

Evaluasi Penggunaan Protal Genially berbasis Pembelajaran Interaktif pada Topik Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah

*Siti Sulwana¹, Rian Vebrianto²

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis, Riau, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

E-mail: sitisulwana97@gmail.com

Article History: Submission: 2025-01-21 || Accepted: 2025-08-05 || Published: 2025-08-23

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2025-01-21 || Diterima: 2025-08-05 || Dipublikasi: 2025-08-23

Abstract

The rapid advancement of digital technology has driven significant innovations in education, including the integration of interactive learning media such as the Genially portal. Despite its potential, research on the application of Genially in secondary Islamic education remains limited. This study aims to evaluate the effectiveness of Genially based interactive learning media in delivering the topic "Growth of Science during the Abbasid Era" for Grade VIII students of Madrasah Tsanawiyah (MTs). Using a Research and Development (R&D) approach adapted from the ADDIE model, data were collected through Likert-scale questionnaires from 30 teachers and 40 students. The analysis shows that the average teacher response score was 4.4 (SD = 0.10) and the student response score was 4.3 (SD = 0.13), both categorized as "strongly agree." These results indicate that genially based interactive media effectively improve student engagement and comprehension of Islamic cultural history material. This study highlights the potential of Genially as an innovative digital learning tool, while suggesting the need for further studies employing experimental designs and pretest-posttest evaluations to measure learning outcomes more comprehensively.

Keywords: *Genially, Interactive-Based Learning, Abbasidera*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk integrasi media pembelajaran interaktif seperti portal Genially. Meskipun potensinya besar, penelitian mengenai penerapan Genially pada pendidikan menengah berbasis sejarah Islam masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada topik "Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah" untuk siswa kelas VIII MTs. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model ADDIE, dengan pengumpulan data melalui angket skala Likert dari 30 guru dan 40 siswa. Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor respons guru sebesar 4,4 (SD = 0,10) dan siswa sebesar 4,3 (SD = 0,13), keduanya berada pada kategori "sangat setuju." Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif Genially efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam. Penelitian ini menegaskan potensi Genially sebagai media pembelajaran inovatif, serta merekomendasikan penelitian lanjutan dengan desain eksperimental dan uji pretest-posttest untuk mengukur hasil belajar secara lebih komprehensif.

Kata kunci: *Genially, Pembelajaran Berbasis Interaktif, Masa Bani Abbasiyyah*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi digital tidak hanya mempermudah akses terhadap sumber pengetahuan, tetapi juga membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Dalam dekade terakhir, banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik secara signifikan (Zhao & Chen, 2023; Almarashdeh, 2022). Tren ini mendorong

pendidik untuk meninggalkan metode konvensional yang bersifat pasif dan beralih pada pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa. Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah Genially, sebuah platform digital berbasis cloud yang memungkinkan pembuatan konten interaktif melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan kuis. Keunggulan Genially terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan menarik, sehingga dapat mendukung pembelajaran berbasis student-centered learning. Studi internasional yang dilakukan oleh Álvarez dan Fernández (2022) mengungkapkan bahwa Genially mampu meningkatkan retensi informasi hingga 35% dibandingkan metode presentasi tradisional. Penelitian serupa oleh Jamaludin et al. (2023) pada mata pelajaran sejarah di sekolah menengah menunjukkan bahwa Genially dapat meningkatkan engagement siswa secara signifikan karena interaktivitas yang tinggi.

Dalam konteks pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), inovasi pembelajaran berbasis teknologi masih relatif jarang digunakan. Padahal, topik seperti "Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Abbasiyah" memiliki potensi besar untuk disajikan dengan media digital yang kaya visual. Era Bani Abbasiyah dikenal sebagai golden age peradaban Islam, dengan kemajuan luar biasa di bidang sains, filsafat, kedokteran, matematika, dan astronomi (Aminullah, 2016). Materi ini bukan hanya penting untuk memahami sejarah, tetapi juga relevan sebagai inspirasi kemajuan ilmu pengetahuan modern. Namun, pendekatan pengajaran yang umum dilakukan masih didominasi oleh metode ceramah satu arah, sehingga siswa cenderung menghafal fakta tanpa memahami konteksnya. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media Genially dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa (Siti Rinjani, 2024). Penelitian tersebut, yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) di UIN Jakarta, menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai Genially efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan keunggulan pada aspek visualisasi, kemudahan penggunaan, serta aksesibilitas konten pembelajaran. Namun demikian, penelitian serupa yang melibatkan siswa tingkat menengah (khususnya MTs) dan guru SKI masih terbatas.

Metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat memberikan hasil yang lebih efektif. Misalnya, penelitian oleh Ahmed dan Samir (2021) di Mesir menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis interaktif seperti Genially meningkatkan pemahaman konsep sejarah hingga 40% dibandingkan dengan metode *chalk and talk*. Selain itu, penelitian di Spanyol oleh Sánchez dan Vázquez (2023) menemukan bahwa Genially mendorong kolaborasi siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui fitur gamification.

Berdasarkan kesenjangan penelitian (research gap) tersebut, studi ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas Genially sebagai media pembelajaran interaktif pada materi "Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah" di kelas VIII MTs. Fokus penelitian ini bukan hanya pada kepraktisan media, tetapi juga pada sejauh mana Genially dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada madrasah, sekaligus memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran digital yang relevan dan adaptif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), karena model ini secara sistematis mengarahkan proses perancangan pembelajaran dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk (Branch, 2009). Tahap pertama, analisis kebutuhan, dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah (MTs). Temuan analisis ini mengindikasikan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan kurang memahami konteks materi. Tahap kedua, perancangan (*design*), difokuskan pada pembuatan kerangka media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan fitur visual, video, dan kuis di platform Genially. Tahap pengembangan (*development*) mencakup pembuatan prototipe awal, uji

coba terbatas (*small-scale trial*) dengan 10 siswa dan 5 guru, serta perbaikan konten berdasarkan masukan ahli media dan ahli materi.

Pada tahap implementasi, produk Genially diuji pada 40 siswa dan 30 guru di kelas VIII MTs Nurul Hidayah Bantan. Data dikumpulkan menggunakan angket berbasis skala Likert (1–5) untuk menilai aspek kegunaan, daya tarik visual, keterbacaan, dan efektivitas. Angket ini telah divalidasi oleh tiga ahli (media, materi, dan evaluasi) menggunakan validitas isi (*content validity*), dengan hasil *Content Validity Ratio* (CVR) sebesar 0,85 yang menunjukkan validitas tinggi. Reliabilitas angket diuji dengan metode Cronbach's alpha, memperoleh nilai $\alpha = 0,89$, yang termasuk kategori reliabel. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif untuk menilai kecenderungan respons guru dan siswa. Selain itu, dilakukan uji *paired sample t-test* sederhana untuk mengidentifikasi perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media (*pretest-posttest*) pada kelompok uji coba kecil. Analisis ini memberikan indikasi awal tentang efektivitas media Genially dalam meningkatkan hasil belajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Produk

Sebelum dilakukan uji coba, validasi instrumen angket dilakukan menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR). Hasil uji menunjukkan nilai CVR sebesar 0,85 yang berada di atas nilai minimum 0,78, sehingga instrumen dianggap valid. Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Genially* yang dikembangkan, peneliti menyebarkan angket kepada 30 guru sebagai uji validitas isi. Penilaian dilakukan terhadap tiga aspek utama, yaitu: tampilan dan menu, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, serta pengalaman penggunaan portal *Genially*, hasil rekapitulasi penilaian guru terhadap media ditunjukkan dalam Tabel berikut:

Tabel 1. Frekuensi Penilaian Guru

Instrumen Penilaian Protal Genially oleh Guru				
Item	N	Rerata	SD	Kategori
Tampilan dan Menu Potral Genially	30	4,385714	0,19	Sangat Baik
Kesesuain Media dan Materi pembelajaran	30	4,375758	0,19	Sangat Baik
Pengalaman Penggunaan Protal Genially	30	4,416667	0,10	Sangat Baik

Sebanyak 30 guru menilai media *Genially* berdasarkan tiga aspek utama: (a) tampilan dan menu, (b) kesesuaian materi, dan (c) pengalaman penggunaan. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,39 (SD = 0,10), yang berada pada kategori "sangat baik". Aspek dengan skor tertinggi adalah *pengalaman penggunaan*, dengan rata-rata 4,41, menandakan bahwa guru menilai *Genially* mudah dioperasikan dan relevan untuk pembelajaran interaktif.

