

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Dalam Materi Pencatatan Persediaan Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Surabaya

Listya Indriana^{1*}, Rochmawati²

¹Universitas Negeri Surabaya, listya.21015@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi digital dalam bidang pendidikan mendorong perlunya media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Namun, dalam praktiknya, media yang digunakan di sekolah belum sepenuhnya mengikuti perkembangan teknologi serta kebutuhan belajar peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik untuk materi yang kompleks, seperti pencatatan persediaan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*, menilai kelayakan media, serta menganalisis respon peserta didik. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran yang mengharuskan adanya media yang menarik dan interaktif. Produk yang dihasilkan berupa media interaktif yang memuat materi pencatatan persediaan, latihan soal, simulasi, dan kuis. Instrumen meliputi lembar validasi dari ahli materi, bahasa, dan media, serta angket respon peserta didik. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat baik dengan skor ahli materi 93%, ahli bahasa 88%, ahli media 95%, dan respon peserta didik 99,48%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman materi persediaan. Media interaktif berbasis *Genially* memudahkan guru menyampaikan materi pencatatan persediaan secara menarik dan interaktif, sekaligus mendorong kemandirian belajar serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif ; *genially* ; pencatatan persediaan ; ADDIE

Abstract

The advancement of digital technology in education necessitates learning media that are not only visually engaging but also capable of fostering 21st-century skills such as critical thinking, creativity, collaboration, and communication. However, in practice, media used in schools have not fully adapted to technological developments and students' learning needs, leading to low engagement and comprehension, particularly for complex topics such as inventory recording. This study aimed to develop *Genially*-based interactive learning media, assess its feasibility, and analyze students' responses. The development process followed the ADDIE model, which includes *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The analysis stage identified the need for attractive and interactive media. The resulting product contains inventory recording materials, practice questions, simulations, and quizzes. Instruments included validation sheets from subject matter, language, and media experts, as well as student response questionnaires. The trial was conducted with Grade XI Accounting students at SMK Negeri 4 Surabaya. Validation results indicated excellent feasibility, with scores of 93% from subject matter experts, 88% from language experts, 95% from media experts, and 99.48% from students. These findings suggest that the developed media is not only feasible for use but also effective in improving understanding of inventory recording. *Genially*-based interactive media facilitates teachers in delivering inventory recording material in an engaging and interactive way while fostering student independence and developing critical thinking, creativity, collaboration, and communication skills.

Keywords: Interactive learning media ; *genially* ; inventory recording ; ADDIE

*✉ Corresponding author: listya.indriana@gmail.com

PENDAHULUAN

Suatu proses terstruktur yang berperan dalam membantu pribadi memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, serta keyakinan yang mendukung perkembangan pribadi dan berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan sosial serta ekonomi di masyarakat merupakan pengertian pendidikan (Murray, 2023). Menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan proses yang dirancang sistematis dalam mengembangkan potensi individu, mencakup aspek spiritual, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Roihanah & Rochmawati, 2021). Dinamika pendidikan di Indonesia menunjukkan adanya fluktuasi, yang diwarnai oleh berbagai permasalahan yang menjadi tantangan dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, mengingat buruknya kualitas pendidikan di Indonesia dapat menjadi hambatan dalam menghadapi persaingan di era global (Maulansyah, dkk., 2023; Maulidi, 2023). Penelitian oleh Habsy, dkk. (2024) serta Ginting, dkk. (2022) mengungkapkan bahwa tantangan utama dalam pendidikan Indonesia antara lain tingginya angka putus sekolah, metode pembelajaran yang kurang variatif, keterbatasan sarana dan prasarana, serta hambatan dalam pemanfaatan teknologi secara optimal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan (Maulidi, 2023; Mulyani & Haliza, 2021). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi membuat proses belajar lebih efisien, fleksibel, dan mendukung kemandirian belajar peserta didik dari mana pun dan kapan pun (Putra & Susanti, 2024; Subroto, dkk., 2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap cara penyampaian materi dan pengalaman belajar bagi guru dan peserta didik, serta membuka kesempatan baru dengan memperluas akses informasi, memperkuat interaksi dan mendukung pembelajaran lebih menarik (Subroto, dkk., 2023; Rahayu, dkk., 2023). Pada era abad 21 peserta didik diharuskan mampu beradaptasi dengan dunia yang cepat berubah dan guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (Nursaya'bani, dkk., 2025). Dalam konteks pendidikan modern pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan, terutama dengan adanya tuntutan untuk menghadirkan pembelajaran abad ke-21 yang mencakup empat kemampuan penting yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Creativity* (Zuroida, dkk., 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai memberikan kontribusi besar pada peningkatan motivasi belajar, pencapaian hasil belajar, serta mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran (Logan, dkk., 2021; Tiwow, dkk., 2022; Nadia & Desyandri, 2022). Media pembelajaran berperan dalam menyampikan materi dan menstimulus minat belajar serta mendorong peserta didik agar terlibat aktif dan kreatif selama kegiatan belajar berlangsung (Limbong, dkk., 2022). Sejalan dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk memanfaatkan media yang interaktif serta inovatif sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Media interaktif adalah media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif melalui fitur kendali yang tersedia (Amatullah, dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif mendukung penyampaian materi menjadi lebih jelas, meningkatkan partisipasi peserta didik serta memungkinkan mereka belajar secara mandiri melalui perangkat digital (Afifah, dkk., 2022; William, dkk., n.d., 2021). Menurut Ali, dkk., (2024) multimedia interaktif dapat menumbuhkan pemikiran kritis dan pembelajaran aktif melalui kuis, simulasi dan kegiatan pengambilan keputusan.

