

GENIALLY DEVELOPING WEBSITE-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON PREHISTORIC HUMAN MATERIAL TO TRAIN THE HISTORICAL UNDERSTANDING OF GRADE X HIGH SCHOOL STUDENTS

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially* Materi Manusia Purba untuk Melatih Pemahaman Sejarah Siswa SMA Kelas X

Desy Amelia Fitri ^{1a*}, Suroyo ^{2b} Asyrul Fikri ^{3c}

¹²³ Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Riau

^adesy.amelia4944@student.unri.ac.id

^bsuroyo11002@lecturer.unri.ac.id

^casyrul.fikri@lecturer.unri.ac.id

(*) Corresponding Author

desy.amelia4944@student.unri.ac.id

How to Cite: Fitri, D.S (2025). *Genially* Developing Website-Based Interactive Learning Media on Prehistoric Human Material to Train the Historical Understanding of Grade X High School Students. doi: 10.36526/js.v3i2.6324

Received: 09-09-2025

Revised: 22-10-2025

Accepted: 29-10-2025

Keywords:

Interactive Learning Media,
Genially,
History Comprehension,
ADDIE Model,
Prehistoric Humans

Abstract

Learning history plays an important role in shaping national consciousness, character, and understanding of the nation's culture. However, in SMAN 16 Pekanbaru, learning is still dominated by Lecture methods and simple media. To increase students' interest and understanding, *Genially* website-based interactive learning media was developed on the material "Indonesian ancient man." This Media combines images, audio, and interactivity to make learning more interesting, effective, and train students' digital literacy and historical analysis skills. The purpose of this study was to produce and determine the feasibility of *Genially*-based interactive learning media on ancient human materials and assess their effectiveness in training historical understanding of Class X students. In this study the researchers used the Research method of Research and Development (R&D) with ADDIE development model, which stands for Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Test subjects in the development of Interactive Learning media is Class X learners. 4 SMA Negeri 16 Pekanbaru, total 32 students. The results of research conducted by researchers, it can be concluded that the Interactive Learning Media based on *Genially* Website can be used as a means of understanding the learning history, this is evidenced by the increase in learning outcomes from pretest to posttest. In the small group obtained the results of pretest 53 and posttest 90 with a difference of 37. While in the large group obtained the results of pretest 50 and posttest 81.875 with a difference of 31.875. Based on the results of the study can be concluded that students' understanding has increased in learning history and the level of understanding of learners has reached the level of analysis.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai cita-cita maupun tujuan yang diharapkan. Pendidikan memiliki pengaruh yang begitu besar pada manusia agar mampu bertahan hidup serta meningkatkan kualitas dirinya sehingga terpenuhinya kebutuhan hidup dengan lebih mudah. Pendidikan juga memegang peranan penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa, termasuk Indonesia. Pendidikan yang dilaksanakan dengan baik akan menghilangkan kebodohan, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan berkualitas (Winoto, 2019). Oleh karena itu, pendidikan sudah diberikan sejak dini supaya nilai-nilai yang ada dalam pendidikan tersebut semakin mudah diterapkan di usia dewasa. Tujuan Pendidikan Nasional kita yang berasal dari berbagai akar budaya bangsa Indonesia terdapat dalam Undang-

Undang sistem pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.” (Rulianto & Fabri, 2018).

Pada konteks ini, pembelajaran sejarah memiliki posisi strategis: ia bukan hanya sekadar pengajaran fakta masa lalu, tetapi juga menjadi wahana untuk membentuk sikap, kesadaran bangsa, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebagai cabang ilmu yang mempelajari asal-usul, perkembangan, dan peranan masyarakat masa lampau, sejarah memiliki nilai-nilai kearifan yang penting untuk membentuk kecerdasan, sikap, dan kepribadian siswa di semua jenjang pendidikan (Ainishifa dkk., 2023). Dengan demikian, pembelajaran sejarah yang efektif harus mampu memberikan pengalaman yang lebih dari sekadar menghafal tahun dan nama tokoh, tetapi lebih ke pemahaman pola perubahan zaman serta makna perkembangan suatu masyarakat secara global maupun lokal.