2. Hasil Penilaian Oleh Siswa

Pengujian reliabilitas instrument menggunakan Cronbach's alpha menghasilkan nilai $\alpha = 0,89$, yang tergolong tinggi (kategori reliabel). Hal ini menegaskan bahwa angket memiliki konsistensi internal yang baik untuk mengukur respons guru dan siswa terhadap media *Genially*. Upaya mengukur tanggapan pengguna akhir, yaitu siswa, peneliti juga menyebarkan angket kepada 40 siswa kelas VIII. Penilaian difokuskan pada tiga aspek yang sama dengan responden guru, yaitu: tampilan dan menu, kesesuaian media dan materi, dan pengalaman penggunaan portal *Genially*.

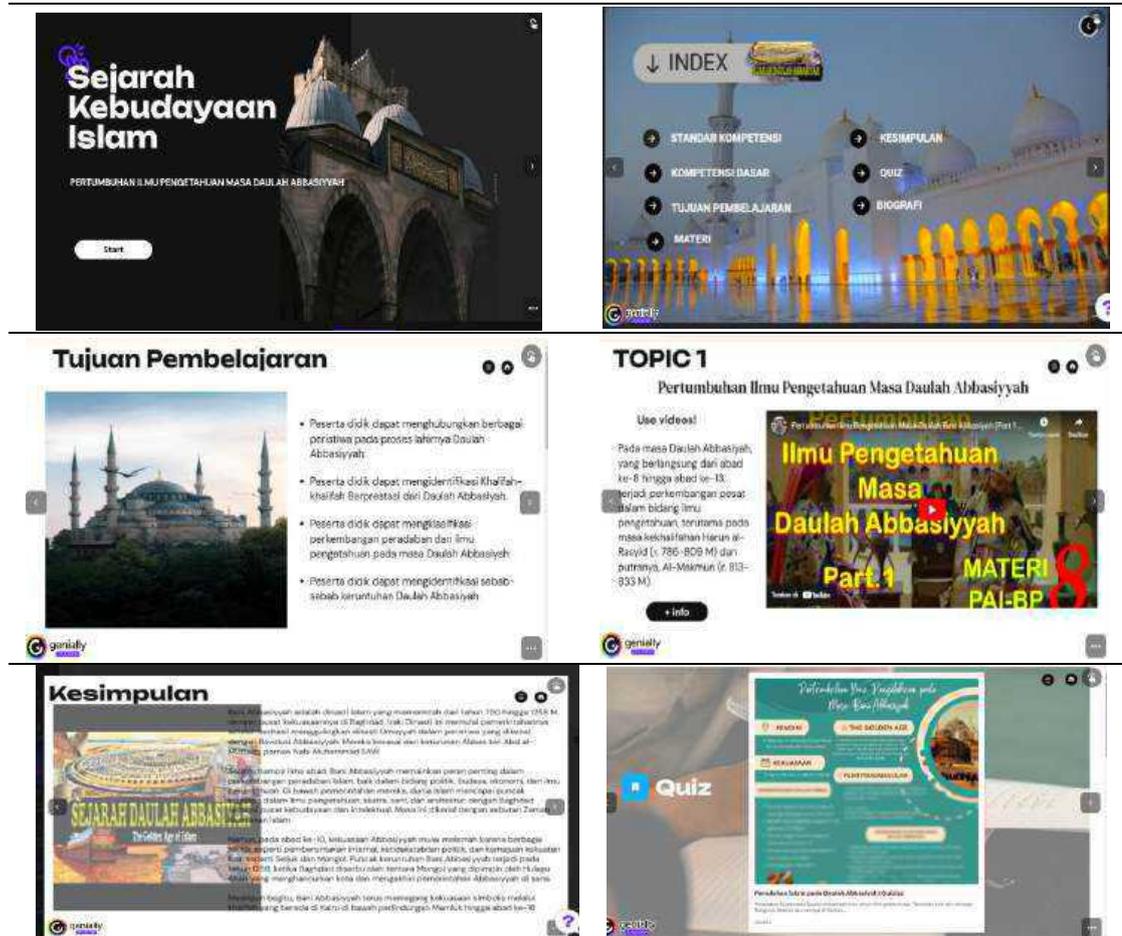
Tabel 2. Frekuensi Penilaian siswa

Instrumen Penilaian Protal Genially oleh Siswa				
Item	N	Rerata	SD	Kategori
Tampilan dan Menu Potral Genially	40	4,310714	0,13	Sangat Baik
Kesesuain Media dan Materi pembelajaran	40	4,059091	0,11	Sangat Baik
Pengalaman Penggunaan Protal Genially	40	4,33125	0,11	Sangat Baik

Sebanyak 40 siswa kelas VIII MTs Nurul Hidayah Bantan memberikan respons positif terhadap media Genially, dengan rata-rata keseluruhan 4,30 (SD = 0,13). Aspek tampilan visual memperoleh skor tertinggi (4,31), menunjukkan bahwa desain visual Genially dianggap menarik, sedangkan aspek kesesuaian materi mencatat nilai 4,06, yang masih perlu pengembangan lebih lanjut pada konten interaktif.

