

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY UNTUK MENDORONG PARTISIPASI SISWA

Harmi Ibnu Dja'far^{1*}, Maria Cleopatra², Muhamad Juandi³, M. Saltiar Kiswanto⁴,
Rodiah⁵, Dede Nurhayati⁶, Ai Rosidah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

djafar2662@gmail.com¹

Received: 16-09-2025

Revised: 25-09-2025

Approved: 05-10-2025

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif menggunakan platform Genially untuk mendorong partisipasi siswa di SMP IT Mandiri Bersemi Cianjur. Metode pengabdian yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) dengan pelatihan berbasis praktik secara hybrid (daring dan luring) yang diikuti oleh 20 guru dari berbagai mata pelajaran. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan teknis, dan kemampuan penerapan media pembelajaran interaktif, serta tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi terhadap proses pelatihan. Simpulan, pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dan berpotensi mendorong pembelajaran aktif berbasis teknologi, meskipun diperlukan tindak lanjut pendampingan agar hasil pelatihan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Media Pembelajaran Interaktif, Genially, Partisipasi Siswa, Pelatihan

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Andi Sadriani et al., 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu sarana penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran interaktif dinilai efektif menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Elis et al., 2024). Namun demikian, tidak semua guru memiliki kompetensi dan kepercayaan diri yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan Manisa Octasyavira, dkk (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar guru di tingkat menengah masih mengalami kesulitan dalam mendesain media pembelajaran (Octasyavira & Nurlizawati, 2022). Kesulitan ini sering kali berkaitan dengan keterbatasan pelatihan, kurangnya literasi digital, serta keterbatasan waktu untuk mengeksplorasi platform pembelajaran berbasis teknologi (Subroto et al., 2023).

Survei yang dilakukan terhadap 30 guru dari berbagai jenjang menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar dari mereka memahami pentingnya media pembelajaran interaktif (skor rata-rata 4,70 dari 5,00), masih ada keterbatasan dalam pengetahuan dan penggunaan platform digital seperti Genially. Sebagian besar guru belum menggunakan Genially dalam kegiatan pembelajaran (skor rata-rata 2,20). Genially adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten digital interaktif seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia lainnya dengan beragam fitur kreatif (Alza Nabel Zamzami & Raharjo Raharjo, 2024) (Rahayu et al., 2023). Platform ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang visual, interaktif, dan mudah diakses. Penelitian oleh Fadhila Ramadhani (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis

Genially mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta motivasi belajar siswa (Ramadhani, 2025). Di SMP IT Mandiri Bersemi, kesadaran akan pentingnya media interaktif tergolong tinggi. Sebanyak 73,3% responden sangat setuju dan 23,3% setuju bahwa mereka memahami pentingnya media pembelajaran interaktif. Selain itu, 50% guru menyatakan setuju bahwa media seperti Genially dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dan 16,7% lainnya menyatakan sangat setuju.

Hal ini mencerminkan adanya motivasi intrinsik yang kuat dari para guru untuk mengembangkan proses belajar-mengajar yang lebih kreatif dan menarik. (Novitasari, 2023) (Romdiah & Dja'far, 2024). Namun, ketika ditelaah lebih lanjut, hanya 20% guru yang mengaku pernah menggunakan Genially dalam pembelajaran, sementara 40% menyatakan belum pernah menerapkannya dalam pembelajaran. Ini mengindikasikan adanya gap antara kesadaran dan keterampilan aktual. Di sisi lain, sebanyak 40% guru menyatakan kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sementara 30% lainnya berada dalam kategori netral. Ketimpangan ini perlu ditanggapi dengan program pelatihan yang tepat sasaran agar potensi penggunaan media interaktif dapat dimaksimalkan. Adapun kesiapan institusional mendukung pengembangan ini tergolong baik. Sebanyak 83,4% guru menyatakan bahwa sekolah sangat mendukung pengembangan media berbasis teknologi, dan 80% mengaku memiliki fasilitas memadai untuk mengikuti pelatihan daring. Komitmen pribadi guru juga tinggi, dengan 70% menyatakan memiliki waktu dan kesiapan mengikuti pelatihan. Ini merupakan modal sosial dan teknologis yang baik untuk mengimplementasikan program pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi digital guru (Collins et al., 2021).