Era digital dan revolusi pendidikan abad ke-21 menuntut agar proses pembelajaran terus berinovasi. Kajian internasional menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah melalui teknologi digital seperti menggunakan alat interaktif, multimedia, simulasi, peta digital, maupun platform daring telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman yang lebih mendalam. Sebagai contoh, studi oleh Muenster, Muenster, dan Dietz (2023) menunjukkan bahwa pendidikan sejarah digital untuk murid sekolah (digital history education) melalui labouratorium pembelajaran-mengajar (teaching-learning lab) dapat memperluas pilihan alat digital dan pengalaman belajar siswa. Lainnya, artikel “7 Digital Tools That Help Bring History to Life” (Leonard, 2024) menyoroti bagaimana perangkat lunak digital memungkinkan siswa “drop into historical venues, converse with long-dead presidents or kings, and inhabit eras in ways that can shift their perspective.”

Pendapat dari Lu (2023) dalam “*Innovation of History Teaching Mode Based on Digital Technology*” menegaskan bahwa teknologi digital membuka peluang untuk pembelajaran eksploratif dan praktikal dalam sejarah, membantu guru dalam memperjelas alur narasi sejarah dengan pendekatan yang lebih interaktif. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran khususnya yang berbasis digital dan interaktif sangat relevan dan diperlukan untuk menghidupkan kembali pembelajaran sejarah agar lebih menarik, bermakna, dan kontekstual bagi peserta didik masa kini.

Meskipun urgensi inovasi pembelajaran sejarah telah banyak dibicarakan, pada praktiknya di lapangan masih ditemukan sejumlah tantangan. Berdasarkan hasil pra-riset bersama guru mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 16 Pekanbaru, terungkap bahwa pembelajaran di sekolah seringkali masih menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, dan pemanfaatan media sederhana seperti PowerPoint. Meskipun metode-metode ini memiliki kelebihan tersendiri misalnya efisiensi waktu dan familiaritas guru serta siswa namun untuk memberikan pengalaman belajar dan variasi belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa juga dibutuhkan untuk membantu dalam melatih pemahaman sejarah siswa.

Salah satu isu yang mencuat adalah bahwa mata pelajaran sejarah sudah sangat akrab dikaitkan dengan julukan “membosankan” oleh para siswa/i. Sistem pembelajaran yang dominan menyajikan konten secara tekstual, padat, dan kurang interaksi aktif siswa menjadikan prosesnya kurang menarik. Padahal, pembelajaran yang membosankan dapat mengurangi motivasi siswa, menghambat keterlibatan aktif, dan akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman. Dalam konteks pembelajaran sejarah, hal ini menjadi sangat penting karena selain penguasaan konten (fakta-peristiwa, tokoh, kronologi) siswa juga dituntut memiliki keterampilan berpikir sejarah (analisis, sintesis, interpretasi) dan kesadaran akan relevansi masa lalu bagi masa kini (Isjoni, 2007:42).

Hasil observasi di SMAN 16 Pekanbaru menunjukkan bahwa guru dan siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran tradisional yang minim variasi media dan minim interaktivitas. Walaupun

penggunaan PowerPoint dan diskusi kelompok sudah baik sebagai langkah awal, tetapi belum mampu memaksimalkan potensi digital dan interaktif untuk melatih pemahaman sejarah siswa secara mendalam. Oleh karena itu, produk media pembelajaran yang lebih atraktif dan inovatif menjadi sebuah kebutuhan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Hal ini juga disampaikan Elaoufy, 2023: "*The difference between individuals who have grown up using technology (digital natives) and those who have not (digital immigrants) continues to expand as technology develops. ... Since digital native students and digital immigrant professors have different learning and teaching preferences and needs, both sides must take these differences into account to create an effective learning environment.*". Kutipan ini menguatkan bahwa metode tradisional (ceramah, PowerPoint) masih digunakan, padahal siswa generasi digital memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda membuka ruang kebutuhan inovasi media pembelajaran.

Sejumlah penelitian telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Sebagai contoh, studi oleh Afifah dkk. (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis platform *Genially* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki keunggulan dalam menghindari pembelajaran monoton dan membosankan (Afifah dkk., 2022:35). Namun, penelitian tersebut bersifat spesifik pada pelajaran Bahasa Indonesia, belum diterapkan khusus pada mata pelajaran sejarah.

