



Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang

Alza Nabel Zamzami¹, Raharjo²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Email : nabelalza011@gmail.com raharjo@walisongo.ac.id

Abstract This research aims to determine the influence of the Genially Platform on PAI learning outcomes at SMK Negeri 2 Semarang. The type of research used is field research with a quantitative approach. Data collection methods use observation, tests and documentation. This research design uses an experimental posttest only control design, with different treatments in two classes, namely the experimental class using the Genial platform and the control class using conventional learning. After being given different treatments, analysis prerequisite tests were carried out, namely data normality tests, data homogeneity tests, and hypothesis tests. In testing the hypothesis, researchers used the independent sample t-test. Based on the calculation $t_{hitung} 3,236 > t_{tabel} 1,677$ and the Sig. (2-tailed) of $0,002 < 0,05$, meaning that there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental class using the Genially platform with an average value of 75.36 and the learning outcomes of the control class using conventional learning with an average value of 67.04 with a mean difference of 8.320. This shows that the Genially platform has an influence in improving student learning outcomes in PAI BP subjects at SMKN 2 Semarang.

Keywords: Genially Platform, Learning Outcomes, PAI Lessons

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Platform genially terhadap hasil belajar PAI di SMK Negeri 2 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangandengan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen *posttest only control design*, dengan *treatment* berbeda di dua kelas yaitu kelas eksperimen menggunakan platform genially dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan yang berbeda dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis. Dalam uji hipotesis peneliti menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan perhitungan $t_{hitung} 3,236 > t_{tabel} 1,677$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, artinya adaperbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari kelas eksperimen menggunakan platform genially dengan nilai rata-rata 75,36 dan hasil belajar kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata 67,04 dengan *mean difference* sebesar 8,320. Ini menunjukkan bahwa platform genially berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di SMKN 2 Semarang.

Kata Kunci: Platform Genially, Hasil Belajar, Pelajaran PAI

INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian integral dari kurikulum di berbagai institusi pendidikan, di mana pengajaran dan pembelajaran dilakukan untuk memperkenalkan nilai-nilai, ajaran, dan prinsip-prinsip Islam kepada siswa. Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran, memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu alat teknologi yang semakin populer digunakan dalam konteks pembelajaran adalah Platform Genially. Platform ini memungkinkan pembuat konten untuk membuat presentasi interaktif, infografis, dan materi pembelajaran multimedia dengan mudah (Abdullah & Alias, 2021). Penelitian tentang penggunaan Platform Genially dalam konteks pembelajaran PAI memiliki relevansi yang penting, karena mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan

efektivitas pengajaran PAI. Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penggunaan *Platform Genially* dalam pembelajaran PAI menawarkan potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berdaya ungkit. Dengan fitur-fitur interaktifnya, seperti animasi, gambar, dan elemen multimedia lainnya, *Platform Genially* memungkinkan para pendidik untuk mengemas materi pembelajaran PAI secara kreatif dan menarik perhatian siswa.

Platform Genially adalah sebuah alat berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten digital interaktif seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia lainnya dengan beragam fitur kreatif. Dengan berbagai pilihan elemen interaktif, seperti animasi, audio, video, dan gambar, *Genially* memungkinkan para pengguna, termasuk pendidik, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis bagi siswa. Hasil belajar merujuk pada pencapaian akademik yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hal ini mencakup pemahaman terhadap materi pelajaran, perkembangan keterampilan, dan perubahan sikap yang terjadi sebagai hasil dari pembelajaran. Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang mempelajari ajaran, nilai-nilai, dan prinsip-prinsip Islam (Nabillah & Abadi, 2019). Melalui pembelajaran PAI, siswa diperkenalkan dengan ajaran-ajaran agama Islam yang meliputi keyakinan, ibadah, akhlak, dan tata cara berperilaku sesuai dengan ajaran Islam. Tujuan utama pembelajaran PAI adalah untuk membentuk akhlak mulia, meningkatkan pemahaman terhadap ajaran agama Islam, dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan *Platform genially* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI dapat dikategorikan ke dalam 3 kecenderungan. Pertama, Pembuatan *Platform genially* (Putra & Afrina, 2023; Putri et al., 2023; Rahayu et al., 2023), Kedua, hasil belajar siswa mata pelajaran PAI (Hasbullah et al., 2019; Somayana, 2020; Suspito et al., 2023). Ketiga, Pengaruh *Platform genially* terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI (Fatma & Ichsan, 2022; Mariana & Prawijaya, 2023; Ni'mah et al., 2022). Hasil-hasil penelitian tersebut belum membahas secara rinci tentang Penggunaan *Platform Genially* Dan Pengaruh Terhadap hasil belajar Mata Pelajaran PAI di SMK N 2 Semarang. Untuk itu, tujuan tulisan ini adalah untuk menguatkan hasil-hasil penelitian sebelumnya. Sejalan dengan itu masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana pembuatan *Platform genially*? (2) Bagaimana hasil belajar mata pelajaran PAI di

