

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

(Skripsi)

Oleh

**ALYA SYIRA FAHLEVI
NPM 2213025059**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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*

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

Oleh

ALYA SYIRA FAHLEVI

(Skripsi)

**sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN
KREATIVITAS SISWA SMK**

Nama Mahasiswa : **Alya Syira Fahlevi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213025059**

Program Studi : **Pendidikan Teknologi Informasi**

Jurusan : **Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dr. Afif Rahman Riyanda, M.Pd.T.
NIK 231804900716101

Margaretha Karolina Sagala, M.Pd.
NIP 198803092022032008

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Dr. Nurhanurawati, M.Pd.
NIP 196708081991032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Afif Rahman Riyanda, M.Pd.T.



Sekretaris : Margaretha Karolina Sagala, M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 4 Mei 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alya Syira Fahlevi
NPM : 2213025059
Fakultas/Jurusan : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Ulokmanik, Kecamatan Pesisir Selatan, Kabupaten Pesisir Barat, Lampung

menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa SMK” merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan karya orang lain. Seluruh isi dan tulisan yang termuat dalam skripsi ini telah mengikuti pedoman dan kaidah penulisan karya ilmiah yang berlaku di Universitas Lampung. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiasi atau karya yang telah dibuat oleh pihak lain sebelumnya, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandarlampung. 13 Mei 2026



Alya Syira Fahlevi
NPM 2213025059

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bekasi pada hari Kamis tanggal 8 Juli 2004. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, pasangan Bapak Riza Pahlevi dan Ibu Neng Hasanah. Penulis memiliki 2 adik bernama Alma Dina Fahlevi dan Albian Syakir Fahlevi. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari RA Mardhotillah dan diselesaikan pada tahun 2010. Penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Biha dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Pesisir Selatan dan menamatkannya pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 1 Pesisir Selatan Jurusan IPA dan berhasil diselesaikan pada tahun 2022. Tahun 2022, penulis tercatat sebagai mahasiswi Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi S-1 Pendidikan Teknologi Informasi, melalui jalur SBMPTN.

Selama menjalani perkuliahan, penulis aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan organisasi dan pengembangan diri, di antaranya Koperasi Konsumen Mahasiswa Unila, Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi serta Organisasi Ikatan Mahasiswa Muslim Pesisir Barat. Penulis juga memperoleh pengalaman sebagai asisten praktikum pada mata kuliah Algoritma dan Struktur Data. Tahun 2025, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Tiyuh Jaya Murni, Kecamatan Gunung Agung, Kabupaten Tulang Bawang Barat, serta menjalani Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Satu Atap 2 Tulang Bawang Barat. Penulis melaksanakan Magang/Praktik Industri di Balai Guru dan Tenaga Kependidikan Provinsi Lampung.

MOTTO HIDUP

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ ع

Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar

(Q.S Ar-Rum: 60)

Berdoalah! karena beberapa jalan memang harus ditempuh sendirian.
Tidak dengan keluarga, sahabat, teman, maupun pasangan. Hanya dirimu dan
Allah.

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, dua sosok luar biasa yang selalu menjadi tempat pulang, sumber kekuatan, dan alasan penulis untuk terus berjuang. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tidak pernah berkurang, serta pengorbanan yang tidak pernah bisa penulis balas sepenuhnya.

Setiap langkah yang penulis tempuh hingga hari ini tidak pernah lepas dari ridho dan dukungan kalian. Setiap lelah dan ragu, doa kalian selalu menjadi penguat yang mengantarkan penulis sampai pada tahap ini. Gelar yang penulis raih hari ini bukanlah semata-mata milik penulis, tetapi juga milik Ayah dan Ibu yang selalu percaya bahwa penulis mampu melewati semuanya.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu. Semoga setiap doa yang kalian panjatkan dan setiap pengorbanan yang telah kalian berikan dibalas dengan kebaikan yang berlipat ganda. Gelar dan karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa syukur dan bakti kepada kalian, dengan harapan dapat membahagiakan serta membanggakan Ayah dan Ibu.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa SMK” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sekaligus sebagai Dosen Pembahas yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap skripsi ini.
5. Bapak Dr. Afif Rahman Riyanda, M.Pd.T., selaku Pembimbing I atas kesediaan dan kesabarannya memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan, dukungan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.

8. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Mama, terima kasih untuk setiap usaha, waktu, materi, kerja keras, serta kasih sayang yang telah diberikan.
9. Kedua adikku tersayang, Alma Dina Fahlevi dan Albian Syakir Fahlevi, yang memberi banyak pelajaran, dan kekuatan, serta membuat penulis terus belajar menjadi tete yang baik.
10. Andung dan Datuk yang selalu memberikan kasih sayang, nasihat, dan doa.
11. Keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, dan doa terbaiknya, khususnya Ibu Sri dan Ayah Purwanto, yang dengan penuh keikhlasan mengizinkan penulis untuk tinggal di rumah mereka selama masa perkuliahan.
12. Sahabat terbaik, Risma Oktavia, Heni Annisa, Ananda Fristia, dan Dea Natasya, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis.
13. Sahabat selama perkuliahan, Bela Novia Saputri, Rina Asmi, dan Diang Anggun Pratiwi, yang telah menemani dan menyertai berbagai proses dalam perkuliahan. Kehadiran kalian telah menjadi tempat pulang, dan keluarga bagi penulis selama di perantauan.
14. Teman terbaik yang penulis temukan saat KKN, Mariya dan Tira Via Ardianti yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan sehingga penulis dapat melalui proses penyusunan skripsi ini dengan lebih baik.
15. Anggota grup *Healing Team*, yang telah memberikan semangat untuk melanjutkan dan menyelesaikan perkuliahan ini.
16. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2022.
17. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis berharap semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Bandarlampung, 4 Mei 2026
Penulis,

Alya Syira Fahlevi
NPM 2213025059

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Ruang Lingkup.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif	10
2.1.2 <i>Platform Genially</i>	13
2.1.3 Hasil Belajar	17
2.1.4 Kreativitas Siswa	20
2.1.5 Pembelajaran Desain <i>Brief</i>	22
2.1.6 Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	24
2.2 Kerangka Berpikir	25
2.3 Hipotesis Penelitian	27
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.4 Variabel Penelitian	29
3.5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian	30
3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data	31
3.7 Instrumen Penelitian	31
3.8 Uji Instrumen Penelitian	36
3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	38
3.9.1 Uji Prasyarat Analisis	38
3.9.2 Pengujian Hipotesis	39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian	41
4.1.2 Analisis Uji Instrumen Penelitian	44

4.1.3 Data Hasil Penelitian.....	46
4.1.4 Analisis Data Hasil Belajar	49
4.1.5 Analisis Data Kreativitas Siswa	51
4.2 Pembahasan.....	53
4.2.1 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i> terhadap Hasil Belajar Siswa.....	55
4.2.2 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i> terhadap Kreativitas Siswa	58
V. KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Berpikir Kreatif	21
2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran <i>Information Design</i>	23
3. Keluasan dan Kedalaman Materi <i>Information Design</i>	24
4. Desain Penelitian.....	28
5. Tabel Populasi Penelitian	29
6. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	32
7. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa.....	34
8. Kriteria Koefisien Korelasi	37
9. Interpretasi Angka Daya Beda.....	38
10. Interpretasi Uji <i>N-gain</i>	40
11. Pelaksanaan Pembelajaran	42
12. Validitas Butir Soal	44
13. Reliabilitas	45
14. Uji Tingkat Kesukaran	45
15. Uji Daya Beda.....	46
16. Data Hasil Belajar Siswa.....	47
17. Data Kreativitas Siswa	48
18. Normalitas Hasil Belajar	49
19. Homogenitas Hasil Belajar	49
20. Nilai <i>N-Gain</i>	50
21. Uji T Hasil Belajar	50
22. Normalitas Kreativitas	51
23. Homogenitas Kreativitas.....	52
24. Uji U Kreativitas	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman Utama <i>Genially</i>	14
2. Tampilan <i>Dashboard Genially</i>	15
3. Halaman Editor <i>Genially</i>	15
4. Kerangka Pemikiran.....	27
5. Rata-rata Nilai Hasil Belajar	47
6. Perbandingan Poin Kreativitas Siswa	48
7. Aktivitas Siswa Mengeksplor Materi pada Media Pembelajaran Interaktif.....	58
8. Hasil Desain <i>Stylescape</i> dan <i>Brand Guideline</i> Siswa	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pra Penelitian.....	1
2. Balasan Surat Izin Pra Penelitian	2
3. Dokumentasi Wawancara dengan Guru Desain <i>Brief</i>	3
4. Surat Izin Penelitian	4
5. Surat Balasan Penelitian.....	5
6. Surat Pernyataan Penelitian	6
7. Hasil Validasi Media	7
8. Hasil Validasi Materi.....	10
9. Modul Ajar	12
10. Soal Tes Hasil Belajar	27
11. Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	29
12. Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol.....	30
13. Nilai Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen	31
14. Nilai Kreativitas Siswa Kelas Kontrol	32
15. Data Tabulasi Kreativitas Kelas Kontrol.....	33
16. Data Tabulasi Kreativitas Kelas Eksperimen	35
17. Hasil Persentase Butir Soal dalam Setiap Indikator Level Kognitif Kelas Eksperimen	37
18. Hasil Persentase Butir Soal dalam Setiap Indikator Level Kognitif Kelas Kontrol	38
19. Hasil Uji Validitas Soal	39
20. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	40
21. Hasil Uji Daya Beda Soal	40
22. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	41
23. Uji Normalitas Kreativitas	41
24. Uji Homogenitas Hasil Belajar	41
25. Homogenitas Kreativitas	41
26. Hasil Uji T.....	42
27. Hasil Uji U	42
28. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	43
29. Hasil <i>N-Gain</i> Eksperimen	44
30. Hasil <i>N-Gain</i> Kontrol.....	45
31. Dokumentasi Penelitian	46

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan abad ke-21 sangat penting karena menjadi salah satu kunci keberhasilan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi telah mengubah hampir semua aspek kehidupan, termasuk paradigma pembelajaran (Hadi dan Hermawan, 2024). Seiring dengan perkembangan era digital, digitalisasi di sekolah tidak dapat dihindari, sehingga penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi keterampilan penting yang harus dikuasai oleh guru dan juga siswa. Digitalisasi di bidang pendidikan tidak hanya berkaitan tentang penggunaan alat atau media baru, tetapi sebagai dasar dalam merombak atau mereformasi praktik pembelajaran secara menyeluruh (OECD *Digital Education Outlook*, 2023). Selain itu, laporan OECD *Skills Outlook* (2023) yang berjudul *Skills for a Resilient Green and Digital Transition* menekankan bahwa pendidikan masa kini harus membekali siswa dengan kompetensi digital serta sikap adaptif agar mampu menghadapi transisi global di era digital. Oleh karena itu, transformasi digital di sekolah bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan untuk mencetak generasi yang kompetitif, inovatif, serta siap menghadapi tantangan abad ke-21.