Salah satu jurusan di SMK yang sering dianggap sulit yaitu akuntansi, peserta didik akuntansi dituntut untuk menguasai materi yang kompleks seperti persediaan untuk perusahaan dagang (Salshabella, dkk., 2022). Mata pelajaran akuntansi keuangan menuntut pemahaman yang mendalam, karena melibatkan banyak istilah teknis dan perhitungan yang kompleks (Putri & Susilowibowo, 2023). Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa 83,3% peserta didik menganggap materi persediaan sulit dan membingungkan. Sebanyak 76,9% peserta didik setuju bahwa kesulitan itu disebabkan oleh banyaknya metode pencatatan dan perhitungan. Sesuai hasil ulangan harian persediaan diketahui 37% peserta didik memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Fakta ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pemahaman lanjutan yang lebih konkret dan aplikatif untuk membantu meningkatkan hasil belajar. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru akuntansi keuangan yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang kompleks jika disampaikan secara teoritis dan lebih mudah dipahami ketika

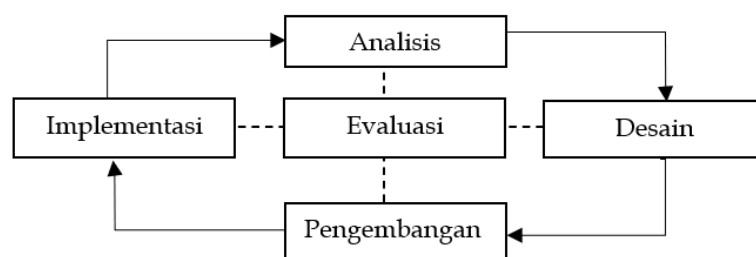
terlibat langsung dalam praktik. Pembelajaran yang bersifat kompleks seperti materi persediaan memerlukan media yang mampu memberikan pengalaman belajar nyata melalui praktik langsung (Putri & Susilowibowo, 2023).

Hasil observasi menunjukkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik, diperkuat data angket peserta didik yang menunjukkan sebanyak 43,6% peserta didik enggan mengajukan pertanyaan karena perasaan malu dan 69,2% peserta didik kurang percaya diri menjawab pertanyaan. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik secara langsung. Fasilitas di sekolah sudah mendukung pembelajaran digital. Namun, dalam pembelajaran belum tersedia media yang melibatkan peserta didik secara langsung seperti melalui diskusi, eksplorasi mandiri ataupun praktik interaktif. Hal ini membuat pembelajaran terasa kurang menarik dan 83,3% peserta didik setuju lebih senang belajar menggunakan *smartphone* dibandingkan buku fisik, yang menandakan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang interaktif berbasis digital. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan media berbasis teknologi yang bersifat interaktif dan praktis, yang mampu mendorong keaktifan peserta didik, sekaligus menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti, berpikir kritis, kolaborasi, kreatif, dan berkomunikasi. Menurut Putra & Susanti (2024) dan Solano (2022) salah satu platform yang mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif secara mudah, cepat dan menarik adalah *Genially*.

