

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI BAGI SISWA KELAS XI DI SMA SWASTA CENDANA MANDAU

Alifiah Azizah Al Fadhil¹, Rery Novio²

^{1, 2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: alifahaf21@gmail.com

Article History

Received: 11-01-2025

Revision: 26-01-2025

Accepted: 28-01-2025

Published: 29-01-2025

Abstract. The purpose of this research is to determine whether the application of Genially as a learning medium can improve Geography learning outcomes at Cendana Mandau Private High School. The method used is a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The subjects in this study were 21 students in Class IX, Package 5. Data collection techniques included pre-test and post-test questions, as well as student response questionnaires. Test results were analyzed using SPSS for IKBM and student responses using descriptive analysis. Data analysis involved normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The research results indicate that the t-test significance value (2-tailed) for the pretest and posttest is $0.000 < 0.05$, meaning H_a is accepted, indicating an improvement in learning outcomes with the application of the Genially medium. Therefore, it can be concluded that using Genially-based media can enhance the learning outcomes of students in Class XI, Package 5, at Cendana Mandau Private High School.

Keywords: Learning, Genially Media, Learning Outcomes, Geography

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *genially* dapat meningkatkan hasil belajar Geografi di SMA Swasta Cendana Mandau. Adapun metode yang digunakan adalah metode *Pre Eksperimen* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa di kelas IX Paket 5. Teknik pengumpulan data dalam bentuk soal *pre-test post-test* dan angket respon peserta didik. Hasil tes dianalisis menggunakan IKBM SPSS dan respon siswa menggunakan analisis deskriptif. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis Hasil Penelitian Menunjukkan dari hasil uji t memperoleh nilai signifikansi (2- tailed) dari *pretest* dan *posttest* adalah $0.000 < 0.05$ maka H_a diterima artinya terdapat peningkatan hasil belajar *Genially* dengan penerapan media *Genially*, maka dari itu dapat disimpulkan penggunaan media berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI paket 5 di SMA Swasta Cendana Mandau.

Kata Kunci: Pembelajaran, Media Genially, Hasil Belajar, Geografi

How to Cite: Fadhil, A. A. A & Novio, R. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Bagi Siswa Kelas XI di SMA Swasta Cendana Mandau. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 1002-1011. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2616>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran, yang mana dengan menggunakan suatu media dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran (Rezeki & Ishafit, 2017). Media pembelajaran mempunyai peranan penting sebagai proses efektifitas suatu pembelajaran, metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah atau

hanya satu sisi dapat membuat peserta didik merasa bosan, dan tidak fokus. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi guru dan peserta didik, yang membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ulillah,2023).

Mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran yang menjelaskan keadaan bumi beserta isinya, sehingga untuk mempelajari mata pelajaran geografi ini tidak cukup hanya sekedar membaca dan menghafal, apabila ditambah cara mengajar guru yang kurang variatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar siswa tidak dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah. Banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran geografi, di antaranya guru dapat memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang telah disediakan di sekolah dalam menyampaikan materi ketika di dalam kelas. Salah satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar adalah berupa media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena posisi media pembelajaran adalah sebagai perantara antara guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memperoleh materi (Permatasari,2016).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran geografi di SMAS Cendana Mandau diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan pada saat pembelajaran geografi karena siswa merasa materi geografi sangat banyak sehingga siswa merasa sulit menghafalkan materi geografi, dan siswa juga mengeluh karena menurut siswa ilmu geografi itu ilmu yang rancu karena materi geografi juga berisi tentang materi dari pelajaran lain. Solusi yang diberikan oleh guru geografi untuk permasalahan ini adalah memberikan soal atau pertanyaan kepada masing masing siswa terkait materi yang di ajarkan dan siswa diminta mencari dan mempresentasikan di depan kelas dan siswa lainnya memperhatikan temannya yang sedang tampil didepan kelas. Selain itu, guru juga memberikan bahan ajar dan *PowerPoint* kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yaitu hanya menggunakan diskusi kelompok, kegiatan tanya jawab, dan juga masih menggunakan *PowerPoint* sehingga siswa mengalami kesulitan setiap pembelajaran geografi, dan siswa jarang bertanya kembali terkait materi yang belum mereka pahami, siswa juga kesulitan saat memahami materi geografi karena materi yang di ajarkan digeografi sangat banyak dan padat. Selain itu siswa juga kurang aktif selama kegiatan pembelajaran geografi. Sehingga hasil belajar mata pelajaran geografi siswa tergolong masih rendah.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mempelajari pelajaran tersebut (Permatasari,2016). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan lebih termotivasi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah ”media *genially*”. Media *genially* merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik berupa bahan presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya. Media *genially* mencakup fitur yang bervariasi yaitu presentasi, animasi atau video, infografis, poster elektronik, kuis, dan games yang mampu memberikan media pembelajaran interaktif bagi siswa (Astuti et al.,2022).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *genially* adalah media pembelajaran yang mamuat fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya. Adanya fitur yang variatif tersebut menjadi salah satu alasan peneliti memilih media *genially* dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan tidak membosankan. Karena media *genially* mempunyai gambar dan teks yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam menyimak materi dan menekan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran (Ni'mah et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar geografi bagi siswa kelas XI di SMAS Cendana Mandau.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapat pengajaran dengan menggunakan media *genially*. Penelitian pada dasarnya adalah usaha pencarian dengan berbasis cara. Tentu saja suatu penelitian membutuhkan suatu metode yang tepat demi tercapainya tujuan dari penelitian. Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pre-Test* yaitu desain yang observasinya di lakukan dua kali yaitu sebelum eksperimen disebut *pretest*, dan observasi sesudah eksperimen disebut *posttest*. Sampel dalam penelitian ini di ambil dari sebagian populasi dari kelas XI yaitu kelas XI Paket 5 di SMA Swasta Cendana Mandau.