Seiring dengan perkembangan digitalisasi tersebut, siswa diharapkan memiliki keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 4C, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Karna, dkk., 2025). Berdasarkan keempat keterampilan tersebut, kreativitas menempati posisi utama karena mampu mendorong lahirnya inovasi, sebagaimana dijelaskan Pardede (2020) bahwa kreativitas berperan besar dalam mendukung inovasi

dan kesiapan menghadapi dunia kerja. Perkembangan keterampilan abad ke-21 tidak akan berkembang optimal, apabila pembelajaran hanya berfokus pada penguasaan materi akademik dan mengabaikan penguatan keterampilan abad ke-21 (Rizaldi and Fatimah, 2024). Agar keterampilan ini dapat tumbuh, siswa membutuhkan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif, berpikir kreatif, dan pemanfaatan teknologi secara tepat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital merupakan aspek penting yang perlu diutamakan guna mendukung tercapainya keterampilan abad ke-21 di era digital.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya strategis untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Media digital akan membuat penyajian materi secara lebih variatif melalui teks, gambar, video, maupun audio sehingga membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah (Kurniawan, dkk., 2025). Selain itu, media digital memberikan akses pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu, sehingga siswa dapat belajar mandiri sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam mengelola informasi (Rizaldi and Fatimah, 2024). Media digital juga berperan dalam menumbuhkan kreativitas melalui kegiatan eksplorasi ide dan pemecahan masalah berbasis proyek digital (Mukaromah, dkk., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak sekadar berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran digital tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan konten melalui fitur-fitur seperti kuis, simulasi, animasi, dan permainan edukatif. Melalui penggunaan media digital, siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif, berdiskusi, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Hal ini menjadikan media pembelajaran digital sebagai sarana yang relevan untuk menumbuhkan keterampilan 4C, karena mendorong berpikir kritis, menstimulasi kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, sekaligus memperkuat

komunikasi dalam pembelajaran sesuai tuntutan keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki siswa. Media digital sendiri dapat dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu media pembelajaran non-interaktif dan interaktif (Afifah, dkk., 2025). Keduanya memiliki peran masing-masing dalam mendukung proses belajar, namun media digital interaktif dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

Media pembelajaran digital interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Tidak hanya sebagai alat bantu, media ini berfungsi untuk menarik perhatian, memperkuat daya ingat, dan menciptakan komunikasi yang lebih interaktif (Kurniawan, dkk., 2025). Seperti yang dijelaskan oleh Mukaromah, dkk. (2024) pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis konsep sains terbukti mampu meningkatkan penguasaan materi sekaligus mendorong kreativitas siswa melalui kegiatan belajar yang lebih aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Syahfitri (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-materi interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk mewujudkan keterampilan 4C yang menjadi tuntutan utama pendidikan pada abad ke-21.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SMK telah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Misalnya, di SMK Bina Mandiri, penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi sistem pengapian mampu membantu siswa memahami proses teknis yang sebelumnya abstrak melalui simulasi visual dan animasi (Azzakki and Krisbiantoro, 2022). Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Tulung Klaten penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti memudahkan siswa memahami materi yang kompleks sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah (Aurum dan Surjono, 2021). Penelitian Syah (2025) menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara sistematis dapat meningkatkan penguasaan konsep serta motivasi belajar

siswa di SMK. Hasil penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Padang, media interaktif terbukti valid dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan (Aini, dkk., 2023). Hasil-hasil tersebut menegaskan bahwa media interaktif dapat menjadi solusi dalam menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Keberhasilan-keberhasilan tersebut masih berbanding terbalik dengan kondisi di SMK lain yang belum memanfaatkan media interaktif. Terlihat di SMK Sasmita Jaya 2, di mana pada hasil belajar siswa masih tergolong rendah sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif pada materi Lembaga Negara (Wijayanti, 2020). Penelitian di SMK Negeri 2 Ponorogo, pada materi *Personal Hygiene* pembelajaran menggunakan media konvensional sehingga siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi (Nisa, dkk., 2022). Selain itu hasil penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Padang dilaporkan bahwa siswa kelas XI TKJ masih mengalami kesulitan memahami materi komunikasi data karena belum adanya media pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan belajar mengajar (Aini, dkk., 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara sekolah yang berhasil menerapkan pembelajaran interaktif dengan sekolah yang masih bertahan pada pola tradisional, di mana hasil belajar siswa tidak seoptimal yang dicapai dengan pemanfaatan media digital interaktif.

Kesenjangan ini juga tercermin dari hasil pra penelitian di SMKN 8 Bandarlampung yang menunjukkan bahwa guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku dan modul cetak. Pemanfaatan komputer di sekolah lebih banyak diarahkan untuk praktik mengerjakan tugas menggunakan *platform editing* saja, bukan untuk menunjang pembelajaran interaktif. Siswa menyatakan guru tidak pernah menggunakan media interaktif, padahal sebagian besar siswa berpendapat bahwa media tersebut dapat membantu pemahaman dan meningkatkan semangat belajar mereka. Kondisi ini semakin diperkuat dengan temuan bahwa 83% siswa masih mengalami keterbatasan dalam memahami materi,

bahkan 14,3% di antaranya sering menghadapi kesulitan. Faktor penyebab yang diungkap siswa meliputi media pembelajaran yang dianggap kurang jelas, materi yang sulit, penjelasan guru yang terlalu cepat dan kurang detail, serta cara penyampaian yang sulit dipahami. Keadaan tersebut tidak hanya berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menghambat pengembangan kreativitas mereka karena pembelajaran dirasa kurang menyenangkan dan monoton. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk berinovasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar materi yang disampaikan dapat dipahami siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan agar kegiatan belajar tidak hanya bersifat transfer materi tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus mengasah kreativitas siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyesuaikan tuntutan zaman bukan sekadar penyampaian materi, melainkan juga upaya membekali siswa dengan keterampilan hidup yang relevan untuk masa kini dan masa depan (Siagian, *et al.*, 2025). Selain itu media pembelajaran interaktif terbukti efektif membantu siswa memahami materi lebih mendalam dan mempermudah proses penyerapannya (Wijayanti, 2020). Pemanfaatan visual dan animasi dalam media interaktif mampu mendorong siswa untuk belajar aktif, mengeksplorasi ide, dan menghasilkan inovasi. Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif tidak dapat dipandang hanya sebagai alternatif, tetapi sebagai kebutuhan esensial dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Kebutuhan ini dapat diakomodasi melalui berbagai *platform* digital yang menyediakan fitur serta *tools* untuk merancang media pembelajaran interaktif.

Pembuatan media pembelajaran interaktif dapat didukung oleh berbagai *platform* digital. Salah satu *tools* media interaktif yang semakin banyak dipakai dalam proses belajar adalah *Genially Platform* ini memiliki berbagai keunggulan, seperti fitur gamifikasi, fleksibilitas desain, serta kemudahan akses melalui *smartphone*, laptop, dan komputer (Muharromah dan Sartika, 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan media

pembelajaran interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Eka, dkk. (2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Korespondensi. Kurniawan, dkk. (2025) juga membuktikan efektivitas *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Informatika, sementara Ningsih, dkk. (2025) menekankan peran *Genially* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, Zulfah, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa *Genially* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar, aspek praktis, serta keterampilan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa *Genially* tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar siswa. Selain itu, *Genially* juga bersifat *user-friendly* dan dapat diakses kapan saja, sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi guru maupun siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Laela dan Nahar, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa, *Genially* terbukti sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif, mudah digunakan, serta fleksibel dalam mendukung proses belajar mengajar.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan *Genially* telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus menyoroti penerapannya pada pembelajaran Desain *Brief* di SMK masih tergolong terbatas. Mata pelajaran Desain *Brief* ini menuntut kemampuan analisis, pemahaman konsep, serta menunjukkan kreativitas dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan arahan *brief*, sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif yang mampu menunjang proses pembelajaran secara optimal. Keterbatasan kajian tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang signifikan untuk dieksplorasi, khususnya terkait bagaimana *Genially* dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar sekaligus pengembangan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dipandang penting untuk memberikan landasan empiris mengenai efektivitas penggunaan *Genially* sebagai media

pembelajaran interaktif pada konteks pendidikan kejuruan, khususnya di SMK.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menetapkan judul penelitian **"Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa SMK."** Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Desain *Brief*. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, serta selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada pembelajaran di SMKN 8 Bandarlampung serta peluang penggunaan media interaktif, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain *Brief* di SMK?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Desain *Brief* di SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain *Brief* di SMK.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Desain *Brief* di SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa depan yang membahas pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa SMK, khususnya pada mata pelajaran Desain *Brief*, untuk lebih mudah memahami konsep, meningkatkan hasil belajar, serta mengembangkan kreativitas melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

b) Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Guru dapat memanfaatkan *Genially* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, interaktif, serta mendorong pengembangan kreativitas siswa.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek hasil belajar dan kreativitas siswa.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan yang terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam berbagai mata pelajaran ataupun berbagai jenjang pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini, yaitu:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 8 Bandarlampung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.
2. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Desain *Brief*.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Information Design* yang berfokus pada pemahaman dan analisis prinsip desain informasi khususnya materi *stylescape* dan *brand guideline*. Materi ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Desain *Brief* kelas XI Jurusan DKV, yang menekankan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan panduan visual berdasarkan *brief*.
4. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Project Based Learning* (PjBL).
5. Variabel yang diteliti mencakup:
 - a. Hasil belajar siswa, khususnya aspek pengetahuan (kognitif) sesuai indikator capaian kompetensi mata pelajaran Desain *Brief*.
 - b. Kreativitas siswa dalam merumuskan ide dan konsep serta merealisasikannya ke dalam proyek karya desain melalui Desain *Brief*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran adalah bagian penting dalam pendidikan yang berfungsi sebagai sarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dalam menyampaikan materi, pesan dan juga informasi. Secara etimologis, istilah “media” berasal dari bahasa latin yakni “medium” yang memiliki arti diantara atau perantara. Menurut Efendi, dkk. (2024), media berfungsi sebagai sarana yang dilalui pesan dalam proses penyampaian dari komunikator, yaitu pihak yang mengirimkan informasi, kepada komunikan, yaitu pihak yang menerima informasi. Media dalam proses komunikasi berperan sebagai sarana untuk mentransfer pesan dari pengirim ke penerima (Herlina, dkk., 2023). Sementara dalam hal pembelajaran, media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara dalam proses komunikasi untuk membantu penyampaian pesan dan informasi pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi, sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Menurut Siagian, dkk. (2025), media pembelajaran saat ini tidak lagi hanya dianggap sebagai alat bantu guru dalam mengajar, melainkan sudah menjadi bagian penting dari proses kegiatan pembelajaran. Media berperan sebagai jembatan antara guru dengan siswa dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Tujuan utama penggunaan media adalah untuk meningkatkan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa agar kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif (Taha and Abdulrahman, 2023). Media tidak hanya berfungsi memperjelas penyampaian informasi, tetapi juga mampu membangkitkan