Genially merupakan platform digital yang memungkinkan guru menyajikan materi secara menarik melalui visualisasi dinamis, animasi, video, infografis, dan permainan edukasi yang interaktif (Irpan, dkk., 2024). *Genially* tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga mendukung simulasi, latihan soal dan kuis interaktif untuk menumbuhkan partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh (Zuroida, dkk., 2024). Dengan *genially*, materi persediaan dapat disampaikan secara visual melalui animasi, grafik, dan video yang membantu pemahaman lebih cepat dan mendalam. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep persediaan, tetapi juga dilatih berpikir kritis dengan simulasi dan kuis interaktif. Dalam pembelajaran akuntansi keuangan, *genially* mampu menyederhanakan konsep yang kompleks melalui visualisasi dan interaktivitas. Penggunaan media interaktif *genially* terbukti lebih efektif meningkatkan prestasi belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional (Novitasari, dkk., 2024). Temuan ini didukung Zuroida, dkk. (2024) menyebutkan bahwa *genially* efektif menumbuhkan motivasi serta pemahaman terhadap materi. Solano (2022) juga setuju bahwa *genially* efektif sebesar 90,63% meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, untuk menjawab permasalahan pembelajaran Akuntansi Keuangan, khususnya materi persediaan, serta mendorong penguasaan kompetensi abad 21, peneliti melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Dalam Materi Pencatatan Persediaan Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *research and development* (R&D). Rangkuti (2016) mengemukakan penelitian pengembangan merupakan proses sistematis yang mencakup perancangan, pengembangan dan evaluasi produk pembelajaran di lingkungan sekolah, dengan memastikan produk tersebut valid dan efektif digunakan. Penelitian pengembangan dimanfaatkan untuk menciptakan produk sesuai kriteria tertentu, sekaligus mengevaluasi tingkat efektivitas dan kelayakannya, baik pada produk baru maupun produk hasil modifikasi untuk memastikan keberfungsian saat diterapkan (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang diperkenalkan Reiser & Mollenda pada tahun 1990-an. Pemilihan Model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sederhana, sistematis, interaktif, serta relevan untuk mendukung tahap pengembangan media. Dalam Rangkuti (2016) Model ADDIE mencakup lima tahapan meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Namun demikian, penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan dikarenakan peneliti berfokus pada produk yang dikembangkan, sedangkan tahap implementasi diharapkan dapat dilanjutkan oleh peneliti berikutnya. Skema desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Sumber : Branch dalam Faizahain & Rochmawati (2024)

Gambar 1. Skema Model Pengembangan ADDIE

Tahap analisis berfokus pada menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran, apakah sudah relevan dengan kebutuhan peserta didik, apabila kurang relevan dilakukan analisis sebagai solusi untuk menentukan produk mana yang akan dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran. Tahap analisis terdiri dari 3 tahap yaitu (1) Analisis kinerja dilakukan melalui observasi selama pembelajaran untuk menilai interaksi guru dan peserta didik, serta pemanfaatan media pembelajaran, disertai wawancara bersama guru untuk mendapatkan wawasan mengenai tantangan yang dihadapi dalam pengajaran serta strategi yang digunakan. (2) Analisis kebutuhan peserta didik meliputi observasi proses pembelajaran, penyebaran kuesioner, dan analisis hasil belajar peserta didik. (3) Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan analisis kompetensi dasar dan indikator materi sebagai dasar pengembangan media.