Berdasarkan situasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Genially sangat relevan untuk diterapkan di SMP IT Mandiri Bersemi. Pelatihan ini tidak hanya menjawab kebutuhan peningkatan keterampilan guru, tetapi juga memperkuat dukungan institusional yang sudah ada. Dengan pendekatan yang tepat, pelatihan ini berpotensi memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Kontribusi kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan peningkatan keterampilan teknis bagi guru, tetapi juga menciptakan budaya belajar kolaboratif dan mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, kegiatan ini dapat menjadi model penguatan kompetensi digital yang dapat direplikasi di sekolah lain. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif menggunakan Genially, yang pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa dan kualitas pembelajaran di SMP IT Mandiri Bersemi Cianjur.

METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah Participatory Action Research (PAR), yang menekankan kolaborasi aktif antara tim pelaksana dan peserta, yakni para guru di SMP IT Mandiri Bersemi Cianjur. Pendekatan ini dipilih karena relevan dalam konteks peningkatan kapasitas mitra secara partisipatif dan berkelanjutan. Desain kegiatan dirancang dalam bentuk pelatihan berbasis praktik yang dilaksanakan secara hybrid (daring dan luring) pada bulan Juni 2025, dan diikuti oleh 20 guru dari berbagai mata pelajaran. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga sesi utama, yaitu: pengenalan konsep media interaktif dan platform Genially, demonstrasi langsung penggunaan fitur-fitur Genially, serta sesi praktik mandiri di mana peserta diminta

membuat dan mempresentasikan media pembelajaran interaktif sesuai bidang masing-masing. Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan akan berlangsung dalam tiga sesi utama. Sesi pertama akan berfokus pada pengenalan konsep media interaktif dan fitur-fitur utama Genially. Sesi kedua akan diisi dengan demonstrasi langsung cara menggunakan Genially untuk membuat media pembelajaran, termasuk pemilihan template, penyisipan elemen interaktif, serta integrasi media gambar, audio, dan video. Sesi ketiga akan difokuskan pada praktik mandiri peserta, presentasi hasil kerja, serta sesi umpan balik (feedback). Untuk memperkuat pemahaman diawali dengan pengisian pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta, dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui Zoom Meeting dan praktik langsung menggunakan laptop masing-masing.

Fasilitator memberikan panduan teknis secara bertahap, mulai dari pembuatan akun Genially, pemilihan template, penyisipan elemen media (teks, gambar, video), hingga penambahan tombol navigasi interaktif. Setelah praktik selesai, peserta diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya dan mengisi posttest serta kuesioner kepuasan pelatihan. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup pretest dan posttest berbasis skala Likert untuk menilai aspek pengetahuan, keterampilan teknis, dan penerapan media dalam pembelajaran, serta kuesioner evaluasi untuk mengukur kepuasan peserta terhadap aspek materi, fasilitator, dan teknis pelaksanaan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk membandingkan skor sebelum dan sesudah pelatihan, serta menggunakan analisis deskriptif kualitatif terhadap umpan balik peserta untuk menggambarkan efektivitas dan dampak kegiatan secara keseluruhan. Pendekatan ini memungkinkan tim pelaksana tidak hanya mengukur keberhasilan kegiatan secara numerik, tetapi juga memahami pengalaman dan tantangan peserta selama pelatihan berlangsung.