motivasi belajar, mendorong siswa untuk berpikir kreatif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Nalendro, dkk., 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi dari bentuk konvensional menuju media berbasis digital. Salah satu bentuknya adalah media pembelajaran interaktif, yaitu media yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan materi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah, tetapi siswa juga bisa merespons, eksplorasi, dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dengan adanya interaktivitas, siswa tidak lagi diposisikan hanya sebagai penerima informasi, melainkan juga sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar (Zulfah, dkk., 2023). Berbeda dengan media pembelajaran konvensional, media interaktif memadukan konten dengan elemen-elemen interaktif seperti pertanyaan formatif, navigasi non-linear, simulasi sederhana, maupun kuis reflektif. Kehadiran fitur-fitur tersebut memberikan kesempatan siswa untuk bereksperimen, menguji pemahaman, sekaligus menerima umpan balik secara langsung (Kurniawan, dkk., 2025). Oleh karena itu, media interaktif memberi peluang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajarnya masing-masing.

Perbedaan utama media interaktif dengan media konvensional terletak pada arah komunikasi. Jika media konvensional hanya bersifat satu arah, media interaktif menghadirkan komunikasi dua arah atau bahkan multi-arah, yang melibatkan guru, siswa, dan materi secara bersamaan. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih adaptif terhadap kebutuhan masing-masing individu (Dewi, dkk., 2023). Situasi ini membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan kegiatan berpikir seperti memilih bagian materi yang ingin dipelajari, mencoba simulasi, atau mengecek jawaban. Aktivitas sederhana ini mendorong siswa untuk melakukan refleksi dan mengorganisasi ulang pengetahuan yang sudah dimilikinya (Ningsih, dkk., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman dan kreativitas mereka.

Secara teori, media interaktif mendukung prinsip pembelajaran multimodal (Cosentino *et al.*, 2025). Artinya, pembelajaran dilakukan melalui berbagai saluran indera seperti penglihatan, pendengaran, dan tindakan. Contohnya, media interaktif bisa menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi secara bersamaan. Pendekatan tersebut membuat pemahaman siswa akan lebih kuat karena informasi disampaikan melalui berbagai cara sekaligus. Selain itu, materi bisa dipecah menjadi bagian-bagian kecil sehingga lebih mudah dipahami dan tidak membebani pikiran siswa ketika mempelajari hal yang rumit (Abi dan Hariadi, 2024). Pendekatan ini membuat media interaktif mampu memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, sehingga menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran.

Prinsip multimodal ini selaras dengan strategi belajar aktif, yaitu dalam pembelajaran siswa tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi terlibat secara langsung misalnya berdiskusi, bereksperimen, mempraktikkan, atau berkreasi. Media interaktif dapat memberikan materi secara bertahap, memberi umpan balik segera, serta mengizinkan siswa mengulang bagian tertentu jika diperlukan. Melalui cara ini, siswa lebih mudah memahami materi karena tidak hanya menerima, tetapi juga mengolah informasi dengan mengaitkannya pada pengetahuan yang sudah mereka dimiliki (Eka, dkk., 2022). Tidak hanya itu, tampilan yang menarik serta adanya kesempatan untuk berinteraksi mampu meningkatkan perhatian siswa, membangun rasa percaya diri, dan menumbuhkan kepuasan belajar. Dampak akhirnya, siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dan berlatih secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa secara sensorik, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, sehingga layak dipertimbangkan sebagai strategi efektif dalam pembelajaran.

Efektivitas media interaktif sangat dipengaruhi oleh kualitas desainnya. Jika media dibuat terlalu padat, tidak terstruktur, atau alurnya kurang jelas, justru dapat menambah beban kognitif siswa dan membuat pembelajaran tidak efektif (Eka, dkk., 2022). Oleh karena itu, sebelum media interaktif diterapkan secara luas,

penting untuk melakukan validasi dan uji coba skala kecil guna memastikan media dapat digunakan dengan efektif, sekaligus memperhatikan kesiapan guru dan ketersediaan sarana pendukung. Uji coba ini penting dilakukan untuk memastikan isi media sesuai, mudah digunakan, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran (Zulfah, dkk., 2023). Selain itu, faktor lain yang mendukung keberhasilan adalah kesiapan guru dalam menguasai media, baik secara teknis maupun dari sisi penerapan dalam proses pembelajarannya, serta ketersediaan perangkat digital dan infrastruktur yang memadai bagi siswa (Eka, dkk., 2022). Melalui desain yang tepat, uji coba yang matang, dan kesiapan guru, media interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

2.1.2 Platform Genially

Genially merupakan *platform* berbasis *web* yang dapat diakses melalui *browser* di komputer maupun perangkat *mobile* melalui alamat <https://genially.com>. *Platform* ini menyediakan *tools* pembuatan konten interaktif seperti presentasi, infografis, kuis, dan permainan edukatif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Sejak diluncurkan pada tahun 2015, *Genially* telah digunakan oleh pendidik di berbagai negara, termasuk Indonesia, untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (*Genially*, 2025). *Platform* ini menyediakan berbagai *template* dan alat yang memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan berbagai gaya belajar, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu keunggulan *Genially* adalah kemampuannya menghadirkan elemen interaktif seperti animasi, navigasi klik, dan kuis gamifikasi. Tampilan *Genially* terdiri dari beberapa *section* halaman, antara lain:

1. Halaman Utama

Halaman utama pada *Genially* merupakan tampilan awal yang muncul ketika pengguna pertama kali mengakses *website* tersebut. Terdapat berbagai menu utama dan informasi singkat mengenai keunggulan *Genially* sebagai *platform* pembuat media interaktif. Pengguna juga dapat langsung memulai membuat konten melalui tombol “*Start free now.*” Tampilan halaman utama *Genially* dapat dilihat pada Gambar 1.

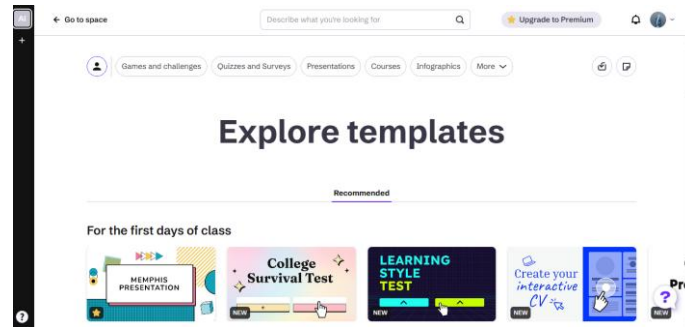


Gambar 1. Halaman Utama *Genially*

Halaman utama *Genially*, adalah tampilan awal yang terdapat menu utama *Genially* seperti *Features*, *Solutions*, *Create*, *Templates*, dan *Pricing*. Menu *Features* menjelaskan berbagai fitur yang ditawarkan, misalnya interaktivitas dan gamifikasi. *Solutions* menampilkan berbagai solusi penggunaan *Genially*, baik untuk pendidikan, bisnis, maupun kebutuhan lainnya. *Create* menjadi tempat untuk memulai pembuatan konten baru, sedangkan *Templates* menyediakan beragam *template* siap pakai yang memudahkan pengguna dalam mendesain. Sementara itu, *Pricing* berisi informasi mengenai paket berlangganan yang tersedia. Tersedia juga tombol *Log in* di pojok kanan untuk masuk ke akun yang sudah ada dan *Sign up* untuk membuat akun baru. Bagian tengah atau *Hero Section*, ditampilkan teks besar “*Build interactive and gamified experiences*” yang menegaskan tujuan utama *Genially*, yaitu membantu pengguna menciptakan pengalaman belajar dan komunikasi yang interaktif serta gamifikasi. Tepat di bawahnya terdapat tombol *Start free now* dimana pengguna dapat langsung mencoba membuat konten tanpa perlu membayar.

2. *Dashboard*

Setelah pengguna berhasil masuk ke akun *Genially*, sistem akan menampilkan halaman *dashboard* sebagai pusat aktivitas pembuatan dan pengelolaan proyek. Pengguna dapat menjelajahi berbagai *template* yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan. Melalui halaman *dashboard* ini, pengguna dapat memulai pembuatan media interaktif dengan memilih *template* yang sesuai atau membuat proyek baru dari awal. Adapun tampilan *dashboard Genially* dapat dilihat pada Gambar 2.

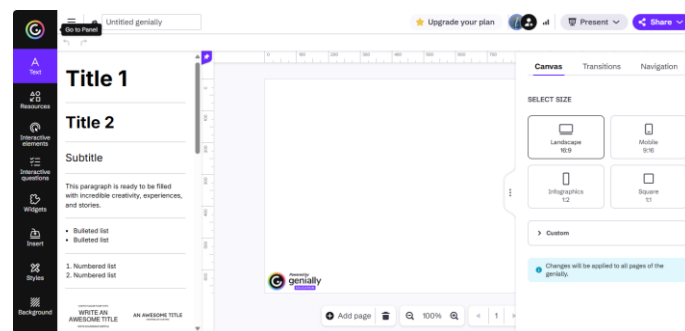


Gambar 2. Tampilan *Dashboard Genially*

Dashboard ini berfungsi sebagai pusat navigasi untuk membuat maupun mengelola proyek. Salah satu bagian penting dari *dashboard* adalah halaman *Explore Templates*, yang menyediakan berbagai pilihan *template* siap pakai sesuai kategori seperti *Games and challenges*, *Quizzes and Surveys*, *Presentations*, *Courses*, hingga *Infographics*. Bagian tengah halaman terdapat judul besar “*Explore templates*” disertai rekomendasi *template* yang dapat langsung digunakan. Melalui halaman ini, pengguna dapat dengan mudah memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan, kemudian menyesuaikannya tanpa harus memulai desain dari awal.

