

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja

Nurjannah*, Ndari, Awaludin, Fizen

Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP Yapis Dompu, Dompu, Indonesia

*Corresponding Author janahmalik50@gmail.com

Dikirim: 15-12-2024; Direvisi: 24-12-2024; Diterima: 25-12-2024

Abstrak: *Genially* merupakan *platform* berbasis web untuk pembuatan konten multimedia dengan fitur-fitur infografis, presentasi, peta, *games*, dan gambar animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran menggunakan *genially* pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Woja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Delopment* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan perangkat 4-D (*Four-D*) yang dikembangkan oleh Thiangerajan. Dengan teknik pengumpulan data yaitu melalui angket. Analisis hasil penelitian berdasarkan penilaian 2 validator menunjukkan bahwa media pembelajaran *genially* dengan presentase 93% dapat dikategorikan sangat valid artinya media pembelajaran ini layak untuk digunakan. Adapun hasil dari kepraktisan oleh ahli praktisi media pembelajaran menggunakan *genially* dengan presentase 91% dikategorikan sangat praktis. Sedangkan analisis hasil dari nilai keefektifan berdasarkan soal tes yang telah dijawab oleh siswa menggunakan media *genially*, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dengan kriteria sangat efektif. Jadi, pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* pada pembelajaran sejarah siswa SMAN 2 Woja dapat dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Media Genially; Minat Belajar

Abstract: *Genially* is a web-based platform for creating multimedia content with features such as infographics, presentations, maps, games, and animated images. This study aims to assess the validity, practicality, and effectiveness of using *Genially* as a learning medium in history lessons at SMAN 2 Woja. The research employs a *Research and Development* (R&D) method based on the 4-D (*Four-D*) development model developed by Thiangerajan, with data collected through questionnaires. The analysis of the research results, as evaluated by two validators, shows that the *Genially*-based learning media achieved a validity percentage of 93%, categorizing it as highly valid, meaning the media is suitable for use. Furthermore, the practicality evaluation by media practitioners indicates a practicality percentage of 91%, also categorized as highly practical. Meanwhile, the analysis of effectiveness, based on test scores obtained by students using *Genially* media, yielded an average score of 85%, which falls under the highly effective criteria. Therefore, the development of *Genially*-based learning media for history lessons at SMAN 2 Woja is deemed effective for use in the learning process.

Keywords: Media Development; Media Genially; Learning Interest

PENDAHULUAN

Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah mempersiapkan generasi penerus bangsa yang kompetitif di tingkat global. Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan dan teknologi memainkan peran penting dalam mendorong kemajuan proses pendidikan di Indonesia. Sebagai salah satu tujuan utama kehidupan bangsa, pendidikan dapat diimplementasikan secara praktis dengan memanfaatkan kemajuan

teknologi dan informasi (Elsabela & Hudaidah, 2022). Dalam mewujudkan itu semua Inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menyampaikan materi secara profesional, dengan pendekatan yang tulus, tanpa tekanan, logis, dan menyenangkan. Ketika metode tersebut dipadukan dengan pendekatan personal dan emosional terhadap peserta didik, proses pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal (Shoimin, 2014: 21).

Melalui kemajuan IPTEK ini pula, guru sejarah berupaya menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang interaktif dan menarik guna meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Seperti dikemukakan oleh Nurjannah, Khatimah & Andryani (2023) bahwa pembelajaran sejarah yang berlangsung di sekolah Selama ini, Sejarah sering dianggap membosankan, padahal sebenarnya yang perlu diperhatikan bukanlah pembelajaran sejarah itu sendiri, melainkan ketepatan dalam memilih strategi, model, atau metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan ketertercapaian tujuan pembelajaran Hariyano (1995) juga berpendapat bahwa pembelajaran Pembelajaran sejarah di sekolah sering kali dianggap kurang menarik oleh peserta didik, yang kerap memandangnya sebagai sekadar rangkaian peristiwa kronologis. Salah satu penyebabnya adalah minimnya penguasaan pendidik terhadap materi sejarah serta metode pengajaran yang efektif.

Berbagai inovasi dilakukan oleh seorang guru sejarah salah satunya melalui penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Media ini mencakup segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Enstein et al., 2022).