Selanjutnya, studi oleh Elsabela & Hudaidah (2022) mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Genially* untuk materi Candi Bumiayu pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Palembang. Studi tersebut telah membuka peluang pengembangan media digital untuk pelajaran sejarah, namun cakupannya terbatas pada satu materi dan satu institusi. Sementara itu, penelitian oleh Putri dkk. (2023) mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *Genially* untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah atas, namun fokus utamanya adalah peningkatan minat belajar, bukan secara eksplisit pada peningkatan pemahaman atau keterampilan berpikir sejarah. Lebih jauh lagi, penelitian oleh Irawan (2019) mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis audio visual situs Batu Paha untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Wera. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki manfaat, namun tidak mengeksplorasi secara penuh potensi interaktivitas berbasis web atau platform *Genially* untuk materi manusia purba.

Dengan demikian, terdapat penelitian sebelumnya sebagai yaitu Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* belum banyak diterapkan khusus untuk materi manusia purba yang merupakan salah satu pokok bahasan dalam kurikulum sejarah kelas X. Fokus penelitian sebelumnya sering terpusat pada minat belajar atau kesadaran sejarah, belum secara spesifik mengukur peningkatan pemahaman sejarah dan keterampilan berpikir sejarah siswa melalui media interaktif web. Penelitian yang menggabungkan platform web interaktif, audio-visual, dan interaksi aktif (klik/geser gambar, audio, narasi) masih terbatas dalam konteks sejarah Indonesia dan di jenjang SMA. Literatur terkini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah digital (*digital history education*) memang menjanjikan (Muenster et al., 2023) tetapi implementasi di sekolah menengah di Indonesia masih perlu dikembangkan. Teknologi digital dalam pengajaran sejarah menawarkan banyak potensi, termasuk gamification, peta interaktif, laboratorium pembelajaran digital, namun juga menghadapi tantangan seperti pelatihan guru, ketersediaan infrastruktur, dan kurikulum yang masih berbasis tradisional (Sáez-López et al., 2023 dalam "Exploring potential digital technologies for history education").

Menurut Petousi, Katifori, Servi, Roussou & Ioannidis, 2022: "*Interactive digital storytelling as a collaborative learning experience for the education of history ... our results suggest that this experience design can indeed support small groups of remote users ... the combination of interactive storytelling and collaborative decision-making merits further research to understand its full potential and function for historical empathy and beyond.*". Kutipan ini menunjukkan bahwa penggunaan

media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah (misalnya storytelling interaktif) telah terbukti berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman, namun masih sedikit dijelajahi mendukung argumen bahwa pengembangan media interaktif untuk sejarah relevan dan mendesak.

Kemudia ada pendapat mengatakan : *Genially enables students and educators to create dynamic and clickable education resources ... from interactive maps with pop-up windows to drag-and-drop games with secret codes ... accessible via a single link. Enrich lesson materials with YouTube and Flip videos, Google Maps, music, audio, PDFs, docs ... it works just like a website!*" (Genially for Schools, 2024). Kutipan ini memberi dasar teoretis bahwa platform Genially memang dirancang untuk media pembelajaran interaktif berbasis web yang kaya multimodal (visual, audio, interaksi) cocok dengan rancangan penelitian Anda.

Dengan memahami dari penelitian sebelumnya tersebut serta pendapat para ahli, maka penelitian ini berupaya mengisi kekosongan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Website Genially untuk materi manusia purba kelas X SMA, dengan fokus pada aspek pemahaman sejarah siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan utama sebagai berikut: 1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Website Genially untuk materi manusia purba yang dapat melatih pemahaman sejarah siswa SMA kelas X, 2. Menilai kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut — termasuk aspek tampilan, konten, fungsionalitas, dan interaktivitas — melalui validasi para pakar, 3. Menganalisis pemahaman sejarah siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Website Genially pada materi manusia purba di kelas X SMA, untuk mengetahui efektivitasnya.

Berkenaan dengan tujuan tersebut, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Website Genially materi manusia purba untuk melatih pemahaman sejarah siswa SMA kelas X?, 2. Seberapa layakkah media pembelajaran interaktif berbasis Website Genially materi manusia purba untuk melatih pemahaman sejarah siswa SMA kelas X?, 3. Bagaimana pemahaman sejarah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Website Genially pada materi manusia purba di kelas X SMA ?.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam bidang pembelajaran sejarah di sekolah menengah — lewat inovasi media berbasis teknologi digital dan interaktivitas — serta menjadi referensi ilmiah dan praktis bagi guru, peneliti, dan institusi pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah yang lebih menarik, bermakna, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini.