3. Halaman Editor

Halaman *Editor* merupakan bagian utama dalam *Genially* yang digunakan untuk proses pembuatan dan pengaturan media interaktif. Pengguna dapat mulai merancang tampilan, menambahkan elemen, serta menyesuaikan desain sesuai kebutuhan pembelajaran. Tampilan halaman *Editor Genially* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Editor *Genially*

Halaman ini merupakan halaman editor utama *Genially* yang berfungsi sebagai ruang kerja untuk membuat dan mengembangkan konten interaktif.

Bagian tengah menampilkan *canvas* sebagai area desain utama tempat pengguna menambahkan dan mengatur elemen sesuai kebutuhan. Sisi kiri memuat panel dengan berbagai menu seperti *Text*, *Resources*, *Interactive elements*, *Widgets*, *Insert*, *Images*, *Styles*, dan *Background* yang dapat digunakan untuk menyisipkan teks, gambar, elemen interaktif, serta menyesuaikan tampilan desain. Sementara itu, di sisi kanan terdapat panel pengaturan *canvas* yang menyediakan pilihan ukuran tampilan, misalnya *Landscape*, *Mobile*, *Infographics*, *Square*, atau ukuran kustom, serta tab tambahan untuk mengatur *Transitions* dan *Navigation*. Bagian atas editor, pengguna dapat memberikan judul pada proyek, mengakses opsi untuk *upgrade* ke versi premium, serta menemukan tombol *Present* untuk menayangkan hasil karya dan *Share* untuk membagikan konten. Bagian bawah *canvas* tersedia kontrol untuk menambah halaman baru, mengatur *zoom*, dan berpindah antarhalaman proyek. Secara keseluruhan, halaman ini merupakan pusat aktivitas utama di *Genially*, di mana pengguna dapat merancang presentasi, infografis, dan media interaktif lainnya secara kreatif dan fleksibel.

Melalui fitur-fitur tersebut, guru dapat dengan mudah merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Guru dapat memanfaatkan berbagai *template*, elemen interaktif, serta fitur animasi untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih variatif. Melalui fitur ini, guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menciptakan simulasi, kuis interaktif, dan presentasi animatif yang mendorong partisipasi siswa (*Genially*, 2025). Integrasi dengan sistem manajemen pembelajaran seperti *Google Classroom* atau *Moodle* membantu guru dalam mendistribusikan materi sekaligus melakukan penilaian. Selain itu, fitur kolaborasi *real-time* memungkinkan guru dan siswa bekerja bersama dalam proyek interaktif, sehingga mendukung pengembangan keterampilan digital, komunikasi, dan kolaboratif. Fitur-fitur ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Meskipun *Genially* memiliki banyak keunggulan sebagai media pembelajaran interaktif, namun terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. *Genially* sangat bergantung pada koneksi internet sehingga jika jaringan lambat atau tidak tersedia, media sulit diakses secara optimal (Nurjannah, dkk., 2025). Selain itu, fitur-fitur lanjutan seperti animasi, interaktivitas khusus, dan opsi unduh *offline* hanya tersedia pada versi berbayar, sehingga membatasi penggunaan elemen pada akun gratis. Penggunaan *Genially* juga menuntut keterampilan digital guru yang memadai, karena tanpa kemampuan desain visual dan literasi teknologi yang baik, proses pembuatan media dapat menjadi tidak efisien (Marmoah dan Wardani, 2023). Oleh karena itu, meskipun *Genially* menawarkan inovasi pembelajaran digital, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi, kemampuan, dan tujuan pembelajaran agar kelemahan tersebut tidak menghambat efektivitas proses belajar.

Secara keseluruhan, *Genially* dapat dipandang sebagai media pembelajaran interaktif yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pemanfaatan fitur interaktif, tampilan antarmuka yang mudah diakses, gamifikasi, serta integrasi dengan LMS tidak hanya memudahkan guru dalam merancang pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Meski demikian, efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, serta kompetensi digital guru. Oleh karena itu, penggunaan *Genially* dalam pembelajaran akan semakin optimal apabila didukung oleh kemampuan guru dalam menggunakan teknologi yang baik serta tersedianya fasilitas sekolah yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran interaktif.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Delar, dkk., 2022). Perubahan ini bersifat relatif permanen dan dapat diamati melalui evaluasi yang dilakukan secara sistematis (Lubis, dkk., 2024). Hasil belajar tidak hanya tentang pencapaian nilai akademik, melainkan juga mencerminkan ketercapaian tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu terbentuknya kompetensi utuh pada siswa.

Secara umum, hasil belajar dibedakan dalam beberapa ranah utama, salah satunya adalah ranah kognitif. Ranah ini menekankan kemampuan berpikir yang mencakup enam dimensi proses, yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson and Krathwohl (2001) menambahkan aspek jenis pengetahuan yang lebih detail, yaitu faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Ranah kognitif tidak hanya menilai kemampuan siswa dalam mengingat konsep, tetapi juga mengukur sejauh mana siswa mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai konteks. Oleh karena itu, pencapaian ranah kognitif menjadi indikator penting untuk melihat keberhasilan siswa dalam berpikir logis dan sistematis

Selain ranah kognitif, hasil belajar juga mencakup ranah psikomotorik yang berkaitan dengan kemampuan fisik dan praktik. Ranah ini biasanya berkembang melalui tahapan seperti meniru, memanipulasi, mengoordinasikan gerakan, hingga mencapai tingkat presisi tinggi dalam melaksanakan suatu keterampilan (Delar, dkk., 2022). Ranah psikomotorik pada mata pelajaran kejuruan di Jurusan DKV dapat terlihat dari kemampuan praktik, eksperimen, maupun penciptaan karya kreatif yang menunjukkan penguasaan teknik sekaligus inovasi. Hal ini menunjukkan bahwa ranah psikomotorik memiliki peran besar dalam menyiapkan siswa agar terampil menghadapi dunia kerja. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya mencerminkan pemahaman teori, tetapi juga keterampilan nyata yang dikuasai siswa.

Integrasi antara ranah kognitif dan psikomotorik memberikan gambaran yang lebih utuh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya mampu memahami materi secara konseptual, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam keterampilan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar harus dilihat sebagai satu kesatuan yang mencakup kemampuan berpikir sekaligus keterampilan praktis. Jika kedua ranah ini berjalan bersama, maka tujuan pendidikan secara menyeluruh dapat tercapai. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran bukan hanya diukur dari nilai ujian, tetapi juga dari keterampilan siswa dalam menghasilkan karya dan memecahkan masalah.

Selain sebagai indikator capaian tujuan pembelajaran, hasil belajar juga memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Hasil belajar yang baik tidak hanya menunjukkan keberhasilan siswa secara individual, tetapi juga menjadi indikator keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif (Marlina, dkk., 2021). Pendidikan abad ke-21, menuntut hasil belajar yang tidak hanya menilai penguasaan materi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk merancang proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif serta metode pembelajaran yang variatif. Hal ini menegaskan bahwa hasil belajar berfungsi ganda, yaitu sebagai cerminan kemampuan siswa sekaligus alat evaluasi efektivitas pembelajaran dalam menghadapi tantangan pendidikan masa kini.

Faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik siswa, intelegensi, motivasi, minat, kesiapan mental, serta aspek psikologis lainnya. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial, dukungan orang tua dan guru, ketersediaan fasilitas belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran modern terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar (Marlina, dkk., 2021). Oleh karena itu, interaksi antara faktor internal dan eksternal akan menentukan sejauh mana keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi hasil belajar merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Instrumen evaluasi harus disesuaikan dengan ranah yang diukur. Untuk ranah kognitif, instrumen yang umum digunakan adalah tes tertulis, baik berupa pilihan ganda maupun uraian, yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman hingga kemampuan berpikir kritis (Putra, 2024). Ranah psikomotorik lebih tepat diukur melalui observasi langsung, tes keterampilan, demonstrasi praktik, maupun penilaian terhadap produk yang dihasilkan siswa (Putra, 2024). Penilaian yang komprehensif dan autentik sangat diperlukan agar hasil belajar yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan siswa secara menyeluruh (Suprihatien

dkk., 2023). Oleh sebab itu, penelitian masa kini menekankan perlunya instrumen penilaian autentik yang mampu menilai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa hasil belajar merupakan refleksi dari proses pendidikan yang melibatkan perubahan dalam diri siswa, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal maupun eksternal, serta harus diukur dengan instrumen evaluasi yang tepat sesuai dengan ranah pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa, hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai tolak ukur pencapaian akademik, tetapi juga sebagai cerminan dari keberhasilan pendidikan dalam membentuk siswa yang kompeten dan sesuai tuntutan keterampilan abad ke-21.

2.1.4 Kreativitas Siswa

Kreativitas dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk siswa yang berpikir kritis, reflektif, dan inovatif (Tahiri, 2025). Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan ide, solusi, atau karya yang baru, orisinal, dan bermanfaat dalam proses pembelajaran (Widiyanto dan Nurasih, 2020). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga mencakup proses mewujudkan ide tersebut menjadi suatu karya yang orisinal dan bernilai guna melalui tahapan perencanaan, pengembangan, dan implementasi. Kreativitas menjadi landasan penting bagi siswa untuk mengembangkan gagasan desain dan mengimplementasikannya dalam bentuk produk visual yang fungsional serta estetik, khususnya dalam pembelajaran berbasis proyek.

Berpikir kreatif membantu individu menjadi lebih baik dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan secara lebih efektif dan berkualitas (Hariri, dkk., 2021). Sementara itu, Yunadia, dkk. (2023) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan gagasan asli, konstruktif, serta menekankan aspek intuitif dan rasional. Oleh karena itu, kreativitas dapat dipahami sebagai proses berjenjang yang meliputi kemampuan berpikir kreatif (munculnya ide) hingga kemampuan produktif kreatif (mewujudkan ide menjadi karya nyata).

Menurut Torrance (1966), kreativitas mencakup kemampuan mengonstruksi masalah, menemukan solusi, dan mengembangkan gagasan baru. konsep kreativitas Torrance digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai tahap awal dalam proses kreativitas. Penerapan konsep tersebut pada pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), proses ini diwujudkan melalui kegiatan analisis masalah, pengembangan ide, dan pembuatan produk. Oleh karena itu, kreativitas siswa tidak hanya dinilai dari seberapa banyak atau unik ide yang dihasilkan, tetapi juga dari sejauh mana ide tersebut dapat diterapkan dalam karya proyek yang orisinal dan bermakna.