SMK Negeri 2 Semarang? (3) Adakah pengaruh *Platform* genially terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI di SMK N 2 Semarang?

Pengaruh *Platform* Genially terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) mencerminkan perkembangan teknologi yang mempengaruhi pendekatan pembelajaran dalam konteks agama. Dengan fitur-fitur interaktifnya, seperti animasi, gambar, dan elemen multimedia lainnya, Genially memungkinkan para pendidik untuk mengemas materi pembelajaran PAI secara kreatif dan menarik perhatian siswa. Penggunaan *Platform* ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep-konsep agama Islam, dan mendorong partisipasi aktif dalam diskusi dan refleksi. Sebagai alat yang memungkinkan penyajian materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif, Genially dapat membantu siswa dalam memahami ajaran-ajaran agama Islam dengan cara yang lebih menarik dan memotivasi, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar PAI. Selain itu, penggunaan *Platform* Genially dalam pembelajaran PAI juga dapat membuka peluang baru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan beragam. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif Genially, para pendidik dapat merancang materi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda (Tetambe & Dirman, 2021). Hal ini memungkinkan adanya fleksibilitas dalam penyampaian materi, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar individu siswa. Dengan demikian, Genially bukan hanya menjadi alat bantu untuk meningkatkan kualitas pengajaran PAI, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa dengan beragam latar belakang dan karakteristik.

LITERATUR REVIEW

Genially

Genially merupakan sebuah *Platform* digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif dengan mudah dan kreatif. Dengan berbagai fitur yang intuitif, Genially memungkinkan pembuat konten, termasuk guru dan siswa, untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan berbagai materi pembelajaran lainnya dengan tampilan yang menarik dan dinamis. *Platform* ini menawarkan beragam elemen desain, seperti animasi, efek visual, dan elemen interaktif, yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan engaging bagi audiens mereka (Fatma & Ichsan, 2022). Genially juga menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam hal penyuntingan dan penyesuaian konten. Pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan desain dan struktur konten sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran mereka, serta menambahkan elemen interaktif seperti quiz, video, atau tautan eksternal untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, Genially bukan hanya sekadar alat untuk menyajikan informasi, tetapi juga merupakan *Platform* yang memungkinkan para pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan.

Platform Genially menawarkan berbagai manfaat yang signifikan dalam konteks pembelajaran dan presentasi. Salah satunya adalah kemampuannya untuk menciptakan konten yang menarik dan interaktif. Dengan fitur-fitur seperti animasi, efek visual, dan elemen interaktif lainnya, Genially memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran atau presentasi yang lebih dinamis dan memikat. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat dan keterlibatan audiens, tetapi juga membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami (Ni'mah et al., 2022). Selain itu, Genially juga memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam hal penyuntingan dan penyesuaian konten. Pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan desain, tata letak, dan struktur konten sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya pengajaran mereka sendiri dan kebutuhan spesifik siswa. Dengan demikian, Genially tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan kebebasan kreatif kepada para pendidik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka.

Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian akademik atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Konsep hasil belajar mencakup pemahaman terhadap materi pelajaran, perkembangan keterampilan, dan perubahan sikap yang terjadi sebagai hasil dari pembelajaran. Pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta untuk menilai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Evaluasi hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk tes, tugas proyek, observasi, dan refleksi (Hasbullah et al., 2019). Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya mencakup pencapaian kognitif, seperti pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga mencakup aspek psikomotorik dan afektif, seperti keterampilan praktis dan perubahan sikap. Penilaian hasil belajar memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi kemajuan siswa, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan membuat penyesuaian yang diperlukan dalam desain pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Manfaat hasil belajar sangat luas dan bervariasi, karena mencakup pencapaian akademik serta perkembangan keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Salah satu manfaat utama dari hasil belajar adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui pencapaian akademik yang diperoleh, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang berbagai topik yang dipelajari, yang pada gilirannya dapat membantu mereka dalam mengembangkan pemikiran kritis, analitis, dan kreatif. Selain itu, hasil belajar juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan praktis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja (Joko et al., 2023). Misalnya, hasil belajar yang mencakup keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan keterampilan teknologi informasi dapat mempersiapkan siswa untuk kesuksesan di dunia nyata. Di samping itu, hasil belajar juga dapat berdampak pada perkembangan sikap dan nilai-nilai siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama tim, integritas, dan empati. Dengan demikian, hasil belajar memiliki manfaat yang signifikan dalam membantu siswa untuk mencapai potensi mereka sepenuhnya dan menjadi individu yang lebih terampil, berpengetahuan, dan bertanggung jawab.

Pelajaran PAI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang materi jual beli dalam Islam di SMK menitikberatkan pada pemahaman nilai-nilai etis dan prinsip-prinsip yang diatur oleh ajaran agama Islam dalam konteks transaksi ekonomi. Materi ini membahas berbagai aspek, mulai dari hukum-hukum yang mengatur jual beli dalam Islam, seperti halal dan haram, hingga prinsip-prinsip moral dan sosial yang perlu diperhatikan dalam setiap transaksi. Selain itu, pembelajaran juga menyoroti pentingnya integritas, kejujuran, dan keadilan dalam setiap interaksi ekonomi, serta memperkenalkan konsep-konsep seperti riba, gharar, dan syarat-syarat sahnya suatu transaksi dalam Islam. Pembelajaran PAI materi jual beli dalam Islam di SMK bertujuan untuk membentuk pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang praktik ekonomi yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Guru-guru memainkan peran kunci dalam menyampaikan materi ini dengan cara yang jelas dan mendalam, serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa (Mahmudi et al., 2022). Selain itu, pendekatan interaktif dan diskusi yang mempertimbangkan perspektif siswa juga menjadi bagian integral dari pembelajaran ini, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pemahaman dan refleksi terhadap nilai-nilai agama Islam yang terkandung dalam transaksi ekonomi. Dengan demikian, pembelajaran PAI materi jual beli dalam Islam di SMK tidak hanya membentuk pemahaman konseptual siswa, tetapi juga mengarah pada pengembangan sikap moral dan sosial yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran, termasuk platform digital seperti Genially, telah memainkan peran penting dalam membentuk hasil belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Genially dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Dengan fitur-fitur seperti animasi, gambar, dan elemen interaktif lainnya, Genially mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memikat bagi siswa, membantu mereka untuk lebih memahami konsep-konsep yang kompleks. Melalui media ini, siswa dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan daya tangkap mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan Genially juga dapat meningkatkan kolaborasi dan interaksi antar-siswa. Dengan fitur-fitur seperti fitur komentar dan berbagi, siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi secara online, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting untuk keberhasilan di dunia nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti Genially tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara individu, tetapi juga memperkuat komunitas belajar yang inklusif dan mendukung.