METODE

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan metode penelitian jenis Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Model pengembangan ADDIE dipilih oleh peneliti karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur melalui lima tahapan jelas (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang memudahkan pengembang untuk menciptakan media pembelajaran secara terarah dan terorganisir.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 16 Pekanbaru, Jl. Pramuka Lembah Sari, Kec. Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru, Riau 28261. Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan lamanya. Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 16 Pekanbaru. Kelas yang dipilih merupakan kelas X.4 dengan jumlah 32 siswa. Penelitian pengembangan ini jenis data yang digunakan ada dua yakni kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat instrument dalam pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, tes, dan kuesioner (angket). Adapun jumlah ahli media dan ahli materi

masing-masing 1 ahli yang dilakukan oleh Dosen Pendidikan Sejarah. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli materi dan media serta kisi-kisi angket respon siswa terdapat pada table berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Kuiseioner Validator Ahli Media dan Materi

No	Ukuran Deskriptif	Indikator	Nomor Butir
Ahli Media			
1	Tampilan Media	Kemenarikan penyajian Design media pembelajaran interaktif	1
		Kesesuaian pemilihan warna	2
		Kualitas gambar dan tata letak	3
		Ketepatan penggunaan icon atau gambar dalam mendukung materi	4
		Kesesuaian font pada media	5,6
		media pembelajaran interaktif mudahdipahami peserta didik	7
2	Penyajian	Penyajian memberi kemudahan dalam memahami materi	8
		Penyajian tata letak Gambar interaktif sesuai dengan urutan materi	9
3	Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	10
Ahli Materi			
4	Kesesuaian Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
	Keakuratan Mater	Kelengkapan materi yang disajikan	3
		Kesesuain urutan penyajian materi	4
		Materi yang disajikan sesuai dengan urutan waktu yang jelas	5
		Dapat melatih pemahaman sejarahmateri manusia purba	6
5	Varians	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	7
		Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan	8
		Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik	9
		Penyajian yang menarik meningkatkan minat belajar peserta didik	10

Tabel 2. Kisi-kisi Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan Media	Kemudahan penggunaan media	1
		Kemenarikan desain media pembelajaran interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	2
		Kejelasan gambar	3
		Kesesuaian penggunaan font pada materi yang disajikan	4
2	Penyajian	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis	6
		media pembelajaran interaktif yang disajikan mudah dipahami	7
3	Kemanfaatan Dalam penggunaan media	Mendorong minat belajar peserta didik	10

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis angket dalam deskriptif kuantitatif yaitu analisis data angket validasi ahli dan analisis data angket respon peserta didik. Skala yang digunakan adalah berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut dari Sugiyono, 2019 :

Tabel 3. Skala Skor Penilaian

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Cukup Baik (CB)
4	2	Kurang Baik (KB)
5	1	Sangat Kurang Baik (SKB)

Analisa pengolahan data ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan media dan respon peserta didik dengan rumus yang digunakan adalah perhitungan persentase berdasarkan pendapat Sudijono (2004:43) yaitu sebagai berikut

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 4. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan (Arikunto, 2014)

Hasil Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
$61\% \leq P \leq 81\%$	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
$41\% \leq P \leq 61\%$	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
$20\% \leq P \leq 41\%$	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
$0 \leq P \leq 21\%$	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian dengan tahapan-tahapan sesuai dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap diantaranya adalah *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi). Hasil penelitian dibagi menjadi 3 poin tanpa menghilangkan salah satu tahapan pada model pengembangan yang digunakan, dibagian akhir akan dijabarkan evaluasi dari

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Website Genially*. Hasil utama dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Website Genially* untuk pembelajaran sejarah kelas X dengan materi Manusia Purba di Indonesia. Penelitian pengembangan ini dilakukan secara langsung di kelas X SMA Negeri 16 Pekanbaru. Sebelum melakukan penggunaan produk media tersebut, peneliti melakukan validasi produk oleh dua orang ahli yakni ahli materi dan ahli media untuk menilai apakah produk yang dikembangkan apakah sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Berikut gambar produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti dalam produk media pembelajaran berbasis *Website Genially*.