Ciri-ciri kreatif dapat dilihat dari seberapa baik siswa dapat berpikir dengan lancar, adaptif, orisinal, dan detail (Mutiasari, dkk., 2023). Keempat aspek tersebut menjadi indikator penting dalam mengukur tingkat kreativitas siswa (Angelica, dkk., 2022). Penjabaran mengenai indikator berpikir kreatif dan deskripsi kemampuannya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Deskripsi Kemampuan
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide secara lancar dan relevan sesuai dengan <i>brief</i> proyek.
Keluwesanan (<i>Flexibility</i>)	Kemampuan siswa dalam mengembangkan lebih dari satu alternatif konsep visual atau pemilihan warna yang sesuai dengan karakter <i>brand</i> .
Orisinalitas (<i>Originality</i>)	Siswa menghasilkan ide dan karya desain yang unik, baru, dan tidak meniru karya lain.
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Siswa mampu mengembangkan ide menjadi konsep desain yang detail, fungsional, dan estetis.

Sumber : (Angelica, dkk., 2022)

Melalui kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat terbuka terhadap berbagai alternatif solusi, mampu mengembangkan ide secara mandiri, serta menunjukkan keberanian untuk mencoba hal-hal baru (Fan and Cai, 2022). Berpikir kreatif menjadi landasan bagi munculnya kreativitas siswa dalam proyek, yaitu kemampuan mengubah ide menjadi bentuk visual atau karya nyata yang orisinal dan fungsional. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang

memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen, mengemukakan pendapat, dan mengekspresikan ide secara bebas (Mareza dkk., 2024). Oleh karena itu, kreativitas tidak hanya diukur dari banyaknya ide yang dihasilkan, tetapi juga dari bagaimana ide tersebut dapat diwujudkan menjadi proyek yang bermakna dan inovatif.

2.1.5 Pembelajaran Desain *Brief*

Pembelajaran desain *brief* merupakan salah satu kompetensi penting dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) yang bertujuan melatih siswa untuk memahami kebutuhan klien dan menuangkannya dalam bentuk konsep visual. Desain *brief* berfungsi sebagai pedoman utama dalam proses perancangan karena memuat identitas, tujuan, dan batasan desain yang harus diperhatikan (Kristiantowi, 2019). Desain *brief* tidak hanya dipahami sebagai dokumen tertulis, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif dan psikomotorik siswa (Kholil and Hadiprayitno, 2020). Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan menganalisis kebutuhan klien dan menentukan konsep desain, sedangkan aspek psikomotorik berkaitan dengan kemampuan menyusun dan merealisasikan konsep visual berdasarkan arahan *brief*. Oleh karena itu, pembelajaran desain *brief* berperan penting dalam membekali siswa dengan keterampilan berpikir sistematis, kreatif, serta kesiapan menghadapi dunia industri kreatif.

Selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) fase F pada mata pelajaran Desain *Brief* kelas XI DKV di SMK Negeri 8 Bandarlampung, siswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan panduan tertulis (*brief*) untuk merancang karya visual secara tepat sesuai arahan proyek. Melalui penerapan CP ini, siswa tidak hanya memahami teori desain, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas karena siswa ditantang menghasilkan ide visual yang inovatif, orisinal, dan relevan dengan tren desain terkini. Oleh karena itu, pembelajaran desain *brief* berperan penting dalam menyiapkan siswa agar adaptif terhadap dinamika industri kreatif.

Sebagai bagian dari implementasi pembelajaran Desain *Brief*, salah satu materi penting yang diajarkan adalah *Information Design*. Materi ini membantu siswa memahami cara menyusun informasi desain melalui visual agar mudah dipahami

oleh audiens. Melalui pembelajaran materi *information design*, siswa dilatih untuk menyusun informasi visual secara terstruktur, logis, dan estetik. Materi ini membantu siswa menghubungkan arahan dalam desain *brief* dengan keputusan visual yang akan digunakan dalam proses perancangan. Materi *information design* diajarkan melalui tahapan perancangan visual seperti *mind mapping*, *matrix logo*, *mood board*, *stylescape*, dan *brand guideline*. Materi *information design* dalam penelitian ini, difokuskan pada *stylescape* dan *brand guideline* karena kedua materi tersebut merupakan bentuk konkret visualisasi *brief* yang digunakan sebagai acuan utama dalam pengembangan identitas visual merek. Berikut Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi *information design* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran *Information Design*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Siswa mampu memahami konsep dan penerapan <i>information design</i> untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang informatif, terstruktur, dan estetik melalui tahapan perancangan seperti <i>mind mapping</i> , <i>matrix logo</i> , <i>mood board</i> , <i>stylescape</i> , dan <i>brand guideline</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami pengertian dan fungsi <i>stylescape</i> serta <i>brand guideline</i> dalam proses perancangan identitas visual. 2. Siswa mampu menganalisis penerapan prinsip <i>information design</i> dalam <i>stylescape</i> dan <i>brand guideline</i> berdasarkan kesesuaian elemen identitas visual secara sistematis.

Materi *Stylescape* dan *Brand Guideline* dalam pembelajaran *Information Design*, berperan penting dalam proses perancangan identitas visual yang kreatif dan terarah. *Stylescape* berfungsi sebagai representasi visual awal yang menggambarkan suasana, karakter, dan arah visual suatu *brand*, sedangkan *brand guideline* berfungsi sebagai pedoman aturan visual untuk menjaga konsistensi penerapan identitas merek pada berbagai media. Kedua materi ini tidak hanya menuntut pemahaman terhadap konsep dan fungsinya, tetapi juga melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan ide visual yang orisinal dan konsisten. Melalui kegiatan analisis, eksplorasi elemen desain, serta penerapan prinsip visual, siswa diharapkan dapat menunjukkan kreativitas dalam menyusun rancangan yang komunikatif dan memiliki karakter visual yang kuat. Untuk mengetahui sejauh mana cakupan dan tingkat kemampuan yang dikembangkan, berikut disajikan

analisis keluasan dan kedalaman materi *stylescape* dan *brand guideline* pada Tabel 3.

Tabel 3. Keluasan dan Kedalaman Materi *Information Design*

Aspek Materi	Kedalaman Materi	Level Kognitif
<i>Stylescape</i>	Menjelaskan pengertian dan fungsi <i>stylescape</i> dalam proses perancangan identitas visual	C2 Memahami
	Menganalisis kesesuaian elemen visual <i>stylescape</i> dengan konsep dan karakter <i>brand</i>	C4 Menganalisis
<i>Brand Guideline</i>	Menjelaskan peran <i>brand guideline</i> dalam menjaga konsistensi identitas visual <i>brand</i>	C2 Memahami
	Menganalisis penerapan elemen visual berdasarkan kebutuhan/ <i>brief</i>	C4 Menganalisis

2.1.6 Model *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran di mana siswa belajar melalui pengerjaan proyek nyata yang berkaitan dengan masalah atau pertanyaan yang menantang (Ramadani dkk., 2024). Pembelajaran ini menekankan keaktifan siswa dalam mencari jawaban atas suatu masalah, melakukan penyelidikan, mengambil keputusan, serta menghasilkan produk atau solusi berdasarkan hasil kerja mereka sendiri. Menurut Thomas (2000), PjBL adalah pendekatan yang menempatkan proyek sebagai inti proses pembelajaran, bukan sekadar tugas tambahan. Melalui PjBL, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi mencari, mengolah, dan menerapkan informasi untuk menyelesaikan proyek yang bermakna.

Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bersifat *student centered* di mana siswa didorong untuk belajar secara mandiri dan aktif dengan menghadapi tugas yang menantang melalui pengerjaan proyek, sehingga mereka dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Asidiqi, 2024). Model pembelajaran PjBL tidak hanya fokus pada hasil akhir berupa produk, tetapi lebih menekankan pada proses pembelajaran yang dilalui siswa dalam memecahkan suatu permasalahan (Zulva, dkk., 2025). Melalui proses tersebut, siswa dilatih untuk berpikir kritis, merencanakan strategi, mengambil keputusan, serta mengevaluasi hasil kerja secara berkelanjutan selama pengerjaan proyek (Made,

dkk., 2022). Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan proyek memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa belajar melalui praktik langsung, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Rizqullah, dkk., 2025). Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih menantang dan kontekstual dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada penjelasan guru, membaca buku, dan mengerjakan tes atau kuis.

Tahapan dalam penerapan model pembelajaran PjBL diawali dengan penjelasan materi serta langkah-langkah pelaksanaan PjBL oleh guru sebagai pengantar pembelajaran. Tahap berikutnya adalah perancangan dan pelaksanaan proyek yang dibimbing langsung oleh guru, termasuk kegiatan penyelidikan dan eksperimen di laboratorium. Proses pembelajaran diakhiri dengan implementasi proyek, pengawasan, serta pengujian hasil pembelajaran dan evaluasi pengalaman belajar guna merefleksikan proses dan hasil yang telah dicapai (Hasanah dan Chamdani, 2025). Berdasarkan tahapan tersebut, model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memberikan alur pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap proses pembelajaran.

2.2 Kerangka Berpikir

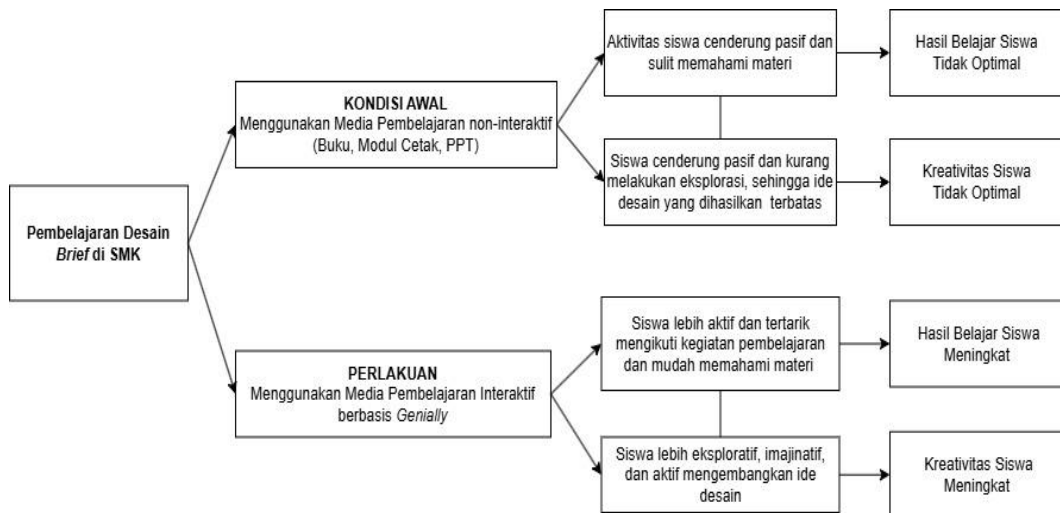
Berdasarkan teori dan hasil kajian pustaka, mata pelajaran Desain *Brief* di SMK jurusan DKV merupakan bagian penting dari kurikulum yang menuntut penguasaan pengetahuan teori sekaligus keterampilan praktik. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini masih belum optimal, terutama dalam aspek pemahaman konsep dan kemampuan mengembangkan ide kreatif. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak interaktif, seperti modul cetak, *slide PowerPoint*, dan penjelasan langsung dari guru. Media tersebut membuat aktivitas belajar siswa cenderung pasif dan pemahaman materi kurang optimal, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar, serta kesulitan mengaitkan teori dengan praktik kreatif yang dibutuhkan dalam bidang desain.

