

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA SMK

Oleh

ALYA SYIRA FAHLEVI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Desain *Brief* di SMK Negeri 8 Bandarlampung. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI DKV 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa dan kelas XI DKV 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dinilai menggunakan rubrik penilaian kreativitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *N-Gain*, *independent sample t-test*, dan uji *Mann-Whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,77 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,55. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,001$ . Selain itu, hasil uji *Mann-Whitney U* juga menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,001$ . Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

**Kata kunci:** *genially*, hasil belajar, kreativitas, media pembelajaran interaktif

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTIVENESS OF GENIALLY-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN IMPROVING VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AND CREATIVITY**

**By**

**ALYA SYIRA FAHLEVI**

*This study aims to determine the effectiveness of Genially-based interactive learning media in improving students' learning outcomes and creativity in the Design Brief subject at SMK Negeri 8 Bandarlampung. This research used a quasi-experimental method with a quantitative approach. The subjects consisted of students from class XI DKV 2 as the experimental class with 27 students and class XI DKV 3 as the control class with 28 students. The research instruments included pretest and posttest questions to measure learning outcomes and student worksheets assessed using a creativity rubric. Data analysis techniques used were the N-Gain test, independent sample t-test, and Mann-Whitney U test. The results showed that the average N-Gain score of the experimental class was 0.77, which was higher than the control class with a score of 0.55. The independent sample t-test showed a significance value of  $< 0.001$ . In addition, the Mann-Whitney U test also showed a significance value of  $< 0.001$ . Genially-based interactive learning media is effective in improving students' learning outcomes and creativity.*

**Keywords:** *creativity, genially, interactive learning media, learning outcomes*