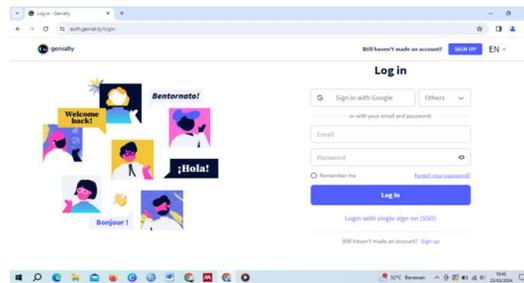
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Field Research* atau penelitian lapangan, kemudian metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK N 2 Semarang berjumlah (50), yaitu kelas XI AKL 3 sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 orang dan kelas XI BDP 3 sebagai kelas kontrol berjumlah 25 orang. Desain pada penelitian ini menggunakan *posttest only control group design*, dengan *treatment* berbeda di dua kelas yaitu kelas eksperimen menggunakan *platform genially* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data penelitian ini untuk kelas eksperimen variabel independent adalah menggunakan *Platform genially*, sedangkan variabel independent kelas kontrol adalah ceramah atau pembelajaran langsung dan untuk variabel dependennya adalah hasil belajar. Kemudian hasil belajar PAI yang dikumpulkan melalui data dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *uji independent sampel t-test*.

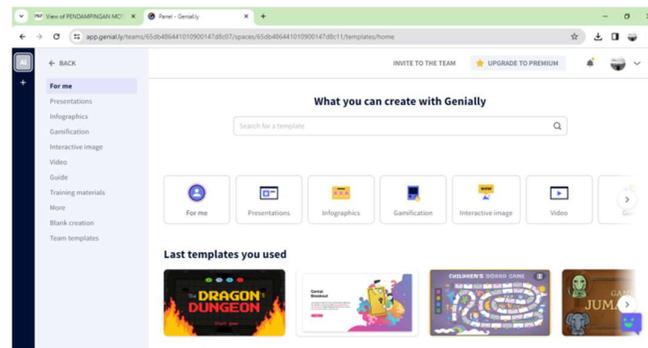
RESULT

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan beberapa metode yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi dan permainan. Tujuan penggunaan metode yang bervariasi adalah agar siswa tidak bosan dengan guru yang menyampaikan materi. Pendekatan multipel mempunyai beberapa keunggulan, yaitu (1) memberikan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, menarik dan menyenangkan; (2) memberikan pembelajaran bermakna; (3) Pusat Siswa dan Guru hanya bertindak sebagai fasilitator; (4) Memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa. Salah satunya pembelajaran menggunakan *platform* genially menggunakan multimetode dan berikut adalah langkah pembuatan *platform* genially:

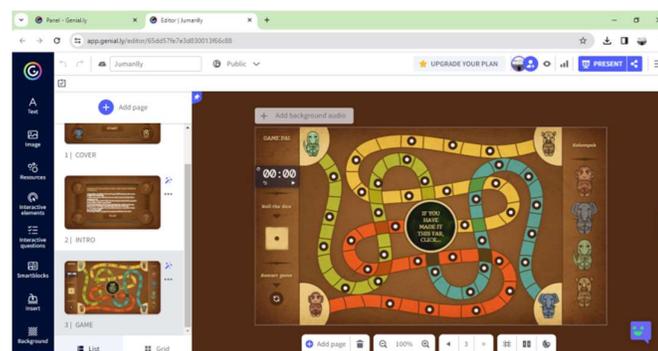
- a. Buka *Platform* genially dengan google chrome “<https://genial.ly/>”, Jika anda belum mempunyai akun, buat akun terlebih dahulu dengan membuat username menggunakan email serta password



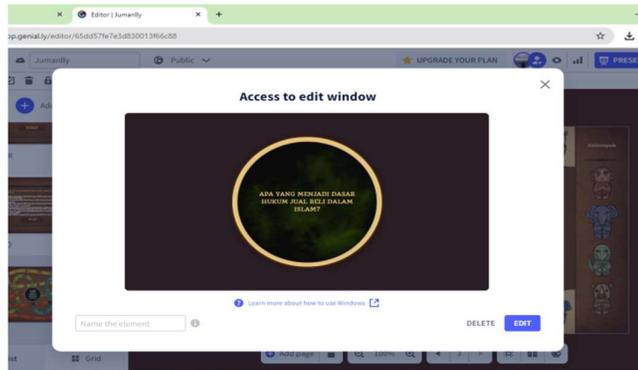
- b. Jika akun sudah terdaftar silahkan login seperti tampilan pada gambar, Silahkan masuk ke panel genially