Kondisi ini penting diperhatikan karena karakteristik siswa SMK cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat praktis, visual, dan interaktif. Ketika media yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan tersebut, kreativitas siswa sulit

berkembang, dan hasil belajar pun tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa serta menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas mereka. Salah satu alternatif yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *Genially*, platform digital interaktif yang memungkinkan guru menggabungkan teks, gambar, video, audio, dan animasi menjadi media belajar yang menarik dan mudah diakses.

Penggunaan *Genially* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus kreativitas siswa dalam pembelajaran Desain *Brief*. Melalui tampilan visual yang interaktif, siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan mengaplikasikannya dalam bentuk ide atau karya desain. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, media interaktif berbasis *Genially* tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa SMK pada mata pelajaran Desain *Brief*. Penelitian ini membandingkan hasil belajar dan tingkat kreativitas antara siswa yang menggunakan media *Genially* dengan yang menggunakan media pembelajaran non-interaktif seperti buku dan modul cetak. Oleh karena itu, penelitian ini relevan dengan judul yang diajukan, yaitu “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa SMK pada Mata Pelajaran Desain *Brief*.” Kerangka pemikiran penelitian ini disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kerangka Pemikiran

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis pertama:

- a) H_{01} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Desain *Brief*.
- b) H_{a1} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Desain *Brief*.

Hipotesis kedua:

- a) H_{02} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* tidak efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Desain *Brief*.
- b) H_{a2} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Desain *Brief*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara objektif pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Data yang diperoleh berbentuk angka dan dianalisis dengan teknik statistik, sehingga hasilnya lebih terukur, sistematis, dan dapat digeneralisasikan (Sugiyono, 2013). Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Terdapat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Kedua kelompok sama-sama diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal serta *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Tabel 4. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2013).

Keterangan:

O₁: *pretest* kelas eksperimen

O₂: *posttest* kelas eksperimen

O₃: *pretest* kelas kontrol

O₄: *posttest* kelas kontrol

X₁: perlakuan berupa pembelajaran dengan media interaktif *Genially*

X₂: perlakuan berupa pembelajaran dengan modul cetak

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Bandar Lampung, yang beralamat di Jalan Imam Bonjol Nomor.52, Kurungannyawa, Kecamatan Gedong Tataan, Kode Pos 35151, Bandar Lampung, Lampung. Penelitian dilakukan pada siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) kelas XI Semester genap tahun 2025/2026.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026. Populasi terdiri dari tiga kelas dengan jumlah total 84 siswa. Rincian jumlah siswa per kelas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Tabel Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
XI DKV 1	29 Siswa
XI DKV 2	27 Siswa
XI DKV 3	28 Siswa

Sumber: Data Tata Usaha SMKN 8 Bandar Lampung 2025

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kelompok atau klaster yang sudah terbentuk secara alami. Populasi pada penelitian ini terdiri dari seluruh kelas XI Jurusan DKV yang berjumlah tiga kelas. Berdasarkan ketiga klaster tersebut, dua kelas dipilih secara acak untuk dijadikan sampel penelitian. Pemilihan klaster secara acak dilakukan untuk memberikan peluang yang sama bagi setiap kelas untuk terpilih sebagai sampel.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel utama, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel Bebas (Independen / X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2013). Variabel bebas

pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang digunakan dalam mata pelajaran Desain *Brief*. Media ini diberikan sebagai perlakuan kepada siswa kelas XI DKV. Penerapan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kreativitas siswa.

2. Variabel Terikat (Dependen / Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2013). Variabel terikat dalam penelitian ini terdiri dari:

- a) Y₁ : Hasil belajar siswa yaitu kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi Desain *Brief*.
- b) Y₂ : Kreativitas siswa yaitu kemampuan siswa dalam merumuskan ide, konsep, dan menghasilkan karya melalui Desain *Brief*.

3.5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan studi pendahuluan dan telaah literatur mengenai pembelajaran Desain *Brief*, aspek pengetahuan dan keterampilan siswa, serta kurikulum yang berlaku di SMK.
 - b. Menentukan sekolah dan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian.
 - c. Mengajukan izin penelitian kepada kepala sekolah dan pihak terkait.
 - d. Melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Desain *Brief* untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kesiapan media.
 - e. Menetapkan populasi, sampel, dan jadwal pelaksanaan penelitian.
 - f. Menyiapkan perangkat pembelajaran, termasuk RPP, materi ajar, dan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.
 - g. Menyusun dan menguji instrumen penelitian, seperti tes hasil belajar dan rubrik penilaian kreativitas siswa, serta melakukan analisis validitas dan reliabilitas instrumen.

2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melakukan koordinasi dengan guru pembimbing untuk menetapkan jadwal dan alur kegiatan penelitian.
 - b. Memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan instrumen tes untuk menilai hasil belajar kognitif siswa.
 - c. Memberikan pembelajaran Desain *Brief* kepada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dengan model pembelajaran PjBL sebagai pengukuran kreativitas siswa.
 - d. Memberikan *posttest* pada kedua kelompok untuk menilai perubahan penguasaan materi setelah pembelajaran.
3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data
 - a. Mengumpulkan seluruh data hasil *pretest* dan *posttest*.
 - b. Melakukan analisis data untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif dan Tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen dan kontrol.
 - c. Menyusun pembahasan berdasarkan hasil analisis dan merumuskan kesimpulan penelitian.

3.6 Data dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian eksperimen ini mengumpulkan dua jenis data kuantitatif utama:

1. Hasil belajar: berupa nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada materi *Information Design* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai ini mencerminkan penguasaan konsep dan keterampilan akademik siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Kreativitas siswa: berupa skor kreativitas yang diukur melalui instrumen rubrik penilaian kreativitas dimana skor dikumpulkan setelah siswa menyelesaikan *project* LKPD yang diberikan.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen dalam penelitian ini disusun berdasarkan variabel efektivitas media

pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar Desain *Brief* siswa SMK.

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk menilai kemampuan kognitif siswa sebelum maupun setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Bentuk tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* dengan model soal pilihan ganda. Tabel kisi-kisi instrumen soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mengacu pada materi *Stylescape* dan *Brand Guideline*. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda ini mengukur kemampuan kognitif siswa pada level C2 (memahami) dan C4 (menganalisis). Level C2 digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami konsep, fungsi, tahapan, serta elemen dasar *stylescape* dan *brand guideline*. Sementara itu, level C4 digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis kesesuaian dan penerapan elemen visual berdasarkan kondisi dan contoh yang diberikan, sehingga proses analisis tetap terjadi meskipun jawaban disajikan dalam bentuk pilihan ganda. Adapun kisi-kisi instrumen tes hasil belajar disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar

No	Materi	Indikator	Nomor Soal	Level Kognitif
1	<i>Stylescape</i>	Memahami konsep, pengertian, fungsi, dan tahapan <i>stylescape</i> dalam perancangan identitas visual	1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 19, 21	C2
2	<i>Stylescape</i>	Menganalisis kesesuaian elemen visual <i>stylescape</i> dengan karakter <i>brand</i>	4, 5, 6, 11, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 23, 24, 25	C4
3	<i>Brand Guideline</i>	Memahami pengertian, fungsi, dan peran <i>brand guideline</i> dalam menjaga konsistensi identitas visual	26, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40	C2
4	<i>Brand Guideline</i>	Menganalisis bagian dan penerapan elemen <i>brand guideline</i> dalam penggunaan identitas visual	27, 28, 35, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50	C4

2. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Rubrik penilaian kreativitas siswa digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam menerapkan konsep desain *brief* melalui pembelajaran berbasis proyek dengan menilai proses dan hasil kerja siswa. Proses yang dinilai mencakup kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menuangkan ide melalui LKPD berdasarkan indikator kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi, sedangkan hasil yang dinilai berupa karya visual *stylescape* dan *brand guideline* yang dinilai berdasarkan kesesuaian konsep, keunikan visual, konsistensi desain, serta penerapan elemen desain. Rubrik penilaian kreativitas siswa dalam penelitian ini mengadopsi rubrik penilaian kreativitas yang telah dikembangkan oleh Nikmah, dkk. (2023) yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek serta materi *stylescape* dan *brand guideline*. Rubrik penilaian kreativitas siswa disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Rubrik Penilaian LKPD				
Aspek: Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa				
Indikator (Torrance)	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kelancaran (Fluency)	Siswa mampu menuangkan ide secara lancar dan menyeluruh pada seluruh bagian LKPD. Ide mengenai <i>mood</i> visual, warna, <i>keyword</i> , karakter <i>brand</i> , target audiens, dan aturan <i>brand</i> dituliskan lengkap, relevan dengan <i>brief</i> , serta menunjukkan alur pemikiran yang konsisten.	Siswa mampu menuangkan beberapa ide yang relevan, namun kelancaran ide belum merata pada seluruh bagian LKPD.	Siswa hanya menghasilkan sedikit ide dan sebagian besar masih bersifat umum sehingga konsep <i>brand</i> belum tergambar secara utuh.	Siswa sangat terbatas dalam menuangkan ide, jawaban tidak lengkap atau tidak sesuai dengan <i>brief</i> desain.
Keluwesannya (Flexibility)	Siswa mampu menentukan minimal 2 warna utama yang berbeda, masing-masing disertai alasan pemilihan warna yang jelas dan relevan dengan karakter <i>brand</i> serta mencantumkan kode warna (HEX atau RGB) dengan tepat.	Siswa menentukan 2 warna utama, namun alasan pemilihan warna belum dijelaskan secara lengkap atau kode warna tidak dicantumkan secara tepat.	Siswa hanya menentukan 1 warna utama dengan alasan yang singkat dan tanpa mencantumkan kode warna.	Siswa tidak menentukan warna secara jelas, tidak memberikan alasan pemilihan warna, dan tidak mencantumkan kode warna, sehingga tidak sesuai dengan konsep <i>brand</i> .
Orisinalitas (Originality)	Ide yang dihasilkan sangat unik, kreatif, dan tidak meniru contoh. <i>Keyword</i> , karakter <i>brand</i> , dan konsep visual menunjukkan ciri khas yang kuat.	Ide cukup orisinal namun masih mengandung unsur yang umum digunakan.	Ide bersifat umum dan kurang menunjukkan kebaruan.	Ide tidak orisinal, meniru, atau tidak mencerminkan karakter <i>brand</i> .
Elaborasi (Elaboration)	Siswa mampu mengembangkan ide menjadi konsep <i>brand</i> yang sangat detail dan terstruktur. Elemen desain, aturan warna, tipografi, serta rencana aplikasi <i>brand</i> dijelaskan secara rinci dan saling mendukung.	Siswa mengembangkan ide dengan cukup detail, namun keterkaitan antar elemen belum sepenuhnya kuat.	Pengembangan ide masih kurang detail dan penjelasan elemen desain terbatas.	Ide tidak dikembangkan secara memadai dan konsep <i>brand</i> tidak tergambar jelas.