Gambar 1. Cover dan isi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially*

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
Keseuaian Materi		
1	Materi pada sesuai dengan KI dan KD	5
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5
4	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
Keakuratan Materi		
5	Penyampaian materi dapat di pahami siswa	5
6	Keakuratan gambar, ilustrasi dan kalimat pada materi	5
Penyajian Materi		
7	Materi pada media interaktif mudah dipahami	5
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
9	Materi yang di sajikan lengkap	4
10	Penyajian materi pada media interaktif berbasis website <i>Genially</i> dapat menarik minat belajar peserta didik.	5
Jumlah		48
Persentase		96%
Kategori		Sangat Baik

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor
Tampilan Media		
1	Design materi yang disajikan pada media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> menarik	5
2	Kesesuaian pemilihan warna pada media interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	4
3	Kualitas tampilan gambar pada media interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	5
4	Penggunaan icon atau gambar sesuai dalam mendukung materi yang disajikan pada media interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	5
5	Kesesuaian penggunaan ukuran huruf pada media interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	4

No	Indikator	Skor
6	Ketepatan pemilihan jenis huruf pada media interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	4
Penyajian Media		
7	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah dibaca	5
8	Penyajian materi pada media mudah dipahami	5
9	Penyajian tata letak gambar pada media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> sesuai dengan urutan materi	5
Penggunaan Media		
10	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah digunakan	5
	Jumlah	47
	Persentase	94%
	Kategori	Sangat Baik

Hasil Penilaian Pre-Test dan Post-Test

Tabel 7. Hasil Statistik Deskriptif

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Kejelasan setiap bulir soal	5
2	Ketepatan soal dengan kompetisi dasar	4
3	Soal berkaitan dengan materi	5
4	Soal sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
5	Terdapat keseimbangan soal dengan materi	5
6	Bahasa yang digunakan pada soal sesuai dengan kaidah PUEBEI (Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	5
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
8	Tulisan yang digunakan mudah di baca	5
	Jumlah	38%
	Persentase	95%
	Kategori	Sangat Baik

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 8. Hasil *Pre-Test* dan Post-Test Uji Kelompok Kecil

No	Komponen Penilaian	Hasil Tes	
		Pre-test	Post-test
1	Ataya azalia Sufi	50	90
2	Attika Naufa Hashifa	50	90
3	Azzahra syahrini	60	90
4	Fayza Ayina M	40	80
5	Luthfi Aziza	70	90
6	Maysyaroh	50	90
7	Naila Nur Fadillah	50	90
8	Nur Hasanah	60	90
9	Riza Tul Hidayah	40	90
10	Salsabila Azzahara	60	100
	Jumlah	530	900
	Rata-rata	53	90

Hasil angket respon siswa dari uji coba kelompok

Tabel 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran	42
2	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> memiliki design yang menarik	39
3	Kualitas gambar yang ditampilkan pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	46
4	Penggunaan huruf pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> sudah sesuai sehingga mudah untuk dibaca	46
5	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah dipahami	48
6	Materi yang disajikan pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> disajikan secara runtut dan sistematis	48
7	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah dipahami	49
8	Kemenarikan pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> membuat semangat untuk belajar sejarah	46
9	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> membantu saya lebih mudah dalam memahami materi	49
10	Media berbasis <i>Website Genially</i> membantu saya mengklasifikasikan jenis manusia purba yang ada di Indonesia.	47
11	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> membantu saya dalam mendeskripsikan manusia purba yang ada di Indonesia.	48
Jumlah		508
Rata-rata		92,3%
Kategori		Sangat Baik

Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 10 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Komponen Penilaian	Hasil Tes	
		Pre-test	Post-test
1	Adinda Riskiya P	50	70
2	Angelina Dwipuspita Ambarita	80	100
3	Ayu Insania Hasanah	90	100
4	Azri Ramadoani	40	90
5	Efraim Rogate H	50	80
6	Eggi Prakusya	20	80
7	Elvia Natasya	30	80
8	Fauzul Qodri	50	80
9	Firly Denia Masyu	60	100
10	Intan Mistahul Jannah	80	90
11	Kesya Kartika Fau	80	90
12	Keyla Octanovira	50	80
13	Laura Desyeilla	90	100
14	M. Fahrizal W. S	50	70
15	M. Ilham	20	60
16	M. Rafsya Hafiz Jadi	50	100
17	M. Raziq Izzan Ahza	40	90
18	M. Rifky Maulana	30	80
19	M. Sutrisno	50	70
20	Muzaqqi Rahmaci	50	70
21	Najla Zanett	50	80
22	Natasya Amelia	10	90
23	Rafly	10	60