Tahap desain diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran, merancang konsep dan desain produk yang akan dibuat, serta penyusunan materi beserta soal-soal pendukung yang akan dibuat, serta penyusunan materi beserta soal-soal pendukung yang akan digunakan (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Tahap pengembangan dimulai dengan merealisasikan rancangan produk yang telah disusun. Selanjutnya dilakukan proses telaah dan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Setelah memperoleh masukan para ahli, dilakukan analisis serta revisi terhadap produk yang dibuat. Terakhir, melakukan percobaan terbatas. Tahapan review dan validasi serta revisi bisa dilakukan lebih dari satu kali untuk memperoleh produk final yang baik. Selanjutnya tahap implementasi, media digunakan secara langsung dalam pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator untuk menguji efektivitas produk dalam konteks nyata. Proses ini disertai dengan evaluasi awal untuk memperoleh umpan balik langsung yang akan menjadi pedoman perbaikan atau pengembangan lebih lanjut (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Terakhir tahap evaluasi bertujuan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki setelah proses implementasi. Evaluasi dilaksanakan dengan cara menganalisis data angket yang telah diisi para ahli serta peserta didik.

Subjek pada penelitian ini meliputi ahli materi dari dosen dan guru pengajar, dosen ahli bahasa dan dosen ahli media, serta 32 peserta didik kelas XI AKL 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Data yang digunakan terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer mencakup hasil telaah dan validasi dari para ahli serta angket respon peserta didik. Sementara itu, data sekunder bersumber dari literatur pendukung proses pengembangan media, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan angket. Angket terbuka digunakan untuk mengumpulkan masukan dari para ahli, sedangkan angket tertutup digunakan untuk mengukur kelayakan media dan respon peserta didik. Seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Masukan dari para ahli dianalisis secara kualitatif untuk dijadikan dasar perbaikan media. Data kuantitatif dianalisis menggunakan *skala Likert* untuk validasi media dan *skala Guttman* untuk respon peserta didik. Seluruh data dikonversi ke dalam bentuk persentase, dan media dinyatakan layak apabila memperoleh skor di atas 60%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian pembahasan akan dijelaskan secara jelas dan terperinci seluruh jawaban terhadap permasalahan yang dirumuskan melalui hasil dari penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan. Bagian ini akan mencakup tahapan pengembangan, media pembelajaran, penialain kelayakan media dan respon peserta didik pada media yang dibuat.

Proses pengembangan media interaktif berbasis *genially* dalam materi pencatatan persediaan kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 4 Surabaya

Proses pengembangan media interaktif berbasis *genially* dalam materi pencatatan persediaan kelas XI SMK Negeri 4 Surabaya dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena karakteristiknya yang sistematis, fleksibel, dan mudah diadaptasi, sehingga sangat sesuai untuk proses pengembangan media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat A. K. Putri & Susilowibowo, (2023) yang menyatakan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran digital. Dukungan juga disampaikan oleh Puspitasari & Rochmawati, (2022) yang menjelaskan bahwa setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan dan perlu dijalankan secara runtut agar dapat menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh ketidaksesuaian antara kurikulum sekolah dengan media pembelajaran yang tersedia, di mana proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan belum mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru akuntansi, media yang digunakan di sekolah masih terbatas pada PowerPoint, Word, dan buku teks. Media-media ini belum memfasilitasi interaksi dua arah secara optimal dan tidak selaras dengan prinsip pembelajaran modern. Kondisi tersebut membuat peserta didik mudah merasa jenuh dan kurang termotivasi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi akuntansi yang bersifat kompleks, seperti pencatatan persediaan. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat berkontribusi besar pada peningkatan motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar (Logan, dkk., 2021; Tiwow, dkk., 2022).

Lebih lanjut, hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan sebagian peserta didik kesulitan dalam memahami konsep persediaan karena banyaknya metode pencatatan dan perhitungan. Pembelajaran yang terlalu teoritis tanpa pendampingan visual atau praktik langsung menyulitkan mereka untuk memahami materi secara utuh. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih mudah memahami ketika terlibat langsung dalam praktik atau simulasi. Temuan ini sesuai Putri & Susilowibowo, (2023) yang menyatakan materi kompleks seperti persediaan memerlukan pendekatan pembelajaran yang melibatkan praktik langsung dan visualisasi. Rohayati dkk. (2022) juga menegaskan bahwa pelatihan langsung dan pendekatan praktik terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat prosedural.