Rubrik Penilaian <i>Stylescape</i>				
Aspek: Kreativitas Visual (Realisasi Ide)				
Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kesesuaian Konsep	Seluruh elemen visual sangat sesuai dengan hasil LKPD dan mencerminkan konsep <i>brand</i> secara konsisten.	Sebagian besar elemen visual sesuai dengan hasil LKPD.	Kesesuaian konsep masih terbatas.	Tidak sesuai dengan hasil LKPD.
Keunikan Visual	Visual sangat unik, kreatif, dan memiliki karakter visual yang kuat.	Visual cukup unik namun masih umum.	Visual kurang menunjukkan keunikan.	Visual meniru karya lain.
Komposisi & Kerapian	Tata letak sangat rapi, seimbang, dan profesional.	Tata letak cukup rapi.	Tata letak kurang rapi.	Tata letak tidak terstruktur.
Kelengkapan Elemen	Seluruh elemen visual yang direncanakan ditampilkan lengkap.	Hampir semua elemen ditampilkan.	Beberapa elemen penting tidak ditampilkan.	Elemen visual sangat tidak lengkap.
Rubrik Penilaian <i>Brand Guideline</i>				
Aspek: Konsistensi Desain				
Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Aturan Karakter <i>Brand</i>	Aturan karakter <i>brand</i> disusun sangat jelas, khas, dan konsisten sehingga mudah diterapkan pada berbagai media.	Aturan cukup jelas namun masih perlu penyempurnaan.	Aturan kurang spesifik.	Aturan tidak jelas.
Aturan Warna	Aturan warna lengkap, konsisten, dan mudah dipahami.	Aturan warna cukup lengkap.	Aturan warna kurang lengkap.	Aturan warna tidak jelas.
Aturan Tipografi	Tipografi sangat sesuai dengan karakter <i>brand</i> dan target audiens.	Tipografi cukup sesuai.	Tipografi kurang sesuai.	Tipografi tidak sesuai.
Kerapian & Keterpaduan	<i>Brand guideline</i> disusun sangat rapi, utuh, dan mudah dipahami.	<i>Brand guideline</i> cukup rapi.	<i>Brand guideline</i> kurang rapi.	<i>Brand guideline</i> tidak terstruktur.

3.8 Uji Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa, instrumen tes diuji terlebih dahulu untuk memastikan bahwa setiap butir soal valid dan layak digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, dilakukan serangkaian uji kelayakan instrumen yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

1. Uji Validitas

Validitas dalam penelitian ini dianalisis menggunakan validitas empiris yang bertujuan untuk menguji kelayakan butir soal secara statistik. Analisis validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*, yang mengukur kekuatan hubungan antara skor masing-masing butir soal dengan skor total. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi yang diperoleh memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Rumus korelasi *Product Moment Pearson* adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Banyaknya peserta tes

X : Nilai rata-rata harian siswa

Y : Nilai hasil uji coba tes

Item instrumen dinyatakan valid apabila memiliki nilai $r \geq 0,60$.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen tes akan dianalisis menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui konsistensi internal butir soal.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sigma_t^2}{\sum \sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas

k : jumlah butir soal

$\sum \sigma_t^2$: jumlah varians skor tiap butir

σ_t^2 : varians total

Hasil perhitungan reliabilitas kemudian diinterpretasikan dengan cara membandingkannya terhadap klasifikasi tingkat reliabilitas. Interpretasi

dilakukan berdasarkan kriteria reliabilitas instrumen yang tercantum pada Tabel 8.

Tabel 8. Kriteria Koefisien Korelasi

Reliabilitas	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,70-0,79	Tinggi
0,60-0,69	Sedang
< 0,60	Rendah

Sumber: (Arikunto, 2013)

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran atau tingkat kesukaran soal adalah ukuran yang menunjukkan seberapa sulit atau mudah suatu butir soal bagi peserta tes. Menurut Arikunto (2013), tingkat kesukaran soal menunjukkan proporsi peserta tes yang dapat menjawab benar suatu butir soal. Soal dengan tingkat kesukaran tinggi berarti mudah, sedangkan soal dengan tingkat kesukaran rendah berarti sukar. Maka, uji tingkat kesukaran bertujuan untuk memastikan bahwa butir soal yang digunakan tidak terlalu mudah atau terlalu sukar agar dapat membedakan kemampuan siswa secara efektif. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran adalah:

$$P = \frac{N}{B}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran soal

B = jumlah peserta yang menjawab benar

N = jumlah seluruh peserta tes

4. Uji Daya Beda

Uji daya beda (*discrimination power*) digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu butir soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Menurut Arikunto (2013), daya beda menunjukkan sejauh mana suatu soal mampu membedakan antara peserta tes yang menguasai materi dengan yang belum menguasainya. Soal yang memiliki daya beda baik akan dijawab benar oleh peserta berkemampuan tinggi dan dijawab salah oleh peserta berkemampuan rendah. Rumus untuk menghitung daya beda adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Indeks diskriminasi

J_A : Banyak peserta kelompok atas

J_B : Banyak peserta kelompok bawah

B_A : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab benar

P_A : Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Interpretasi terhadap hasil perhitungan indeks daya beda dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Interpretasi Angka Daya Beda

Rentang Nilai Daya Beda	Klasifikasi	Interpretasi
0,00 – 0,20	<i>Poor</i>	Kurang
0,21 – 0,40	<i>Satisfactory</i>	Cukup
0,41 – 0,70	<i>Good</i>	Baik
0,71 – 1,00	<i>Excellent</i>	Baik Sekali

Sumber: (Arikunto, 2013)

3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data merupakan tahap penting dalam penelitian yang digunakan untuk mengolah data hasil instrumen penelitian. Sebelum dianalisis, data terlebih dahulu diperiksa kelengkapan dan konsistensinya, lalu diproses sesuai dengan jenis data serta tujuan penelitian.

3.9.1 Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting karena berhubungan dengan pemilihan jenis analisis statistik yang digunakan. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal.

H_1 : Data tidak berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (signifikansi) $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal (H_0 diterima).

2. Jika nilai Sig. (signifikansi) $\leq 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal (H_0 ditolak).

Hasil uji normalitas akan menjadi acuan dalam menentukan teknik analisis data yang digunakan, apakah menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari dua kelompok atau lebih memiliki kesamaan (homogen) atau tidak. Uji ini penting karena menjadi salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene's Test of Equality of Variances*.

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Data memiliki varians yang homogen.

H_1 : Data tidak memiliki varians yang homogen.

Dasar pengambilan keputusan adalah:

1. Jika nilai Sig. (signifikansi) $> 0,05$, maka H_0 diterima, artinya data memiliki varians yang homogen.
2. Jika nilai Sig. (signifikansi) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya data tidak memiliki varians yang homogen.

3.9.2 Pengujian Hipotesis

1. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* (*Normalized Gain*) digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah pelaksanaan pembelajaran. Perhitungan dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi terhadap skor maksimum. Uji ini memberikan gambaran efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

g : *N-Gain*

Skor *Posttest* : Skor hasil belajar sesudah perlakuan

Skor *Pretest* : Skor hasil belajar sebelum perlakuan

Skor Maksimal : Skor tertinggi yang bisa dicapai dari tes

Skor peningkatan ditentukan menggunakan perhitungan *N-Gain* dalam bentuk persentase. Kategori *N-Gain* ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Interpretasi Uji *N-gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

Sumber : (Rohman, 2020)

2. Uji *T-test*

Independent Sample T-Test merupakan uji parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran Desain *Brief* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Syarat yang harus dipenuhi dalam uji ini adalah data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Apabila syarat normalitas tidak terpenuhi, maka uji parametrik T dapat diganti dengan uji non-parametrik yaitu *Mann-Whitney U-Test*.

Hipotesis pertama:

- a) H_{01} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain *Brief*.
- b) H_{a1} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain *Brief*.

Hipotesis kedua:

- a) H_{02} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* tidak efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Desain *Brief*.
- b) H_{a2} : Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran Desain *Brief*.

Kriteria Pengujian:

Jika nilai signifikansi (Sig.) $p \leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jika nilai signifikansi (Sig.) $p > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 8 Bandarlampung dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* yang disajikan secara interaktif, visual, dan terstruktur terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain *Brief*. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media *Genially* yang bersifat interaktif, visual, dan terstruktur mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Penggunaan *Genially* juga memperkuat kemampuan siswa dalam menganalisis dan menginterpretasikan *brief* desain secara sistematis.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* juga terbukti memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Genially* memberikan ruang eksplorasi visual yang lebih fleksibel sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pengembangan gagasan. Siswa dapat mengeksplorasi contoh referensi visual, mengembangkan alternatif konsep, serta menyusun sistem identitas visual secara lebih konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkembang tidak hanya pada tahap menghasilkan ide, tetapi juga pada tahap mengorganisasikan dan merealisasikan ide tersebut menjadi produk desain yang aplikatif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Desain *Brief*, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Saran bagi Siswa

Siswa disarankan untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif dan tetap fokus ketika menggunakan media pembelajaran interaktif selama kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan perangkat seperti telepon genggam atau komputer dalam pembelajaran hendaknya digunakan secara bijak dan tidak dialihkan untuk kegiatan lain di luar pembelajaran, agar dapat memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar dan kreativitas dalam mengembangkan ide desain.

2. Saran bagi Guru

Guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih visual, sistematis, dan menarik. Guru juga perlu merancang konten yang terstruktur dan relevan.