No	Komponen Penilaian	Hasil Tes	
		Pre-test	Post-test
24	Raihana Amri	30	60
25	Raisya	30	100
26	Rangga Fahrif	30	80
27	Rannu M	50	60
28	Revan	30	70
29	Reynaldi G	80	100
30	Vani Al Talariksyah	90	90
31	Widia Safira	90	90
32	Yusuf	20	70
Jumlah		1600	2620
Rata-rata		50	81,875

Tabel 11. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Komponen Penilaian	Skor
1	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran	132
2	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> memiliki design yang menarik	146
3	Kualitas gambar yang ditampilkan pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i>	138
4	Penggunaan huruf pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> sudah sesuai sehingga mudah untuk dibaca	129
5	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah dipahami	129
6	Materi yang disajikan pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> disajikan secara runtut dan sistematis	137
7	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> mudah dipahami	136
8	Kemenarikan pada Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> membuat semangat untuk belajar sejarah	136
9	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> membantu saya lebih mudah dalam memahami materi	136
10	Media berbasis <i>Website Genially</i> membantu saya mengklasifikasikan jenis manusia purba yang ada di Indonesia.	129
11	Media interaktif berbasis <i>Website Genially</i> membantu saya dalam mendeskripsikan manusia purba yang ada di Indonesia.	133
Jumlah		1481
Rata-rata		84,1%
Kategori		Sangat Baik

Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa

Tabel 12. Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Pesentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	48	96%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	49	98%	Sangat Layak
3	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	508	92,3%	Sangat Layak
4	Penilaian Siswa Kelompok Besar	1481	84,1%	Sangat Layak

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially*

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Website Genially* pada mata pelajaran sejarah, khususnya materi Manusia Purba di Indonesia bagi siswa kelas X SMA Negeri 16 Pekanbaru. Setiap tahap dilakukan secara sistematis dengan tujuan menghasilkan media yang layak, efektif, dan menarik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru sejarah. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah di kelas masih cenderung bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami konsep-konsep sejarah secara mendalam. Kondisi tersebut menjadi dasar pemikiran peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang bersifat digital dan interaktif berbasis *Website Genially*, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta memfasilitasi pemahaman konseptual siswa.

Analisis kebutuhan juga dilakukan untuk menyesuaikan pengembangan media dengan kurikulum dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku. Peneliti meninjau KD dan indikator pencapaian kompetensi pada materi Manusia Purba di Indonesia agar isi media tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Analisis ini memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki relevansi pedagogis dan mendukung capaian pembelajaran yang diharapkan.

Tahap perencanaan (*design*) mencakup proses perancangan produk melalui pengumpulan bahan ajar, pembuatan *storyboard*, serta penyusunan instrumen penelitian. Bahan materi diperoleh dari berbagai sumber buku teks dan literatur pendukung, kemudian disusun secara sistematis berdasarkan KD. Selanjutnya, peneliti merancang *storyboard* untuk memvisualisasikan struktur media, alur penyajian materi, dan penempatan elemen interaktif agar proses produksi berjalan terarah. Penyusunan *storyboard* ini penting karena berfungsi sebagai pedoman visual yang menggambarkan urutan tampilan media secara ringkas dan jelas.

Pada tahap yang sama, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi untuk ahli materi dan ahli media, angket respon siswa, serta lembar penilaian *pretest* dan *posttest* sebagai alat ukur peningkatan pemahaman siswa. Perancangan soal dilakukan dengan mengacu pada indikator pemahaman sejarah, sehingga hasil tes dapat merefleksikan efektivitas media secara empiris.