Di sisi lain, media yang digunakan belum mendukung penguatan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Padahal, fasilitas sekolah sudah memadai untuk mendukung pembelajaran digital. Afifah, dkk., (2022) dan William, dkk., n.d., (2021) menyatakan bahwa media interaktif yang dirancang dengan optimal mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dan meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir tingkat tinggi. Karena itu, diperlukan media interaktif yang menyajikan materi secara visual, menyediakan simulasi, dan memberi ruang eksplorasi mandiri untuk mendukung tercapainya pembelajaran.

Kebiasaan belajar generasi saat ini yang cenderung lebih nyaman menggunakan perangkat digital, khususnya smartphone, juga memperkuat urgensi pengembangan media interaktif. Peserta didik merasa lebih tertarik belajar melalui tampilan visual yang menarik, fitur klik, dan simulasi ketimbang membaca buku cetak secara pasif. Reyes, et al. (2024) menyebutkan bahwa teknologi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan pendekatan yang bersifat instruksional pasif. Selain itu, Villacis, et al. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi mampu memperkuat pemahaman konsep, khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

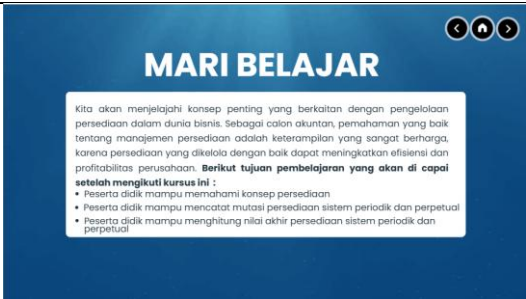
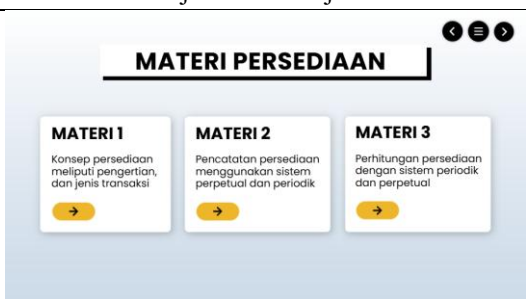
Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis *Genially* menjadi solusi yang relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital, terutama dalam menyampaikan materi kompleks seperti persediaan. Media ini memungkinkan peserta didik belajar mandiri melalui pendekatan visual, dan interaktif sehingga mampu mendorong keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep secara lebih menyeluruh. Temuan ini juga diperkuat oleh Novitasari, dkk., (2024) dan Zuroida, dkk., (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Genially* sebagai media dalam proses pembelajaran membantu mengembangkan keterampilan abad 21 sekaligus meningkatkan efektivitas belajar dalam mata pelajaran akuntansi secara bermakna dan menyenangkan.

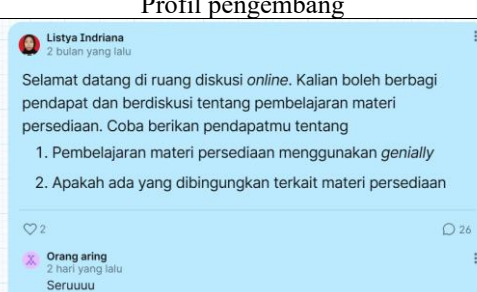
Sebagai tindak lanjut dari urgensi tersebut, tahap desain dimulai dengan penyusunan materi pembelajaran yang diselaraskan dengan tujuan dan kompetensi dasar. Materi dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu konsep persediaan, pencatatan persediaan, dan perhitungan persediaan. Berdasarkan materi tersebut, peneliti merancang *storyboard* yang mencakup struktur tampilan dan navigasi media. Rancangan ini terdiri dari beranda, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, menu utama, materi, simulasi, kuis, latihan soal, profil, dan penutup. *Storyboard* ini disusun untuk memastikan alur pembelajaran berjalan sistematis dan interaktif sesuai karakteristik peserta didik.

Pada tahap pengembangan, media interaktif dirancang menggunakan platform *Genially*, dengan integrasi teks, visual, tombol navigasi, serta elemen interaktif lainnya. Ilustrasi dan warna dipilih untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus memperjelas konsep materi yang kompleks. Produk awal kemudian melalui ditelaah oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil telaah menunjukkan beberapa rekomendasi perbaikan. Ahli materi menyarankan penambahan soal dan penyempurnaan petunjuk dalam penyajian isi. Ahli bahasa memberikan masukan terkait penggunaan struktur kalimat serta penempatan bagian petunjuk. Sementara itu, ahli media merekomendasikan penyederhanaan tampilan serta penghapusan elemen grafis yang tidak mendukung pemahaman. Seluruh masukan dijadikan acuan untuk revisi media. Setelah revisi selesai dilakukan, media divalidasi oleh para ahli untuk menilai tingkat kelayakan produk.