3. Tampilan Produk Media Genially

Sebagai bagian dari dokumentasi visual dan validasi desain produk, berikut ini adalah tampilan media Genially yang telah dikembangkan dan diujicobakan.



Gambar 1. Tampilan Produk media pembelajaran Genially (Cover, Tampilan Menu Utama, Tampilan Tujuan Pembelajaran, Tampilan Materi Pembelajaran, Tampilan Kesimpulan, Tampilan Quiz)

Produk akhir Genially memuat beberapa komponen utama, seperti halaman pembuka yang interaktif, menu navigasi berbasis ikon, video sejarah Bani Abbasiyyah, kuis berbasis gamifikasi, serta elemen animasi. Dokumentasi visual menunjukkan bahwa fitur-fitur ini mendukung konsep student-centered learning dengan memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

4. Implementasi Media

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini telah diimplementasikan di kelas VIII MTs Nurul Hidayah Bantan Tua. Pada uji coba skala kecil, dilakukan pretest dan posttest terhadap 10 siswa untuk melihat peningkatan pemahaman konsep sejarah. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$) antara nilai pretest (rata-rata 67,8) dan posttest (rata-rata 84,6). Effect size (Cohen's d) dihitung sebesar 0,92, yang termasuk kategori "besar", menandakan bahwa penggunaan Genially memberikan

pengaruh substansial terhadap peningkatan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dari guru dan siswa, serta observasi selama proses penggunaan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan: Layak digunakan dalam pembelajaran, Menarik secara visual dan interaktif, Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, Meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Pemanfaatan Platform Genially sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi. Dalam konteks ini, Genially muncul sebagai salah satu solusi inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif dan menarik secara visual. Genially merupakan platform berbasis cloud yang memungkinkan penggunaannya menciptakan konten visual interaktif seperti presentasi, infografik, kuis, laporan, hingga simulasi. Keunggulan utama dari Genially adalah kemudahannya dalam penggunaan, bahkan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, serta kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dan navigasi interaktif. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbasis Genially memperoleh respons yang sangat positif dari guru dan siswa. Hasil penyebaran angket kepada 30 guru menunjukkan nilai rata-rata 4,39 dengan standar deviasi sebesar 0,19 yang masuk dalam kategori "Sangat Baik", sedangkan pada siswa nilai rata-rata adalah 4,23 dengan standar deviasi sebesar 0,12, juga dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa Genially dipandang efektif dari segi tampilan visual, relevansi isi materi dengan media, serta pengalaman pengguna dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Fatma dan Ichsan (2022) di Indonesia yang melaporkan bahwa Genially efektif dalam pembelajaran IPA di tingkat SD. Namun, penelitian ini memiliki kontribusi baru dengan fokus pada konteks Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat MTs, yang sebelumnya jarang dieksplorasi. Studi internasional oleh Ahmed dan Samir (2021) di Mesir juga menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa hingga 30%, sejalan dengan hasil penelitian ini yang memperlihatkan peningkatan signifikan pada pemahaman materi Bani Abbasiyah. Berdasarkan tanggapan responden, keunggulan Genially antara lain terletak pada desain yang menarik, fitur interaktif yang beragam seperti permainan edukatif dan kuis, serta kemudahan dalam navigasi. Fitur-fitur tersebut secara langsung mendukung prinsip pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

2. Efektivitas Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Modern

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memperoleh penilaian "sangat baik" dari guru (rata-rata 4,39) maupun siswa (rata-rata 4,30). Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep sejarah ($p < 0,05$) dengan effect size yang besar (Cohen's $d = 0,92$). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Álvarez dan Fernández (2022) yang melaporkan bahwa penggunaan Genially mampu meningkatkan retensi materi hingga 35% dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Penelitian Jamaludin et al. (2023) juga memperkuat temuan ini, dengan menunjukkan bahwa fitur interaktif seperti gamification dan kuis visual dalam Genially dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa secara nyata dalam pembelajaran sejarah.