Bahan dan alat utama yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi perangkat digital dan perangkat lunak pendukung pelatihan. Laptop yang digunakan oleh tim pelaksana dan peserta berasal dari berbagai merek, yang berfungsi sebagai media praktik pembuatan konten pembelajaran interaktif. Kegiatan daring didukung oleh koneksi internet melalui Wi-Fi sekolah dan paket data pribadi peserta, guna memastikan kelancaran komunikasi saat pelatihan berlangsung secara online. Platform utama yang digunakan dalam pelatihan adalah Genially (<https://genial.ly>), yaitu sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat presentasi interaktif, infografis, dan media ajar multimedia dengan fitur visual menarik dan navigasi interaktif (Dennis Mega Ayu Saputri et al., 2024). Selain itu, digunakan pula aplikasi Zoom Meeting sebagai sarana penyampaian materi dan interaksi virtual antara fasilitator dan peserta. Untuk evaluasi dan pengumpulan data, digunakan Google Form sebagai media pelaksanaan pretest, posttest, dan kuesioner kepuasan pelatihan. Tim pengabdian juga menyiapkan modul pelatihan digital dan template media Genially sebagai bahan latihan yang mendukung proses pembelajaran mandiri dan praktik peserta dalam membuat media interaktif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.



Gambar 1. Aktivitas dalam Kegiatan Pelatihan

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially dilaksanakan pada 19 Juni 2025 di SMP IT Mandiri Bersemi Cianjur, dan diikuti oleh 20 guru dari berbagai mata pelajaran. Kegiatan ini berhasil mencapai sebagian besar target yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan signifikan dalam tiga aspek utama, yaitu pengetahuan guru terhadap media pembelajaran interaktif, keterampilan teknis menggunakan Genially, dan kemampuan penerapan dalam konteks pembelajaran.



Gambar 2. Grafik Pengetahuan Tentang Media Pembelajaran Interaktif (pra-pelatihan dan pasca-pelatihan)

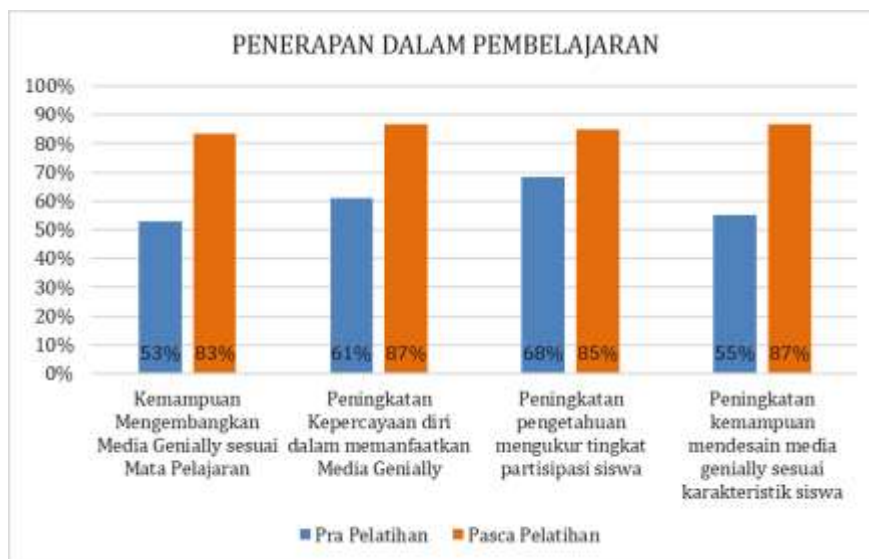
Pada aspek pengetahuan, grafik hasil pretest dan posttest (Gambar 2) menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap jenis-jenis media interaktif, manfaat penggunaan media digital, serta fitur-fitur utama Genially. Misalnya, pengetahuan tentang fitur Genially meningkat dari 49% menjadi 83%, sementara pemahaman

perbandingan media konvensional dan interaktif meningkat dari 64% menjadi 83%. Hal ini menegaskan bahwa pelatihan berhasil memperluas wawasan guru tentang potensi media pembelajaran digital.