Tabel 1.

Hasil Pengembangan Media Interaktif *Genially*

Komponen Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	Komponen Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>
 Tampilan awal media	 Petunjuk penggunaan
 Tujuan Pembelajaran	 Menu utama
 Menu materi	 Contoh soal berbentuk simulasi

Komponen Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>	Komponen Media Interaktif Berbasis <i>Genially</i>
 Kuis	 Soal latihan
 Profil pengembang	 Penutup
 Menu interaktif diskusi dengan padlet	 QR Code Media

Sumber : Data diolah peneliti (2025)

Proses implementasi awal dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 32 peserta didik XI AK 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Selama kegiatan, peserta didik diarahkan mengakses media secara mandiri melalui perangkat *smartphone* masing-masing dengan mengakses fitur-fitur utama, seperti konten materi, simulasi kasus, kuis, dan soal *post-test* melalui *Google Form*. Sebelum praktik dimulai, peneliti memberikan pengantar mengenai latar belakang media, cara penggunaan, serta navigasi fitur interaktif yang tersedia. Berdasarkan hasil angket yang diisi setelah kegiatan, diperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 99%, yang menunjukkan bahwa media diterima dengan sangat baik. Peserta didik mengatakan bahwa media tersebut menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi persediaan yang dirasa sulit. Kendati demikian, terdapat dua siswa yang mengalami kendala teknis akibat koneksi jaringan yang tidak stabil. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media digital juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi terhadap media dilakukan secara bertahap, dimulai dari validasi oleh para ahli sebagai evaluasi awal, hingga uji coba pengguna untuk menilai keterterimaan dan kemanfaatan media secara praktis. Keterlibatan ahli dalam proses pengembangan terbukti mampu meningkatkan kualitas produk secara menyeluruh. Syahri, dkk. (2021) menyatakan bahwa evaluasi oleh ahli penting dalam menjamin kesesuaian desain media terhadap kebutuhan pembelajaran. Didukung Rohayati, dkk. (2022) yang menjelaskan kualitas media pembelajaran, termasuk dari sisi kelengkapan isi dan keterlibatan ahli, memiliki hubungan positif yang signifikan terhadap efektivitas media dalam proses belajar.

Kelayakan media interaktif berbasis *genially* dalam materi pencatatan persediaan kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 4 Surabaya

Validasi para ahli merupakan tahap penting dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk layak dari segi materi dan media serta sesuai tujuan, karakteristik dan standar yang ditetapkan (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Penelitian ini melibatkan ahli materi, bahasa dan media yang mengkaji secara menyeluruh dari segi isi akademik, tata bahasa hingga interaktivitas dan kenyamanan pengguna.

Tabel 2.
Rekapitulasi Validasi Para Ahli

No	Aspek	%	Kriteria
Ahli Materi			
1	Kelayakan Isi	94%	Sangat Baik
2	Kelayakan Penyajian	92%	Sangat Baik
Ahli Bahasa			
3	Kelayakan Bahasa	88%	Sangat Baik
Ahli Media			
4	Kualitas Isi dan Tujuan	94%	Sangat Baik
5	Kualitas Instruksional	96%	Sangat Baik
6	Kualitas Teknis	95%	Sangat Baik

Sumber : Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi, seluruh aspek yang dinilai memperoleh kategori sangat baik, menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dalam hal isi, bahasa, dan teknis. Dari sisi isi, ahli materi menilai bahwa konten media telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta relevan dengan karakteristik peserta didik SMK. Materi disusun secara faktual dan kontekstual, serta mencakup elemen penting dalam topik persediaan, yaitu konsep dasar, pencatatan transaksi, dan perhitungan nilai persediaan. Selain itu, penyajian materi yang menggabungkan unsur visual, simulasi, dan interaktivitas dinilai mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran. Penilaian ini sejalan oleh Putri & Susilowibowo (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif yang dikembangkan secara sistematis dan divalidasi oleh ahli dapat meningkatkan minat belajar serta mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi akuntansi yang kompleks.

