir penelitian, digunakan angket respon siswa yang diberikan kepada 31 peserta didik kelas XI MPLB 3 SMKN 2 Tuban untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian dalam angket tersebut mencakup beberapa aspek, yaitu aspek penyajian, materi, manfaat, dan daya tarik siswa untuk menggunakan media tersebut. Angket tersebut dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Rahmawati et al., 2023)

Hasil perhitungan dapat disesuaikan dengan tabel kualifikasi penilaian respon peserta didik di bawah ini sebagai berikut:

Table 2. Kualifikasi Penilaian Angket

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik

0% - 21% Sangat Tidak Baik

Sumber: diadaptasi dari (Rahmawati et al., 2023)

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* layak digunakan jika mencapai lebih dari 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analyze (Analisis), (Perancangan), (Pengembangan), Design Development Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Adapun untuk rincian hasil dari setiap tahapan adalah sebagai berikut:

Tahapan *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap analysis (analisis). Pada tahap ini kinerja, kebutuhan, dan karakter peserta didik dianalisis. Analisis kinerja dilakukan untuk identifikasi masalah yang ada didalam proses pembelajaran. Analisis kinerja tersebut dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa SMKN 2 Tuban menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran, fasilitas penunjang seperti Lab Komputer, Proyektor, Wifi, yang mana memungkinkan adanya inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan peserta didik. Berdasarkan analisis yang dilakukan kebutuhan, tidak adanya buku pegangan untuk siswa pada mata pelajaran *Public Speaking* menyebabkan siswa bergantung terhadap penjelasan guru sehingga menghambat kemandirian belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum berjalan secara optimal dan memerlukan inovasi, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Disisi lain, Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI MPLB 3 berusia 16–17 tahun yang mana termasuk dalam generasi Z, tentunya teknologi digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Genially* ini dipilih karena menyesuaikan dengan karakteristik siswa.

Tahap *Design* (Desain)

Tahap kedua dari penelitian ini adalah perancangan (Design). Pada tahap ini dihasilkan produk awal berupa rancangan produk yang disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Tahapan ini terdiri dari 2 tahap, yakni tahap penyusunan format untuk mengembangkan E-Book melalui *microsoft word* untuk menyusun materi dan tahap Storyboard untuk merancang desain pada *Genially* yang akan dibuat. Peneliti mulai merancang tampilan layout media, meliputi halaman awal, home page, serta fitur pendukung lain sebagai penunjang pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan berbagai media pendukung seperti e-book materi pembelajaran, elemen, gambar, video pembelajaran, kuis, serta game.



Gambar 1. Start Page

Tampilan start page (Gambar 1) sebagai halaman pembuka media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan. Halaman ini dirancang sebagai identitas awal media sekaligus memberikan kesan pertama kepada pengguna sebelum memasuki materi pembelajaran. Pada tampilan tersebut disajikan judul media, ilustrasi yang relevan dengan mata pelajaran *Public Speaking*, serta tombol navigasi "Start" yang berfungsi mengarahkan pengguna menuju menu utama. Pemilihan kombinasi warna, tipografi, dan ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMK agar menghasilkan tampilan yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Perancangan start page tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga aspek fungsionalitas.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap development (pengembangan) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, rancangan media yang telah disusun direalisasikan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dengan mengintegrasikan materi, ilustrasi, video pembelajaran, animasi, latihan soal, dan fitur interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Produk awal yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian, kelayakan, desain, dan pemrograman. Hasil validasi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Media yang telah memenuhi kriteria kelayakan selanjutnya dipersiapkan untuk diterapkan pada tahap implementasi.



Gambar 2. Home Page

Media pembelajaran dimulai dengan halaman awal yang dirancang secara menarik sebagai identitas media dan sarana untuk menarik minat awal siswa terhadap materi pembelajaran. Halaman awal ini memiliki ilustrasi, perpaduan warna yang menarik, dan pemilihan desain sederhana yang sudah disesuaikan dengan usia anak SMK. Pada slide selanjutnya, terdapat menu navigasi (home page) yang dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna. Menu yang tersedia mencakup kompetensi, motivasi belajar, game, video motivasi belajar, materi pembelajaran berupa e-book, serta kuis interaktif (Gambar 2). Disajikan video

pembelajaran yang diintegrasikan melalui tautan youtube dan tersedia untuk tiap-tiap materi pembelajaran. Penyajian video ini bertujuan untuk menambah minat siswa dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, terdapat kuis interaktif yang disajikan melalui web wayground dengan soal-soal yang sudah disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam mata pelajaran *Public Speaking*. Setelah media selesai dikembangkan, selanjutnya adalah pelaksanaan validasi produk untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dihasilkan. Proses validasi melibatkan ahli materi, yaitu guru Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, serta ahli media, yaitu guru Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 2 Tuban. Berikut hasil proses validasi dari para ahli di bidangnya.