Tahap pengembangan (*development*) berfokus pada pembuatan media interaktif. Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain tampilan awal seperti *cover*, petunjuk penggunaan, daftar isi, materi, rangkuman, dan daftar pustaka. Hasil desain kemudian diunggah ke *platform Genially*, di mana peneliti menambahkan fitur interaktif seperti animasi, tautan, dan kuis untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Media ini dirancang agar tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual dan interaktif bagi siswa.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan tahap validasi untuk menilai kelayakan media. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yakni Dr. Suroyo, M.Pd sebagai ahli media, dan Dr. Bunari, M.Si sebagai ahli materi dari Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memperoleh kategori "Sangat Layak", yang berarti media telah memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, serta keterpaduan penyajian.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar** di kelas X SMA Negeri 16 Pekanbaru. Uji coba bertujuan untuk menilai keefektifan dan respon siswa terhadap penggunaan media. Hasil angket menunjukkan respon yang sangat positif, dengan kategori "Sangat Baik". Siswa menilai media *Genially* membantu mereka memahami materi lebih mudah karena penyajian visual dan interaktif yang menarik. Selain itu, hasil **pretest**

dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut.

Tahap terakhir, evaluasi (*evaluation*), dilakukan untuk meninjau kualitas produk secara menyeluruh, baik dari hasil validasi ahli maupun penilaian pengguna (siswa). Evaluasi bersifat formatif dan sumatif, mencakup aspek isi, desain, dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman sejarah. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Website Genially* "Sangat Layak dan Sangat Baik" digunakan dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk melatih pemahaman siswa pada materi *Manusia Purba di Indonesia

Secara analitis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *ADDIE* mampu menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, terukur, dan sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media berbasis *Genially* terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Dengan demikian, pengembangan media digital interaktif seperti ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially*

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Website Genially* untuk melatih pemahaman siswa kelas X SMA Negeri 16 Pekanbaru dinilai melalui validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba kepada siswa. Ahli materi menilai tiga aspek, yaitu kesesuaian, keakuratan, dan penyajian materi, dengan hasil keseluruhan 96% (kategori "Sangat Layak"). Ahli media menilai aspek tampilan, penyajian, dan penggunaan media, dengan hasil 94% (kategori "Sangat Layak").

Sementara itu, penilaian siswa mencakup aspek tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan media. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 92,3%, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh 84,1%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Secara keseluruhan, hasil validasi dari para ahli dan respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* memiliki kualitas yang sangat baik dari segi isi, tampilan, serta kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media ini dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi *Manusia Purba di Indonesia*, karena mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan proses belajar lebih menarik serta interaktif.

3. Pemahaman Sejarah Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially*

Tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman sejarah siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Website Genially***. Pemahaman sejarah dalam konteks ini mencakup kemampuan siswa dalam mengerti, menginterpretasi, dan menganalisis peristiwa sejarah secara logis dan kontekstual. Berdasarkan pandangan Azhar Arsyad (2015:6), penggunaan media interaktif dalam proses belajar mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa yang berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Purmadi dan Surjono (2016), media pembelajaran interaktif memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi melalui integrasi berbagai format seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Untuk mengukur efektivitas media *Genially* terhadap pemahaman sejarah siswa, dilakukan uji coba produk dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar, sesuai dengan kriteria Arikunto (2014:254). Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 21 Mei 2025 dengan 10 siswa, sedangkan uji coba kelompok besar pada 27 Februari 2024 dengan 32 siswa. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Pada kelompok kecil, nilai rata-rata meningkat dari 53 menjadi 90, dengan selisih 37 poin, sedangkan pada kelompok besar meningkat dari 50 menjadi 81,875, dengan selisih 31,875 poin.

Secara analitis, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan pemahaman sejarah siswa secara substansial. Hal ini membuktikan efektivitas media dalam membantu siswa mengonstruksi pengetahuan melalui visualisasi, interaktivitas, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peningkatan hasil belajar juga mengindikasikan bahwa pemahaman siswa telah berkembang hingga pada tingkat analisis, di mana peserta didik tidak hanya mengingat fakta sejarah, tetapi juga mampu menafsirkan hubungan sebab-akibat dan relevansi peristiwa dalam konteks sejarah yang lebih luas. Dengan demikian, media berbasis *Genially* dapat dinyatakan efektif sebagai sarana pembelajaran sejarah yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan kualitas pemahaman peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* pada materi Manusia Purba di Indonesia* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 16 Pekanbaru. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 94%, keduanya berkategori "Sangat Layak". Penilaian siswa juga menunjukkan hasil positif dengan skor 92,3% pada uji coba kelompok kecil dan 84,1% pada kelompok besar. Dari segi efektivitas, terjadi peningkatan signifikan pemahaman siswa, ditunjukkan oleh kenaikan nilai *pretest-posttest* dari 53 menjadi 90 pada kelompok kecil, dan dari 50 menjadi 81,875 pada kelompok besar. Dengan demikian, media berbasis *Genially* tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman analitis siswa terhadap materi sejarah melalui pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna.