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukannya uji prasyarat kemudian dilaksanakan uji t atau uji beda rata-rata sebagai acuan menguji hipotesis. Analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan dari hasil penelitian. Data yang terkumpul dari hasil tes pada kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pengujian perbedaan rata-rata. Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan memakai uji-t yang dilakukan dengan bantuan SPSS 30,0. Pengujian perbedaan rata-rata yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media pembelajaran *genially* terhadap hasil belajar geografi.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *pre eksperimen* dengan desain kelompok tunggal *pre-test dan post-test (one group pretest posttest design)*. Eksperimen dilaksanakan terhadap satu kelompok pembandingan dengan memberikan tes awal dan tes akhir kepada subyek penelitian. Langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan tes awal (*pretest*). Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah dilakukan tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan, dalam hal ini bentuk perlakuannya adalah pembelajaran menggunakan media *genially* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah perlakuan selesai dilakukan tes akhir (*posttest*).

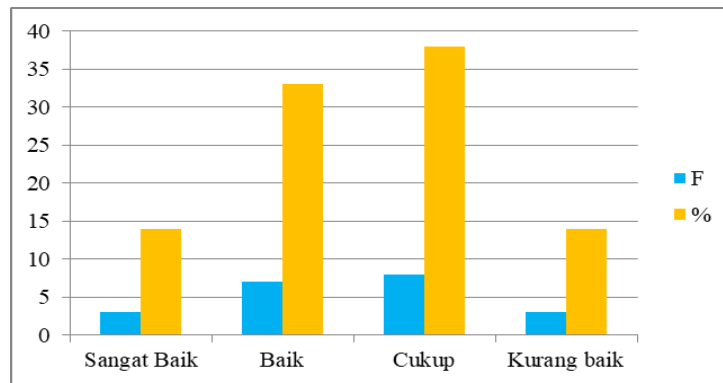
Hasil Pretest

Data skor awal Pretest pada pembelajaran persebaran flora dan fauna di Indonesia dan di dunia di kelas XI Paket 5 sebelum di beri perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *Genially* dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Data frekuensi *pretest*

Interval	Kategori	F	%
85-100	Sangat Baik	3	14%
69-84	Baik	7	33%
53-68	Cukup	8	38%
37-52	Kurang Baik	3	14%
20-36	Sangat Kurang	3	14%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat dari 21 siswa yang melakukan *pretest*, 14% atau 3 siswa nilai siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, 33% atau 7 siswa yang mendapat nilai kategori baik, 38% atau 8 siswa yang mendapat nilai kategori cukup, 14% atau 3 siswa yang mendapat nilai kategori kurang baik. Dapat kita ambil kesimpulan bahwa hasil belajar geografi di awal pembelajaran di kelas berada pada kategori cukup



Gambar 1. Diagram batang nilai *pretest*

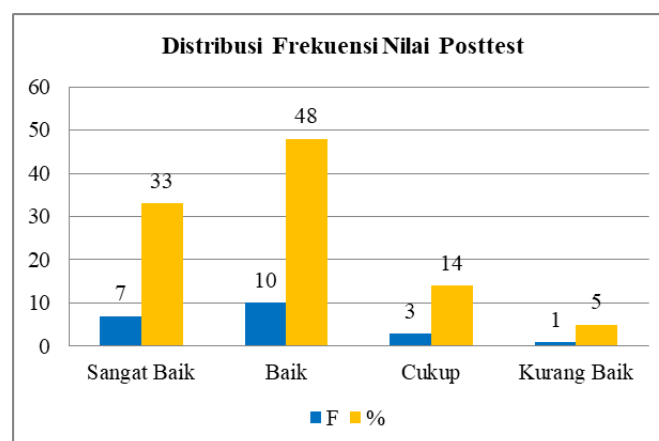
Hasil *Posttest*

Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media Genially pada pembelajaran persebaran flora dan fauna di Indonesia dan di dunia, dilakukan tes unjuk kerja akhir (*posttest*). Hasil *Posttest* dapat di lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Data frekuensi *posttest*