Table 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	78,67%	Layak
Ahli Media	94,67%	Sangat Layak
Rata-rata	86,67%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan hasil validasi pada Table 2, media pembelajaran memperoleh presentase penilaian sebesar 94,67% dari ahli media dan materi pembelajaran memperoleh 78,67% dari ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan nilai rata-rata kevalidan sebesar 86,67% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran tanpa perbaikan, sehingga dapat dilanju pada tahap implementasi. Hal ini juga sesuai dengan penelitian (Rahmawati et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* sangat layak untuk digunakan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketertarikan siswa untuk menggunakan media tersebut. Disisi lain, tampilan visual yang menarik serta navigasi yang mudah dipahami membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi yang dipelajari.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementation (implementasi). Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan layak untuk digunakan kemudian diuji coba kepada seluruh subjek penelitian, yaitu 31 siswa kelas XI MPLB 3 SMKN 2 Tuban dengan tujuan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Pada tahap ini peneliti membagikan media pembelajaran yang telah dibuat kepada siswa berupa link yang akan tertuju pada web *Genially* dan memberikan arahan terkait penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah pelaksanaan uji coba, dilakukan pengumpulan data berupa pengisian angket untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kelayakan media berdasarkan perspektif pengguna dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially*. Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,7% yang termasuk dalam kategori baik. Jika ditinjau berdasarkan setiap indikator, indikator materi memperoleh persentase tertinggi sebesar 81,9%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mudah dipahami, serta membantu peserta didik dalam memahami konsep *Public Speaking*. Sebaliknya, indikator penyajian memperoleh persentase terendah sebesar 72,4%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek materi merupakan aspek yang paling diapresiasi oleh peserta didik, sedangkan aspek penyajian masih menjadi bagian yang perlu dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian media, seperti sistematika penyampaian materi maupun alur penyajian informasi, masih memiliki ruang untuk disempurnakan agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media

pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Disisi lain, siswa juga memiliki buku pegangan untuk mata pelajaran *Public Speaking*, sehingga dapat membantu mereka untuk belajar secara mandiri, siswa juga jadi memiliki sumber referensi lain selain materi yang disampaikan oleh guru. Pada tahap ini, fokus penilaian yang dilakukan lebih mengarah pada kelayakan dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran *Genially*, bukan pada hasil belajar siswa.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi yang berlangsung pada setiap pengembangan produk untuk memperoleh saran sebagai dasar perbaikan dan pengembangan produk media pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya dilakukan di akhir tahap, melainkan juga diterapkan secara berkesinambungan sepanjang proses berlangsung Evaluasi diawali dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media yang mana hasil dari proses validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat layak tanpa adanya saran perbaikan dari validator. Evaluasi selanjutnya terdapat pada tahap implementasi melalui pengisian angket respon pengguna yang mencakup aspek materi, media, dan manfaat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori layak sehingga media dapat digunakan dalam mendukung ketersediaan media pembelajaran, serta dapat memberikan manfaat nyata bagi peserta didik. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran *Public Speaking* Di SMKN 2 Tuban

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memberikan alur yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKN 2 Tuban, diketahui bahwa pembelajaran *Public Speaking* masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik (Hasibuan, 2025).

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kinerja, kebutuhan, dan tujuan pembelajaran untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan menjadi langkah penting dalam menentukan arah pengembangan media pembelajaran. Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan media, termasuk struktur tampilan dan storyboard. Desain media yang baik harus memperhatikan aspek visual dan interaktivitas agar dapat menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pada tahap development, media dikembangkan menggunakan platform *Genially* dengan berbagai fitur interaktif seperti navigasi, animasi, dan integrasi multimedia. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli untuk memastikan kualitas media. Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *Genially* umumnya memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran (Reinita & Siti Nurhasanah, 2025).

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan ketertarikan siswa. Peneliti melakukan uji coba

terbatas terhadap 31 siswa kelas XI MPLB 3 di SMKN 2 Tuban yang sebelumnya telah mengikuti pembelajaran *Public Speaking*. Langkah selanjutnya adalah siswa menggunakan perangkat mereka sendiri untuk mengakses media pembelajaran dan mempelajari materi di *Genially*. Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk menyempurnakan media berdasarkan masukan dari ahli dan respon peserta didik. Model ADDIE menegaskan bahwa evaluasi merupakan tahap penting untuk memastikan media pembelajaran efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Nur Halita Ashari, 2021). Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Sebagai Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ditentukan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 78,67% yang termasuk dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi *Public Speaking*. Kesesuaian materi dengan kurikulum menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan secara optimal. Sedangkan, hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase sebesar 94,67% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek tampilan, tata letak, serta navigasi dalam media pembelajaran telah memenuhi prinsip desain media pembelajaran berbasis teknologi. Desain yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mempermudah dalam mengakses materi pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran digital, aspek tampilan visual dan interaktivitas memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara efektif. Media yang dirancang dengan baik akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Hasibuan, 2025). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dinyatakan sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan (Muchamad Hidayatullah, 2026). Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban.

Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Dalam Proses Pembelajaran *Public Speaking* Di SMKN 2 Tuban

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Respon siswa diperoleh dari uji coba terbatas pada 31 siswa kelas XI MPLB 3 di SMKN 2 Tuban. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut menunjukkan kategori baik, dengan skor 78,7%. Berdasarkan analisis setiap indikator serta hasil wawancara, masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan penyempurnaan. Beberapa peserta didik menyampaikan bahwa pada tahap awal penggunaan media mereka masih memerlukan arahan untuk memahami fungsi navigasi pada setiap halaman. Selain itu, proses

pemuatan video pada beberapa perangkat memerlukan waktu yang lebih lama ketika koneksi internet kurang stabil. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik belum sepenuhnya optimal sehingga memengaruhi penilaian terhadap media yang dikembangkan. Meskipun demikian, peserta didik menilai bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tampilan media cukup menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Analisis Respon Siswa

Indikator	Skor yang Diperoleh (100%)	Kriteria Kelayakan
Penyajian	72,4%	Baik
Materi	81,9%	Sangat Baik
Manfaat	75,1%	Baik
Daya Tarik	77,6%	Baik
Rata-rata keseluruhan	78,7%	Baik

Sumber: data diolah peneliti (2026)

Pada aspek materi, diperoleh persentase sebesar 81,9%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media dinilai cukup sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami konsep *Public Speaking*. Pada aspek penyajian, diperoleh persentase sebesar 72,4%, yang menunjukkan bahwa sistematika penyajian materi dalam media dinilai cukup jelas dan terstruktur. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik menilai isi materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan membantu memahami konsep *Public Speaking*. Sebaliknya, aspek penyajian media masih memerlukan penyempurnaan, terutama pada sistematika penyampaian materi, alur navigasi, maupun penyajian informasi agar pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik menjadi lebih optimal. *Genially* merupakan layanan online yang dapat membuat konten interaktif yang menarik secara visual serta menarik dalam media pembelajaran interaktif (Hermita et al., 2021). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada murid, di mana murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang bertanggung jawab dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik (Putri et al., 2025). Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Madina et al., (2024) dan Khoirun Ni'mah et al., (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh respon positif dari peserta didik karena mampu meningkatkan keterlibatan belajar melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil validasi ahli serta respon peserta didik, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta memperoleh respon yang baik dari peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran *Public Speaking* di SMKN 2 Tuban. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran *Public Speaking* menggunakan

model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, fitur multimedia yang terintegrasi dalam *Genially* memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital pada mata pelajaran *Public Speaking*, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, serta mendorong kemandirian belajar. Meskipun demikian, pengembangan media masih perlu disempurnakan, terutama pada aspek penyajian dan navigasi, agar pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media dengan fitur yang lebih interaktif, mengimplementasikannya pada cakupan sekolah yang lebih luas, serta menguji efektivitasnya terhadap peningkatan keterampilan *Public Speaking* peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Elsabela, E., & Hudaiah, H. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially materi Candi Bumiayu pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 1 Palembang*. Universitas Sriwijaya. <https://repository.unsri.ac.id/71675/>
- Hasibuan, L. R. (2025). *Pengembangan media interaktif berbasis Genially untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam fase E di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Barumun*.
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Designing interactive games for improving elementary school students' number sense. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 413–426. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v12i2.9983>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media *Genially* dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Krismawati, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif melalui platform Genially untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi norma dalam kehidupan kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Madina, N. R., Lamatenggo, N., Husain, R., Rahim, M., & Amali, L. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 314–327. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2375>
- Muchamad Hidayatullah, I. A. (2026). Pengembangan media pembelajaran aplikasi interaktif berbasis *Genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi sistem tata surya pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.
- Muh. Hafidz, Rasmianti Rasyid, & I Gede Purwana Edi Saputra. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk Bahasa Inggris di sekolah dasar. *GJET: Global Journal of Educational Technology*, 1(1), 42–50. <https://doi.org/10.71234/gjet.v1i1.38>

- Nur Halita Ashari, R. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis website untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- 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>
- Nurul, A., & Bektiningsih, K. (2024). *Genially* interactive media: Improving learning outcomes of Indonesian cultural wealth. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819–827.
- Rahmi Putri, Marwah Hidayah, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Implementasi model pembelajaran aktif berbasis kolaboratif untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa. *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam dan Hukum Syariah*, 2(3), 71–80. <https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i3.1332>
- Reinita, & Siti Nurhasanah. (2025). Validitas media interaktif berbasis *Genially* menggunakan problem-based learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Journal of Research and Investigation in Education*, 65–70. <https://doi.org/10.37034/residu.v3i2.204>
- Rizaldi, S. F. (2024). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku*. 10(September).
- Safitri, R., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif Gather Town pada materi rapat di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(3), 223–232. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n3.p223-232>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Tanfiziyah, R., Khasanah, M., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi: Model Learning Cycle 5E menggunakan Gather Town pada materi Protista. *Biodik*, 7(3), 1–10. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Adobe Premiere Pro pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>