3. Saran bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang stabil, perangkat pembelajaran yang memadai, serta pelatihan bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Dukungan institusional sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, sekolah dapat mendorong kolaborasi antar guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

4. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau kompetensi lain dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) ataupun pada mata pelajaran berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam konteks yang lebih luas. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau keterampilan kolaboratif, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M. I., & Hariadi, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9166–9172. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5276>
- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733–742. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432>
- Aini, F., Edriati, S., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2425–2430.
- Anderson, L. W., & Krathwhol, D. R. (2001). *A Taxonomi for Learning Teaching and Assesing*. New York: Longman.
- Angelica, O. E., Safrida, L. N., & Oktavianingtyas, E. (2022). Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat Ditinjau dari Self-Confidence. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1231–1242. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1231-1242>
- Anggara, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di MAN 1 Garut. *Deleted Journal*, 4(2), 43–48. <https://doi.org/10.55642/taveij.v4i2.673>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asidiqi, D. F. (2024). Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siawa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 123–130. <https://doi.org/2480-9466>
- Aurum, E. V., & Surjono, H. D. (2021). Mobile-Based Interactive Learning Multimedia to Improving Problem Solving Ability in Vocational Secondary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 818–826. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.28611>

- Azzakki, W. M., & Krisbiantoro, D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian sebagai Upaya Membantu Belajar Siswa Kelas XI Teknik Sepeda Motor. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2), 46–50. <https://doi.org/10.24076/joism.2022v3i2.615>
- Cosentino, G., Gelsomini, M., Sharma, K., & Giannakos, M. (2025). Students' experience and learning outcomes in multisensory environments: the moderating role of interaction modalities. *Smart Learning Environments*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-025-00402-4>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., Wanarti, P., & Rusimamto. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 639–645.
- Delar, D. A., Reinita, Arwin, & Mansurdin. (2022). Analisis Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Model Cooperative Tipe Make a Match di SDN 05 Sawahan Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8390–8400.
- Dewi, L. C., Churiyah, M., Winarno, A., Istanti, L. N., & Siswanto, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 177–192. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Efendi, E., Andy, A., Arizah, L. M., Luthfyah, A. Z., Khozi, M. S. Al, & Ramadhan, U. F. (2024). Analisis Unsur-unsur Komunikasi, Media Komunikai, Metode Komunikasi, Efek Komunikasi. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(3), 1293–1300. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i3.1021>
- Eka, V., Sistanti, N., & Churiyah, M. (2022). E-modul Korespondensi dengan Aplikasi Genially: Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Turen. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 2(3), 298–307. <https://doi.org/10.17977/um066v2i32022p298-307>
- Fan, M., & Cai, W. (2022). How Does a Creative Learning Environment Foster Student Creativity? An Examination on Multiple Explanatory Mechanisms. *Current Psychology*, 41(7), 4667–4676. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00974-z>
- Fitriyah, P. N., & Sumbawati, M. S. (2016). Pembelajaran Berbasis Aplikasi Interaktif Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ. *Jurnal IT-EDU*, 05, 141–151.
- Genially. (2025). *Why use Genially in the classroom ?* <https://academy.genial.ly/>

- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>
- Handaru, D. C., & Pujiriyanto. (2021). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif PKK dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK. *Jurnal Epistema*, 2(1).
- Hariri, A., Muslim, S., Ekohariadi, E., & Yundra, E. (2021). The Effect of Creative Thinking in improving decision making. *Management Science Letters*, 11, 1765–1770. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2021.2.006>
- Hasanah, T. R., & Chamdani, M. (2025). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Tentang Hak dan Kewajiban pada Siswa Kelas IVA SDN 2 Pejagoan Tahun Ajaran 2024/2025. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Herlina, Boer, R. F., Fasadena, N. S., Kede, A., Kahfi, M. A.-M., Ganiem, L. M., Putri, S. S., Hasibuan, N., Subchan, N., & Deryamsyah, A. D. (2023). Pengantar Ilmu Komunikasi. Pasuruan: *CV Basya Media Utama*.
- Karna, S. D., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Kholil, M., & Hadiprayitno, S. (2020). Trainees' Perceptions on Project-Based Learning in Computer Graphic Design Training. *International Journal of Management and Humanities*, 4(9), 30–33. <https://doi.org/10.35940/ijmh.i0849.054920>
- Kristiantowi, M. K. (2019). Modul Pelatihan Berbasis Kompetensi Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual Buku Informasi: Menerapkan Design Brief. Jakarta Selatan: In *Direktorat Jenderal Pembinaan Pelatihan dan Produktivitas*.
- Kurniawan, M. Y., Widiyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). Pemanfaatan Genially dalam Pengembangan Media Interaktif untuk Materi Opini dan Fakta Informatika Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1231–1242. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1739>
- Made, A. M., Riyanda, A. R., Sagala, M. K., & Adi, N. H. (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Mesin. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5162–5169.

- Mareza, L., Nugroho, A., & Fatmahwati, A. (2024). The Role of Teachers in Shaping Students' Creativity in Inclusive Primary Schools. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 16(2).
<https://doi.org/10.30595/dinamika.v16i2.24085>
- Marlina, D., Lian, B., & Eddy, S. (2021). The Effect of Teacher Competence and Students Motivation on Learning Outcomes for Students. *Communication Education*, 5, 4988–4994.
- Marmoah, S., & Wardani, D. K. (2023). The Utilization and Obstacles of Online Learning Applications. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 56(2), 403–413.
<https://doi.org/10.23887/jpp.v56i2.48310>
- Muharromah, S., & Sartika, S. (2024). Effectiveness of the Genially Website as a Science Learning Media on Earth and Solar. *Jurnal Universitas Muhamadiyah Sidoarjo*, 1–9.
- Mukaromah, L., Sutarto, J., Subali, B., & Raihan, P. D. (2024). Development of Interactive Food Web Learning Media to Improve Mastery of Science Concepts and Student Creativity. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2674–2678. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.6901>
- Mutiasari, A. I., Mustaji, M., & Susarno, L. H. (2023). The Effect of Project Based Learning on Creative Thinking Skills for Teachers. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 435.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7131>
- Nalendro, P. A., Muhammad, U. A., Yudisthira, A., & Ubaidillah, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Timelinejs pada Materi Zuid-Sumatra Staatsspoorwegen & Oosthaven untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(6), 1982–1993.
- Nikmah, E. N., Segara, N. B., & Imron, A. (2023). Penilaian Kreativitas Siswa Melalui Produk Infografis dalam Project Based Learning. *Jurnal Dialektika*, 3(2), 239–251.
- Ningsih, T. H. I., Suciptaningsih, O. A., & Faizah, S. (2025). Desain Media Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPAS SD/MI. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(3), 1072–1082. <https://doi.org/10.29100/.v7i3.7087>
- Nisa, E. M., Bahar, A., Purwidiani, N., & Romadhoni, I. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 89–98.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>

- Nurjannah, Ndari, Awaludin, & Fizen. (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>
- OECD. (2023). OECD Skills Outlook 2023: Skills for a Resilient Green and Digital Transition. In *Ocde*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/oecd-skills-outlook-2013_9789264204256-en%0Ahttp://dx.doi.org/10.1787/9789264204256-en%0Ahttp://www.oecd-ilibrary.org/education/oecd-skills-outlook-2013_9789264204256-en%0Ahttps://www.oecd-ilibrary.org/education/oec
- OECD Digital Education Outlook. (2023). OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. In *OECD Digital Education Outlook*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/oecd-digital-education-outlook-2023_c74f03de-en
- Pardede, P. (2020). Integrating the 4Cs into EFL Integrated Skills Learning. *JET (Journal of English Teaching)*, 6(1), 71–85. <https://doi.org/10.33541/jet.v6i1.190>
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Putriani Lubis, Maria Bintang Hasibuan, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Ramadani, T., Ahadin, & Fitri, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas IV SD Negeri Karang Anyar Kab. Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pengajara*, 2(11), 91–108.
- Rizaldi, D. R., & Fatimah, Z. (2024). 4C Skills (Critical Thinking, Creative, Collaboration, and Communication) in Physics Learning: Have They Been Formated in Students? *International Journal of Science Education and Science*, 1(2), 52–59. <https://doi.org/10.56566/ijses.v1i2.72>
- Rizqullah, M. I., Mahardika, A. I., Alkaf, N., & Saputra, B. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Melalui Pembelajaran Proyek. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 5(2), 138–150.

- Rohman, F. (2020). Development of Teaching Factory Module to Increase the Interest in Entrepreneurship through Competency Based Training Model in Central Java State Vocational School. *Journal of Vocational Career Education*, 5(2), 89–102.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/jvce/article/view/28534>
- Siagian, H. H., Sigiro, R. A., Padang, P. R., Sihombing, A. A., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Jurnal. *Jinu*, 2(4), 167–174. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i4.4992>
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Syah, M. B. (2025). Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 167–186.
<https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11620>
- Syahfitri, J. (2024). The Utilization of Local Wisdom-based Interactive Digital Module to Improve Students' Critical Thinking Skills. *International Journal of STEM Education for Sustainability*, 4(1), 110–119.
<https://doi.org/10.53889/ijses.v4i1.305>
- Taha, B., & Abdulrahman, M. S. (2023). the Impact of Technology on Students' Psychological and Educational Performance. *JISA(Jurnal Informatika dan Sains)*, 6(1), 91–95. <https://doi.org/10.31326/jisa.v6i1.1661>
- Tahiri, A. (2025). Creativity in Innovative Teaching, the Role of Teachers in Integrating Creativity and Critical Thinking Through Technology. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2(1), 51–64.
<https://jptpd.uinkhas.ac.id/https://doi.org/10.35719/jptpd.v2i1.958>
- Thomas, J. W. (2000). *a Review of Research on Project-Based Learning*. California.
- Titien, S., Arsy, R., Iqtiran, Fajru Daalatul Widyaningsi, P. rizki, & Risnita. (2023). Meta-analisis: Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3(4), 242–248.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance Tests of Creative Thinking: Directions Manual and Scoring Guide*. Bensenville: Personnel Press.

- Widiyanto, R., & Nurasiah, I. (2020). Pengembangan Pembelajaran Literasi Berbasis Creative Thinking untuk Membekali Kemampuan Literasi Membaca Mahasiswa Calon Guru SD Menuju Masyarakat Ekonomi Asean. *utile: Jurnal Kependidikan*, 3(1), 45–51. <https://doi.org/10.37150/jut.v3i1.88>
- Wijayanti, S., & Utama. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Interaktif berbasis PowerPoint. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 134–142.
- Wijoyo, A. (2010). Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*.
- Yunadia, M., Ruslan, Rusli, & Hastuty. (2023). Students' Creative Thinking Ability in Solving Open-ended Problems. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2), 141–149. <https://doi.org/10.35877/soshum1692>
- Zulfah, N. L., Rusimamto, P. W., Suprianto, B., & Fransisca, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan Kelas X TITL di Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(03), 205–212. <https://doi.org/10.26740/jpte.v12n03.p205-212>
- Zulva, C. A., Sari, D. W., Agustina, D., Lestari, F., & Faruq, U. (2025). Analisis Penerapan Project Based Learning terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching*, 78–92.