Penggunaan Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, sekaligus memotivasi mereka dan meningkatkan minat belajar. (Saputra,2018). Selain itu juga dapat memantik perhatian, perasaan, keinginan siswa untuk belajar dan menciptakan proses belajar yang aktif ketika di kelas (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang perhatian, minat maupun motivasi belajar siswa guan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian guru dapat membantu siswa menyerap materi pembelajaran dengan baik dan menghasilkan pembelajaran yang maksimal (Safitri et al., 2024). Media juga berarti Bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mendukung efektivitas dan efisiensi interaksi serta komunikasi dalam proses pendidikan antara guru dan siswa (Suryani, 2012). karenanya siswa perlu diberikan pemahaman tentang penggunaan media Genially agar termotivasi dan menimbulkan minat belajar sejarah.

Media Genially merupakan salah media pembelajaran kreatif, inovatif dan interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media Genially adalah media pembelajaran media pembelajaran yang interaktif berupa fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya dengan tampilannya yang menarik dan tidak membosankan, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar dan menghilangkan rasa bosan siswa pada saat pembelajaran (Fatma & Ichsan, 2022).



Sistem pembelajaran, sebagai bagian integral dari kegiatan pendidikan, merupakan fenomena yang perlu diperbaiki dan dikembangkan oleh pihak-pihak yang terkait dan berkepentingan. Aspek yang harus diperhatikan mencakup kurikulum, metode, media pembelajaran, materi, kualitas pendidik, evaluasi, dan lain-lain, agar tercipta sistem pembelajaran yang unggul dan berorientasi pada masa depan. Oleh karena itu, prinsip-prinsip pembelajaran yang berfokus pada masa depan perlu diterapkan, dengan menjadikan peserta didik bukan hanya sebagai objek belajar, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendidikan tidak lagi terpusat pada lembaga atau pengajar semata, yang berisiko menghasilkan lulusan kurang berkualitas, melainkan harus berpusat pada peserta didik sebagai inti pembelajaran. Peserta didik perlu diberi peluang untuk bersikap kreatif dan mengembangkan potensi intelektual mereka secara optimal (Aman, 2012).

Dengan demikian, minat belajar siswa akan tumbuh dan otomatis berdampak pada hasil belajar. Minat belajar berkaitan dengan perasaan tertarik dan senang untuk belajar karena adanya kenyamanan (Ni'mah et al., 2022). Minat merupakan suatu bentuk kesukaan, kegemaran maupun kesenangan terhadap sesuatu. Sedangkan minat belajar adalah sikap ketaatan seorang siswa dalam belajar yang mencerminkan melalui rasa suka, senang, kertertariak dan sungguh-sungguh dalam hal belajar (Nursyam et al., 2019). Dalam dunia pendidikan seorang guru harus berusaha untuk membangkitkan minat belajar siswanya, baik dengan mengadakan games, kuis bahkan guru dituntut untuk menguasai materi, dan harus memiliki media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif, jika tidak siswa akan cepat merasa bosan dan jenuh terhadap materi yang diajarkan (Tafonao, 2018).

Berdasarkan uraian di atas penelitian untuk bertujuan untuk: (1) mengukur validitas media pembelajaran menggunakan *genially* pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Woja, (2) mengukur kepraktisan media pembelajaran menggunakan *genially* pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Woja, (3) mengukur keefektifan media pembelajaran menggunakan *genially* pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Woja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X-B SMAN 2 Woja berjumlah 28 orang pada tahun pembelajaran 2024/2025 dengan jenis penelitian pengembangan (R&D) mengacu pada model pengembangan perangkat 4-D (Four-D) Thiagarajan. Dengan model penelitian yaitu model procedural yang menurut Sugiyono (2019) terdiri dari sepuluh tahapan seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Model Pengembangan R &D

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi siswa, lembar instrumen penilaian ahli media, lembar instrumen penilaian ahli materi, lembar angket respon guru, lembar angket respon siswa, dan lembar soal tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus

$$P = \frac{\sum R}{N} \cdot 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