Interval	Kategori	F	%
85-100	Sangat Baik	7	33%
69-84	Baik	10	48%
53-68	Cukup	3	14%
37-52	Kurang Baik	1	5%
20-36	Sangat Kurang	7	33%
Jumlah		21	21

Berdasarkan tabel di atas, dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa, 33% atau 7 siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 48% atau 10 siswa mendapatkan nilai baik, 14% atau 3 siswa yang mendapat kategori cukup, dan 5% atau 1 siswa yang mendapat kategori kurang baik. Dapat kita ambil kesimpulan bahwa setelah dilakukannya treatment dengan media pembelajaran *Genially* hasil belajar siswa meningkat menjadi kategori baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 2. Diagram batang nilai *posttest*

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai persyaratan untuk menentukan metode analisis statistik yang akan digunakan untuk pengujian hipotesis untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas ini menggunakan uji normalitas Sharo-Wilk karena $N < 50$, menggunakan SPSS. Penarikan kesimpulan pada uji Sharo-Wilk berdasarkan kriteria berikut:

- Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, distribusi populasi normal.
- Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, distribusi populasi tidak normal

Tabel 3. Tabel hasil uji normalitas

Tests of Normality							
	KATEGORI	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	RI	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASI	PRETEST	.136	21	.200*	.937	21	.187
L	POSTEST	.178	21	.082	.938	21	.197
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa uji normalitas pada nilai pretest dan posttest memiliki data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat terlihat pada kelas eksperimen dan kontrol pada kolom Sharo-Wilk baik itu pre-test ataupun post-tes dengan nilai signifikan $> 0,05$. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan data kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik yang di uji menggunakan *SPSS 30 for windows* dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan atau Sig. $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)
- Jika nilai signifikan atau Sig. $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen)

Tabel 4. Tabel hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.694	1	40	.410
	Based on Median	.679	1	40	.415
	Based on Median and with adjusted df	.679	1	39.750	.415
	Based on trimmed mean	.763	1	40	.388

Penentuan hasil penguji homogenitas dengan menggunakan levena test dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi atau (sig.) $<0,05$. Berdasarkan tabel, diketahui nilai sig. pada Based on Mean adalah sebesar 0,410. Karena nilai Sig. 0,410, maka dapat disimpulkan bahwa varian data hasil belajar siswa pada kelas IX paket 5 adalah homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji prasyarat analisis data menunjukkan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mempunyai data yang homogen dan berdistribusi normal. Tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji *Paired Sample T-Test* untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dari kelompok eksperimen. Kriteria pengujian hipotesis *Paired Sample T-Test* yaitu apabila nilai taraf signifikansi (Sig.) $<0,05$.

- Hipotesis Nol (H_0) = Penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* tidak dapat meningkatkan hasil belajar geografi kelas XI di SMA Swasta Cendana Mandau.
- Hipotesis Kerja (H_a) = Penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar geografi kelas XI di SMA Swasta Cendana Mandau.

Tabel 5. Hasil pengujian hipotesis

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-12.85714	11.01946	2.40464	-17.87314	-7.84114	-5.347	20	.000	

Berdasarkan tabel diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar geografi kelas XI di SMA Swasta Cendana Mandau.

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran Geografi Di SMA Swasta Cendana Mandau

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya perubahan atau tingkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan di dunia di SMA Swasta Cendana Mandau. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI Paket 5

dengan jumlah peserta didik 21 orang. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 yaitu dengan 2 pertemuan. Hari pertama diberikan soal *Pretest* serta dilakukan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media *Genially*. Pada hari kedua juga dilaksanakan proses belajar mengajar dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* pada 20 menit terakhir diberikan soal *Posttest*.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata tes hasil belajar dengan nilai rata-rata *Pretest* sebesar 64,76 dan terjadinya peningkatan hasil *posttest* dengan rata-rata sebesar 77,62. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai hasil belajar dapat dilihat bahwa saat dilakukannya *pretest* terdapat 14% atau 3 siswa nilai siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, 38% atau 8 siswa yang mendapat nilai kategori baik, 33% atau 7 siswa yang mendapat nilai kategori cukup, 14% atau 3 siswa yang mendapat nilai kategori kurang baik. Selanjutnya ketika dilakukan *Posttest* terdapat 33% atau 7 siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 48% atau 10 siswa mendapatkan nilai baik, 14% atau 3 siswa yang mendapat kategori cukup, dan 5% atau 1 siswa yang mendapat kategori kurang baik. Ketika dilakukan uji hipotesis didapatkan nilai *sig.* dari *Posttest* sebesar 0,00. Karena nilai signifikan $0,000 < 0,05$, hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti Penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar geografi kelas XI di SMA Swasta Cendana Mandau.