Gambar 3. Grafik Keterampilan Menggunakan Genially (pra-pelatihan dan pasca-pelatihan)

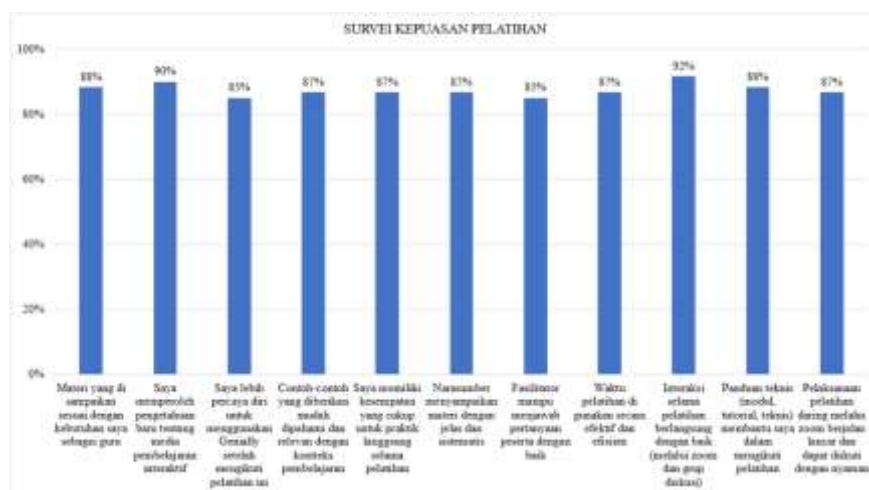
Pada aspek keterampilan teknis (Gambar 3), guru mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat akun Genially (49% menjadi 85%), menggunakan template (53% menjadi 87%), menyisipkan elemen interaktif, serta membagikan hasil media. Kemajuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik dan tutorial yang digunakan dalam pelatihan berhasil menjangkau peserta dengan latar belakang literasi digital yang beragam.



Gambar 4. Grafik Penerapan dalam Pembelajaran (pra-pelatihan dan pasca-pelatihan)

Selanjutnya, aspek penerapan dalam pembelajaran (Gambar 4) juga

menunjukkan kemajuan signifikan. Kepercayaan diri guru dalam menggunakan Genially meningkat dari 61% menjadi 87%, sementara kemampuan menyesuaikan desain media dengan karakteristik siswa meningkat dari 55% menjadi 87%. Data ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kesiapan pedagogis guru dalam menerapkan media secara kontekstual.



Gambar 5. Grafik Survei Kepuasan Pelatihan

Melalui survei kepuasan (gambar 5) terlihat bahwa mayoritas peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap berbagai aspek pelatihan. Indikator dengan skor tertinggi adalah “interaksi selama pelatihan berlangsung baik (melalui Zoom dan grup diskusi)” sebesar 92%, menunjukkan bahwa komunikasi dua arah dan keterlibatan aktif peserta menjadi kekuatan utama dalam pelaksanaan kegiatan ini. Selanjutnya, indikator “saya memperoleh pengetahuan baru tentang media pembelajaran interaktif” mendapat persentase 90%, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru yang bermanfaat dalam konteks pembelajaran digital. Aspek lain yang mendapat apresiasi tinggi adalah kejelasan penyampaian materi oleh narasumber (87%), serta efisiensi waktu pelaksanaan pelatihan (87%). Peserta juga merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Genially setelah mengikuti pelatihan (85%) dan menilai bahwa fasilitator mampu menjawab pertanyaan dengan baik (85%). Hal ini mencerminkan keberhasilan pelatihan tidak hanya pada penyampaian konten, tetapi juga pada pendekatan fasilitasi dan pengelolaan kegiatan.

Panduan teknis seperti modul dan tutorial juga dinilai sangat membantu (88%), yang mendukung kelancaran pelaksanaan pelatihan daring secara keseluruhan (87%). Meskipun demikian, pelatihan ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu target, yaitu menghasilkan lima produk media interaktif dari peserta, hanya tercapai sebagian. Hanya dua peserta yang berhasil menyelesaikan produknya secara penuh, sedangkan empat karya tambahan dibuat oleh tim pelaksana untuk memenuhi kebutuhan dokumentasi dan publikasi luaran. Penyebab utama kegagalan ini adalah waktu pelatihan yang terbatas dan tumpang tindihnya jadwal pelatihan dengan kegiatan sekolah, seperti pengolahan nilai akhir semester.