N = Jumlah skor ideal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Tujuan Validasi ahli untuk mengukur kualitas dari produk yang telah dikembangkan menggunakan media pembelajaran berbasis genially pada materi sejarah masa pra aksara. Validasi ahli media ini di isi oleh dosen ahli yakni bapak SY,M.Kom beliau salah satu dosen di STKIP Yapis Dompu. Adapun hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis *genially*:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Butir Pertanyaan	Skor
1	Menu yang terdapat di aplikasi mudah dipahami	5
2	Tulisan teks yang digunakan dalam aplikasi mudah di pahami	4
3	Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	5
4	aplikasi dapat diakses dengan mudah	5
5	Alamat google classroom mudah diingat	4
6	Konten dalam aplikasi informatif	5
7	Menu navigasi utama berfungsi dengan baik	5
8	Responsive	5
9	Sub Menu Materi berfungsi dengan baik	5
10	Pemilihan warna aplikasi secara umum sudah baik	5
11	Pemilihan warna menu atau navigasi sudah baik	4
12	Penggunaan tata letak (layout) aplikasi sudah konsinsten	4
Skor (R)		56
Skor ideal (N)		60
Presentase		93%
Kategori		Sangat Valid

Validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran serta materi yang digunakan apakah sudah sesuai dengan isi atau pokok pembahasan yang diajarkan. Validasi ahli materi di isi oleh guru mata pelajaran sejarah yakni RK, S.Pd adalah salah satu guru matapelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Woja. Berikut hasil validasi ahli materi media pembelajaran berbasis *genially* :



Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Materi yang terdapat didalam media sesuai KD	5
2	Materi yang terdapat di dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan yang akan dicapai.	5
3	Materi yang terdapat didalam media sangat jelas dan benar	5
4	Materi yang terdapat di dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
5	Materi dan pembahasan yang terdapat didalam media terurut dan sistematis	4
6	Animasi yang disajikan didalam media sangat menarik perhatian siswa	5
7	Mecantumkan tujuan pembelajaran.	5
8	Materi pada media sesuai dengan RPP	5
9	Kesesuaian soal dengan urutan materi.	5
10	Materi yang disajikan di dalam media sudah sesuai dengan kemampuan siswa.	4
11	Keberadaan gambar dalam media dapat memperjelas materi pembelajaran.	5
Skor (R)		52
Skor ideal (N)		55
Presentase		94%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memperoleh skor total 52 dari skor ideal 55, dengan presentase kevalidan sebesar 94%. Presentase ini menempatkan media dalam kategori "Sangat Valid." Penilaian ini mencerminkan bahwa materi yang disajikan di dalam media telah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai. Penyajian materi dinilai sangat jelas, relevan, serta terstruktur secara sistematis, meskipun ada sedikit ruang untuk perbaikan, terutama dalam memastikan materi sesuai dengan tingkat kemampuan seluruh siswa. Selain itu, keberadaan animasi dan gambar yang menarik dalam media dianggap dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Validasi ini selaras dengan teori Mayer (2009) tentang *Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang didesain secara sistematis dengan elemen visual, verbal, dan interaktif dapat meningkatkan pemrosesan kognitif siswa. Hal ini berarti bahwa kombinasi antara materi yang terstruktur dan penggunaan elemen visual yang menarik, seperti yang terdapat dalam media berbasis Genially, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan tingkat validasi yang tinggi, media pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai sarana yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Tabel 3. Rekapitan Uji Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Oleh Dua Validator.

No	Butir Penilaian	Skor (R)	Skor Ideal(N)	Persentase	Kategori
1	Validator Media	56	60	93	Sangat Valid
2	Validator Materi	52	55	94	Sangat Valid
Hasil Akhir		108	115	93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat disimpulkan bahwa validasi yang dilakukan oleh kedua validator secara keseluruhan mencapai 93% dengan kriteria Sangat Valid dan layak untuk di implementasikan.



Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Genially

Dalam hasil ujian kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dengan adanya kepraktisan media pembelajaran berbasis *genially*. Kepraktisan hasil media pembelajaran berbasis *genially* adalah suatu kepraktisan yang dilakukan setelah peneliti melakukan penelitian yang disajikan dalam bentuk kuesioner (angket) yang dibagikan kepada siswa dan guru yang mengajar informatika untuk mengetahui kelayakan produk. Dengan skala penilaian 1-5.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran berbasis Genially telah diuji melalui angket yang dibagikan kepada siswa dan guru, dengan tujuan mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, angket menggunakan skala penilaian 1-5, di mana nilai ini mencerminkan tingkat persetujuan terhadap aspek kepraktisan media pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, analisis terhadap data angket respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Tabel hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon dari tiga guru, yaitu AW, S.Pd, RK, S.Pd, dan RA, S.Pd, menghasilkan skor akhir sebesar 181 dari skor maksimal 195, dengan persentase kepraktisan mencapai 92%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis.”