Keunggulan utama media Genially dalam penelitian ini adalah integrasi elemen multimedia seperti animasi, video, ikon interaktif, dan kuis, yang memungkinkan materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2020) yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, visual, dan audio secara harmonis.

Dengan pendekatan ini, beban kognitif siswa dapat dikelola dengan lebih baik, sehingga mempermudah proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

Pendekatan pembelajaran interaktif yang diintegrasikan dengan media digital seperti Genially juga terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Model ini tidak hanya berfokus pada penerimaan informasi secara pasif, tetapi juga menekankan keterlibatan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan konten, guru, dan sesama siswa (Fatkhulloh & Mardiyah, 2023; Hakim, 2021). Genially mendukung hal tersebut melalui fitur-fitur visualisasi konsep, latihan interaktif, serta evaluasi otomatis yang memungkinkan siswa mendapat umpan balik secara langsung. Perspektif ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menegaskan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman kontekstual (Kholis, 2024). Namun, efektivitas pembelajaran interaktif berbasis Genially tidak hanya ditentukan oleh keunggulan media, tetapi juga oleh faktor-faktor pendukung seperti kesiapan guru dalam mengelola teknologi, ketersediaan infrastruktur digital yang memadai, serta keterlibatan aktif peserta didik. Tanpa dukungan kompetensi teknologi guru dan sarana pendukung, potensi Genially sebagai media interaktif tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru dan penguatan fasilitas teknologi di sekolah menjadi faktor krusial untuk memastikan keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis Genially.

3. Inspirasi Ilmiah dari Masa Keemasan Bani Abbasiyah

Sebagai refleksi historis, perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Abbasiyah memberikan inspirasi penting dalam membangun pendidikan berbasis teknologi dan ilmu pengetahuan yang holistik. Pada masa ini, terdapat dukungan besar dari pemerintah terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, yang ditandai dengan pendirian Bait al-Hikmah sebagai pusat penerjemahan dan penelitian berbagai ilmu seperti filsafat, kedokteran, matematika, dan astronomi (Ainur Riska Amalia, 2022; Aris & Dwi, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kolaborasi antara pemerintah, ilmuwan, dan institusi pendidikan merupakan kunci dalam menciptakan masyarakat berpengetahuan tinggi. Hal ini relevan dengan konteks pendidikan masa kini, di mana integrasi teknologi digital seperti Genially harus didukung oleh kebijakan pendidikan yang progresif, pelatihan guru, serta kemauan untuk melakukan inovasi pedagogis.

Selain itu, masa keemasan Bani Abbasiyah menunjukkan pentingnya interdisipliner dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Penerapan teknologi seperti Genially dalam pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan untuk membangun koneksi antarbidang ilmu dan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi digital. Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di madrasah. Guru dapat memanfaatkan Genially tidak hanya sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi interaktif. Ke depan, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimental penuh dengan analisis effect size dan learning analytics untuk mengukur dampak media terhadap hasil belajar jangka panjang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa, khususnya pada materi "Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah" di kelas VIII MTs. Penilaian guru dan siswa menunjukkan kategori "sangat baik" dengan rata-rata skor respons guru sebesar 4,39 dan siswa sebesar 4,30. Hasil uji coba skala kecil (pretest-posttest) juga menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman konsep dengan nilai $p < 0,05$ dan effect size yang besar (Cohen's $d = 0,92$). Fitur interaktif seperti kuis, animasi, dan visualisasi materi menjadi faktor kunci keberhasilan Genially dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis

Genially dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disarankan agar guru memanfaatkan media Genially sebagai alternatif pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, dengan terlebih dahulu mengikuti pelatihan untuk menguasai fitur-fitur digitalnya. Sekolah dan madrasah diharapkan mendukung penggunaan media ini melalui penyediaan infrastruktur digital seperti koneksi internet yang memadai dan perangkat pendukung. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan studi dengan desain eksperimen yang lebih kuat, termasuk kelompok kontrol dan evaluasi jangka panjang, untuk mengukur dampak Genially terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar. Selain itu, pengembang media perlu menambahkan fitur gamification, konten adaptif, serta learning analytics guna meningkatkan efektivitas dan pengalaman belajar siswa secara komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afif, M. (2020). Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Lahirnya Tokoh Muslim Pada Masa Dinasti Abbasiyah. *AHSANA MEDIA Jurnal Pemikiran, Pendidikan Dan Penelitian Ke-Islaman*, 06(1), 92. <http://journal.uim.ac.id/index.php/ahsanamedia>
- Ahmed, S., & Samir, H. (2021). Enhancing historical thinking through interactive digital media: A case study in Egyptian secondary schools. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 45. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00245-7>
- Ainur Riska Amalia. (2022). Sejarah Peradaban Islam: Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Pemerintahan Diinasti Bani Abbasiyah. *Rihlah: Jurnal Sejarah Dan Kebudayaan*, 10(01), 53–64. <https://doi.org/10.24252/rihlah.v10i01.38405>
- Almarashdeh, I. (2022). The effect of e-learning tools on student engagement and achievement in blended learning environments. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6045–6063. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11023-0>
- Álvarez, R., & Fernández, A. (2022). The impact of interactive learning platforms on student retention and motivation: A study on Genially. *Journal of Interactive Learning Research*, 33(2), 145–162. <https://doi.org/10.1007/jilr.2022.33.2.145>
- Aminullah, A. N. (2016). Dinasti Bani Abbasiyah: Politik, peradaban, dan intelektual. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 17–30. <http://jurnal.uinbanten.ac.id>
- Aris, S., & Dwi, W. N. (2023). Perkembangan Ilmu Pengetahuan Pada Masa - Masa Keemasan Dinasti Abbasiyah: Gerakan Penerjemahan, Perpustakaan Dan Observatorium. *Baksooka*, 2(1), 86–101.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fatkulloh, M., & Mardiyah, M. (2023). Implementasi pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 28–49. <https://doi.org/10.21274/taalum.2023.11.1.28-49>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Fauziah, Z., Nihayah, H., & Minarti, S. (2023). Pembuatan Instrumen Penilaian dengan Aplikasi Genially Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Guru MA Miftahul Ulum Bojonegoro. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 1363–1369. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i3.13110>

- Fitri, D. A., Sholeh, M., Sari, N. M., Sirait, L. T., Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., Lita, L., & Darmawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 391–397. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.383>
- Hadnistia Darmawan, N., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (2024).
- Hakim, F. R. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Prestasi *Online Thesis*, 1(1), 1–15. <https://www.thesis.riset-iaid.net/index.php/tesis/article/view/79>
- Kebahasaaraban Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web “Genially” Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mufradāt Bahasa Arab*. 7(2), 700–707.
- Kholis, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), 42–62. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.691>
- Kholis, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama Islam berbasis Book Creator. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), 42–62. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.691>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Made, N., Widiya, N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar*. 8.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Muharromah, S., & Sartika, S. (2024). *Effectiveness of the Genially Website as a Science Learning Media on Earth and Solar System Material: Efektivitas Website Genially Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Bumi dan Tata Surya*. 1–9.
- Nabiel Zamzami, A. (n.d.). *Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang*. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.294>
- Nurjamilah, S., & Fahyuni, E. F. (2024). *Al Mi 'yar : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan*
- Nurul Afni, & 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>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 5318–5328.

- Pratamadi, W. D., & Rizal, M. S. (2024). *Implementasi media genially dalam pembelajaran pemahaman teks anekdot pada siswa kelas x.1 sma negeri 1 kepanjen*. 5(April), 1–14.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sánchez, J., & Vázquez, P. (2023). Gamified learning environments and student engagement: A case study of Genially in Spain. *Computers & Education*, 195, 104690. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104690>
- Sari, J. N., Azizah, N., Anwar, S., Murtadho, A., & Syafe, I. (2025). *Educational Innovation in Islamic*
- Trimahmudi, T. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum PAI. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 1319–1333.
- Wangi, D. S. (2023). Masa Keemasan Dinasti Abbasiyah (Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Politik, Ekonomi dan Sosial Budaya). *Tsaqofah Dan Tarikh: Jurnal Kebudayaan Dan Sejarah Islam*, 8(1),13. <https://doi.org/10.29300/tjksi.v8i1.6751>
- Zhao, Y., & Chen, Q. (2023). The role of interactive media in enhancing online and blended learning outcomes. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(4), 890–906. <https://doi.org/10.1111/jcal.12789>