Kelebihan dari pelatihan ini terletak pada pendekatan pembelajaran orang dewasa (andragogi) (Rahaju, 2023) dan penggunaan metode partisipatif berbasis praktik, yang memungkinkan peserta belajar melalui eksplorasi langsung dan umpan balik. Selain itu, penggunaan platform Genially terbukti efektif dan mendapat respons positif dari peserta, sebagaimana juga dilaporkan dalam kegiatan sejenis oleh

(Ayuningtyas et al., 2024) dan (Rusmining et al., 2024) yang menyoroti efektivitas pelatihan media interaktif dalam meningkatkan keterampilan guru. Namun, kekurangannya adalah belum terbentuknya komunitas belajar daring seperti yang direncanakan, akibat minimnya waktu tindak lanjut pasca-pelatihan. Faktor ini dapat menjadi catatan penting bagi pelaksanaan program serupa di masa mendatang agar disediakan waktu khusus untuk pendampingan berkelanjutan (Dja'far, 2024). Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif berbasis teknologi. Temuan ini mendukung gagasan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan perlu didukung oleh pelatihan sistematis, fasilitasi yang responsif, dan kolaborasi antara institusi pendidikan dan praktisi lapangan.

KESIMPULAN

Bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially di SMP IT Mandiri Bersemi Cianjur berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan teknis, dan kemampuan penerapan guru secara signifikan, dibuktikan dengan peningkatan skor pretest dan posttest pada ketiga aspek tersebut. Selain itu, peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap pelatihan, khususnya pada aspek interaksi, penyampaian materi, dan modul pendukung. Meskipun terdapat kendala waktu dan tumpang tindih jadwal yang menghambat penyelesaian produk media interaktif secara penuh, pendekatan partisipatif dan andragogi terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Namun, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan berkelanjutan agar komunitas belajar daring dapat terbentuk dan hasil pelatihan dapat diimplementasikan secara optimal. Dengan demikian, pelatihan ini menunjukkan potensi besar sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alza Nabi Zamzami, & Raharjo Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Metode Pengabdian Kepada Masyarakat: Teori dan Praktik*.
- Dennis Mega Ayu Saputri, J. Priyanto Widodo, & Satrio Wibowo. (2024). the Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 1320–1326. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4120>
- Dja'far, H. I. (2024). Evaluasi Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bogor Dalam Meningkatkan Pelayanan Kepada Masyarakat. *Journal of*

- Language and Literature Education*, 1(2), 90–100.
<https://doi.org/10.59407/jolale.v1i2.866>
- Elis, Mujahidin, & Parni. (2024). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Bella. *Adiba: Journal of Education*, 4(4), 558–565.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110–5118.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Octasyavira, M., & Nurlizawati, N. (2022). Kesulitan Guru dalam Merancang Media Inovatif Digital untuk Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(4), 437–445. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i4.87>
- Rahaju, A. (2023). Pengaruh Pendekatan Andragogi Terhadap Kompetensi Hasil Belajar Kader Pkk Dalam Pelatihan Pengelolaan Paud Kecamatan Sukasari Kota Bandung. *JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 491–500. <https://doi.org/10.37577/jp3m.v5i1.550>
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277.
<https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- Ramadhani, F. (2025). FISIPOLY : Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk materi Pemanasan Global Kelas X SMA Fase E. *Jurnal Edukasi Dan Multimedia*, 2(1), 12–23. <https://doi.org/10.37817/jurnaledukasidanmultimedia.v2i1.4725>
- Romdiah, Y., & Dja'far, H. I. (2024). the Influence of Learning Motivation and Positive Culture on the Learning Outcomes of Writing Popular Articles of High School Students in the Pandeglang Regency. *Journal of Language and Literature Education*, 1(2), 101–112. <https://doi.org/10.59407/jolale.v1i2.875>
- Rusmining, R., Yuwaningsih, D. A., & Cahdriyana, R. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Platform Genially Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru. *Surya Abdimas*, 8(2), 284–290.
<https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i2.4312>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>