Adapun saran dari peneliti yaitu :1. Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi sejarah lainnya, karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan interaktif., 2. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa pelatihan digital bagi guru agar lebih terampil dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Genially*., 3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas fokus penelitian, misalnya dengan mengukur pengaruh media *Genially* terhadap motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau hasil belajar jangka panjang siswa agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas media ini.

Adapun keterbatasan penelitian yaitu : Penelitian ini terbatas pada satu sekolah, yaitu SMA Negeri 16 Pekanbaru, dengan jumlah sampel yang relatif kecil. Selain itu, penelitian ini belum mengukur retensi jangka panjang pemahaman siswa, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk melihat keberlanjutan pengaruh penggunaan media *Genially* terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. (2021, Februari 14). *Genially*, platform untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan interaktif. *High Tech Teacher*. [<https://hightechteacher.id/Genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/>] (<https://hightechteacher.id/Genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/>)
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif *Genially* pada pembelajaran muatan Bahasa Indonesia di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Asbah, M., Firdaus, A., & Fathurrohman, M. (2025). Penerapan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 15(2), 101–112. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/79624>
- Barkara, I., & Sermal, H. (2018). Kesadaran sejarah dan pembentukan karakter bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(3), 245–252.
- Cahyono, B. A. (2020). *Tingkat pemahaman sejarah siswa di SMA Negeri 9 Semarang tentang nilai kepahlawanan Soekarno dalam peristiwa sekitar proklamasi tahun ajaran 2019/2020* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. Universitas Negeri Semarang Repository.
- Faika, N., Hidayat, R., & Yuhana, N. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 165–166. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/7188>
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran sejarah pada satuan pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lee, J. (2022). Digital tools and inquiry-based learning in history education. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(3), 82–91. <https://mjssonline.com/index.php/journal/article/view/492>
- Lee, J. (2023). Adapting history education for the 21st century: Integrating technology and critical thinking skills. *Spekta: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 55–67. <https://journal2.uad.ac.id/index.php/spekta/article/view/8572>
- Petousi, V., Katifori, A., Servi, K., Roussou, M., & Ioannidis, Y. (2022). Interactive storytelling for cultural heritage education: Narrative design and user engagement. *Frontiers in Education*, 7, Article 942834. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.942834>
- Shobariyah, D., & Darmawan, R. (2025). The influence of digital learning media on students' motivation in history subjects. *European Journal of Educational and Social Studies*, 10(1), 54–63. <https://www.ejeset.saintispub.com/ejeset/article/download/542/183>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujoko, A., Sobari, A., & Kurniawan, T. (2023). Instructional communication media for promoting national identity through history and civic education. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 11(2), 298–312. <https://jurnal.unpad.ac.id/jkk/article/view/49806>
- Sulastri, I., Nasution, A., & Rakhmawati, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 45–57. <https://ejournal.stitmuhibangil.ac.id/index.php/jie/article/view/401>
- Umamah, S., Zulfikar, A., & Hilmiah, R. (2024). Pengaruh bahan ajar digital berbasis pembelajaran berdiferensiasi berbantuan kecerdasan buatan terhadap literasi sejarah siswa. *Jurnal Kependidikan*, 20(2), 211–223. [<https://e->

- journal3.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/16735](<https://journal3.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/16735>)
- Yulianto, Y., Supentri, S., & Al Fiqri, Y. (2021). Peningkatan keaktifan dan penguasaan materi melalui pengembangan model pembelajaran. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(6), 1688. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8519>
- Zou, X., Kuek, C., Feng, L., & Cheng, Y. (2025). *Immersive virtual reality and interactive learning for complex subjects: A study of history education.* *Frontiers in Education*, 10, Article 1562391. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1562391>