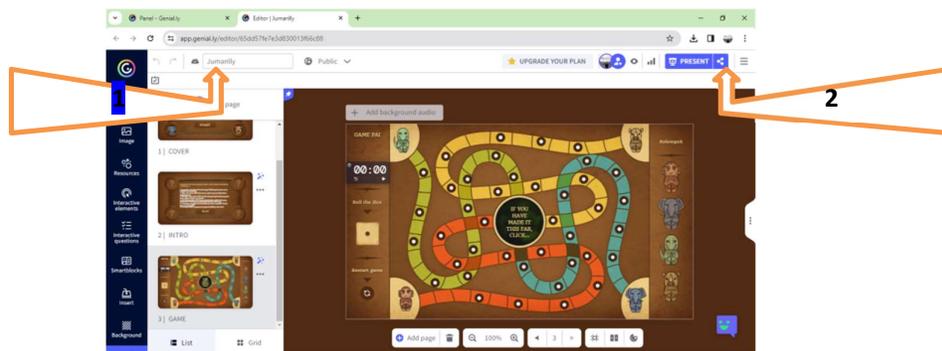
- c. Pilih media atau template yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan



d. Buat materi atau soal



e. Simpan hasil pembuatan materi (1), kemudian presentasikan (2)



f. presentasikan hasil pembuatan materi



Pengaruh Platform genially terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI di SMK N 2 Semarang

Dalam penelitian kuantitatif, sebelum dilakukan uji hipotesis, perlu dilakukan pengecekan terhadap persyaratanyang harus dipenuhi. Dalam penelitian ini, diperlukan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum dilakukan pengujian hipotesis, yakni:

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Test Normality

Test of Normality

							nce	erence	Difference	
									Lower	Upper
Post test	Equal variances assumed	.001	.978	3.236	48	.002	8.320	2.571	3.150	13.490
	Equal variances not assumed			3.236	47.979	.002	8.320	2.571	3.150	13.490

Uji t hasil belajar kelas kontrol = dan hasil belajar kelas eksperimen = menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan *equal variance assumed* T_{hitung} sebesar $3,236 > T_{tabel}$ sebesar $1,677$ dan nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,002 < 0,05$, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan Platform Genially lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol menggunakan media konvensional dengan *mean difference* sebesar $8,320$. Hal ini, menunjukkan bahwa Platform genially berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Semarang. Hal ini sejalan dengan penelitian Fatma dan Ichsan (Fatma & Ichsan, 2022) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah” yaitu hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis genially terhadap hasil belajar IPA membuat hasil belajar pada nilai akhir lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan nilai *pretest* $44,00$ dan *posttest* $77,75$, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran genially dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur.

CONCLUSION

Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa platform genially berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PAI di SMK Negeri 2 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} 3,236 > t_{tabel} 1,677$ dan nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,002 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan platform genially dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan *mean difference* sebesar $8,320$.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. K., & Alias, S. N. (2021). Pembangunan Unit Pengajaran Haba Berasaskan

- Perisian Genially untuk Perancangan Pengajaran Guru Pelatih. *Journal of Science and Mathematics Letters*, 9(2), 117–125.
- 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>
- Hasbullah, Juhji, & Maksum, A. (2019). Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 17–24.
- Joko, J., Nugraha, D., & Restiawati, R. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 10(1), 27. <https://doi.org/10.54314/jpe.v10i1.1350>
- Kholis, N. (2022). Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Genially Dan Book Creator. *As-Salam Jurnal Hukum Islam Dan Pendidikan*, 80–91.
- Mahmudi, Hidayatullah, & Fauzi, A. (2022). PENGEMBANGAN MODUL MATERI JUAL BELI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS XI TKJ 1 SMKN 1 KOTA SERANG. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(8), 1739–1754. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Mariana, & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi Genially Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Tema 6 Subtema 1. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(3), 455–459. <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.45030>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659.
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & 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>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Putri, Firdiansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol.1, No.(1), 39–49.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Ayu, R., Indarwati, A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277. <https://ojs.transpublika.com/index.php/PRIMA/>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suspito, M. A., Churiyah, M., Arief, M., & Basuki, A. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially.

Efektor, 10(2), 207–219. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20156>

Tetambe, A. G., & Dirman. (2021). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 80–100. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2920>