Peningkatan hasil belajar ini juga dapat dilihat dari rata-rata skor *posttest* yang dihasilkan lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata *pretest*. Hal ini dikarenakan dalam pengamatan peneliti terhadap kelas sesudah dan sebelum diterapkan media *Genially* terlihat berbeda. Pemanfaatan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dan menumbuhkan minat belajar (Einstein et al., 2022). Siswa perlu diberikan stimulus menggunakan media pembelajaran berbasis game agar dapat memacu hasil belajar siswa dikelas. Oleh sebab itu, media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fatma & Ichsan, 2022; Hermansyah et al., 2023). Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas sesudah dan sebelum diberikan perlakuan adalah sebagai berikut:

Proses pembelajaran sesudah diberikan perlakuan (treatment)

Pada kelas yang sudah diberikan perlakuan pembelajaran media *Genially*, peneliti mengambil kelas XI Paket 5 sebagai kelas eksperimen. Kelas ini memiliki siswa sebanyak 21 siswa. Tingkat kecerdasan pada kelas ini cukup merata, hal ini terbukti dari hasil *pretest* di

awal pertemuan sebelum diberikan perlakuan. Setelah pelaksanaan *pretest*, pada pertemuan berikutnya dilakukan pembelajaran dengan media berbasis *genially* untuk materi persebaran flora fauna di Indonesia dan di dunia. Guru memperkenalkan infografis tentang peta persebaran flora fauna di Indonesia dan di Dunia kepada siswa dan juga siswa diminta untuk memainkan game edukasi (ular tangga) yang mana media *genially* ini sangat menarik perhatian siswa dan mudah dipahami siswa, karena memiliki animasi yang bermacam-macam dan bagus. Sehingga siswa lebih memahami materi yang sedang diajarkan.

Proses Pembelajaran Sebelum Diberikan Perlakuan (treatment)

Pada kelas yang sudah diberikan perlakuan pembelajaran media Genially, peneliti mengambil kelas XI Paket 5 sebagai kelas eksperimen. Kelas ini memiliki siswa sebanyak 21 siswa. Tingkat kecerdasan pada kelas ini cukup merata, hal ini terbukti dari hasil *pretest* di awal pertemuan sebelum diberikan perlakuan. Sebelum pelaksanaan *pretest*. Pada pertemuan pertama siswa diberikan materi persebaran flora fauna di Indonesia dan di Dunia hanya dengan sesi Tanya jawab saja. yang mana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan membuat mereka kebingungan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- Penerapan media berbasis *Genially* dapat meningkat hasil belajar siswa pada materi persebaran flora fauna di Indonesia dan di dunia. Hal ini berdasarkan pada rata-rata skor yang diperoleh pada saat *pretest* 64,76 dan rata rata *posttest* yaitu 77,62. Dari hasil belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media berbasis *Genially* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di SMA Swasta Cendana Mandau.
- Penerapan media berbasis *Genially* dapat meningkat hasil belajar siswa pada materi persebaran flora fauna di Indonesia dan di dunia. Hal ini berdasarkan Pada *uji paired sample T-Test* menunjukkan signifikansi (*2-tailed*) dari *posttest* adalah $0,000 < 0,05$ dari hasil tersebut dinyatakan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar geografi kelas XI di SMA Swasta Cendana Mandau

REFERENSI

- Astuti, D. A., Rahmawati. E., Evitasari. A. D., Utaminingtyas. S., & Musyadad. F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(4). 894-901.
- 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>
- 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>
- Hermansyah, H., Nurhairunnisah, N., Suji Ardianti, & I Gusti Made Sulindra. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi terhadap Kemampuan Kognitif Fisika Dilihat dari Gender Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(3), 833–838. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1184>
- Ni'mah, N. K., 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.
- Permatasari, I. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Model Realia Terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Materi Mengenal Bumi. *Doctoral Dissertation*. Tidak diterbitkan. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Ulillah, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wheel Question Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Momentum Dan Impuls Di SMAN 1 Baitussalam. *Doctoral Dissertation*. Tidak diterbitkan. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.