Selain itu, hasil rekapitulasi yang melibatkan respon siswa dan guru juga menunjukkan hal serupa. Berdasarkan tabel, angket respon siswa memperoleh skor 1.138 dari skor ideal 1.250, dengan persentase kepraktisan sebesar 91%. Secara keseluruhan, baik dari sudut pandang guru maupun siswa, media pembelajaran berbasis Genially memperoleh skor akhir 1.319 dari total skor ideal 1.445, yang menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 91%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan beberapa ahli yang menyatakan bahwa kepraktisan suatu media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Clark dan Mayer (2016), media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif sekaligus memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini juga didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif, seperti Genially, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Mishra & Koehler, 2006).

Dengan demikian, hasil uji kepraktisan ini memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis Genially tidak hanya praktis, tetapi juga sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi langkah inovatif dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, relevan, dan menarik bagi siswa maupun guru.

Hasil Uji Keefektifan

Tabel 4. Hasil Ulangan Harian

NO	NAMA	ULANGAN HARIAN
1	AA	80
2	AF	80
3	SHK	90
4	CP	80
5	DA	90
6	FD	80



7	AH	90
8	FT	90
9	ASP	90
10	IB	70
11	IR	80
12	JA	90
13	MF	100
14	JR	80
15	SR	80
16	MR	90
17	PSD	100
18	RF	90
19	RS	80
20	SA	90
21	SJ	80
22	SF	80
23	AS	90
24	WA	70
25	SR	80
Skor Akhir		2.120
Total Presentase		85%
Presentase Keefektifan		Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 4, hasil ulangan harian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially dalam pembelajaran telah mencapai tingkat keefektifan yang tinggi. Dari 25 siswa yang mengikuti ulangan harian, nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa secara klasikal, nilai rata-rata tersebut telah memenuhi dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SMAN 2 Woja, yaitu 70. Dalam konteks pembelajaran, pencapaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Genially mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan secara signifikan.

Sebaran nilai juga menunjukkan variasi yang cukup baik, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM. Dari data yang ditampilkan, terdapat siswa yang mencapai nilai tertinggi sebesar 100, sementara nilai terendah adalah 70. Fakta bahwa hampir seluruh siswa mendapatkan nilai di atas atau setara dengan KKM menjadi indikator bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Genially, telah didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Menurut Mayer (2009), media interaktif yang menarik secara visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti yang dikemukakan oleh Alessi dan Trollip (2001), yang menyatakan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media Genially tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan tingkat keefektifan sebesar 85%, media pembelajaran berbasis Genially sangat layak untuk terus digunakan dan diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas. Pencapaian ini menunjukkan bahwa

inovasi dalam metode pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* dinyatakan valid berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh validator I dan II dengan rata-rata skor 93% kategori sangat valid. dan Hasil Analisis yang didapat dari pengisian angket yang dinilai oleh ahli praktisi maka diperoleh tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *genially* secara keseluruhan 91% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan analisis keefektifan media pembelajaran berbasis *genially* dinyatakan efektif dengan perolehan rata-rata skor 85% dengan kriteria Sangat Efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). Pearson.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Elsabela, E., & Hudaidah, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan genially materi Candi Bumiayu pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 1 Palembang.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fadilah, A. N., Program, H. K., Pendidikan, S., & Perkantoran, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan media pembelajaran Genially untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Hariyono. (1995). *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Ni'mah, K. N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.



- Nurjannah, Khatimah, H., & Andryani, N. (2023). Pengaruh model contextual teaching and learning (CTL) terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 3 Dompu. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, 1(1).
- Nursyam, A., Muhammadiyah Bone Biru, S., Riattang, T., Bone, K., Selatan, S., & Penulis, K. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Retrieved from <http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose>
- Safitri, A., Asrafiani Arifah, A., Diana Septika, H., Makmun, M., Hidayat, T., & Sukriadi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator terintegrasi Genially pada materi penjumlahan bilangan cacah kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 889–896. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1972>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Talizaro, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