Dari aspek kebahasaan, hasil validasi menunjukkan bahwa media telah menggunakan bahasa yang komunikatif, konsisten, dan mudah dipahami. Kalimat disusun secara efektif, dan penggunaan istilah asing dicetak miring sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Hal ini mendukung keterbacaan materi serta mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep yang disampaikan. Temuan ini diperkuat oleh Hikmah, dkk. (2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan tepat sasaran sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran digital, khususnya untuk topik-topik teknis seperti akuntansi.

Dari sisi tampilan dan aspek teknis, validasi ahli media menyatakan bahwa media telah dirancang dengan baik, mempertimbangkan kemudahan navigasi, estetika visual, serta kesesuaian antara fungsi dan desain. Tata letak dirancang sederhana namun menarik, ilustrasi dan ikon yang digunakan relevan, serta tidak mengganggu fokus belajar. Penataan visual yang optimal berperan penting meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Hal ini didukung oleh Syahri, dkk., (2021) yang menyatakan bahwa desain media yang rapi dan responsif dapat meningkatkan fokus serta efisiensi belajar.

Secara keseluruhan, hasil validasi terhadap aspek materi, bahasa, dan media mengindikasikan bahwa media interaktif ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini selaras dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang menekankan pengembangan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Genially* pada materi pencatatan persediaan dinilai layak dan siap dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh Zuroida, dkk. (2024) bahwa *genially* efektif meningkatkan hasil belajar sampai 30% terutama dalam memahami materi yang kompleks. Selain itu Novitasari, dkk. (2024) dan Villacis, dkk. (2024) juga mengatakan bahwa *genially* mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran akuntansi.

Respon peserta didik terkait media interaktif berbasis *genially* dalam materi pencatatan persediaan kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 4 Surabaya

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, dilakukan percobaan terbatas kepada 32 peserta didik kelas XI AK 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Penilaian ini mencakup sejauh mana peserta didik memahami materi, merasakan manfaat, menilai, dan berinteraksi langsung dengan media. Sesuai dengan Rohayati, dkk. (2022) yang menyatakan pengukuran respon peserta didik dianggap penting untuk memastikan kualitas media dan keberlanjutannya. Berdasarkan hasil angket yang dianalisis, respon peserta didik terhadap media interaktif *genially* menunjukkan kecenderungan yang sangat baik di semua aspek.

Dari aspek penggunaan, peserta didik merasakan media ini membantu memahami materi persediaan yang dianggap kompleks. Hal ini dikarenakan penyajian materi dikemas melalui elemen visual, simulasi interaktif, dan latihan soal yang terintegrasi dalam media. Keberadaan fitur-fitur tersebut memudahkan mereka menyerap informasi secara mandiri, tanpa ketergantungan penuh pada penjelasan guru. Temuan ini diperkuat oleh Nursaya'bani, dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterampilan literasi peserta didik.

Pada aspek tampilan, media dinilai sangat menarik dan mendukung proses pembelajaran. Pemilihan warna yang harmonis, ilustrasi yang mendukung, serta navigasi yang intuitif menjadikan interaksi peserta didik dengan media berlangsung nyaman dan menyenangkan. Penataan visual yang efektif turut menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mempermudah fokus belajar. Penataan elemen visual yang tertata rapi dan fungsional dalam media mampu membuat konsentrasi meningkat serta mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung (Syahri, dkk., 2021).

Dari segi penyajian, peserta didik menilai bahwa alur materi disusun secara jelas dan tidak monoton. Media menyajikan materi melalui berbagai bentuk interaksi seperti klik tombol, simulasi kasus, kuis, dan forum diskusi. Variasi penyajian ini mendorong keterlibatan aktif dan membuat proses belajar lebih hidup. Solano (2022) mengungkapkan bahwa 90,63% peserta didik merasa lebih termotivasi belajar dengan menggunakan *genially* karena penyajiannya yang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan Romualdi, dkk. (2023) menyebutkan bahwa peserta didik mampu mengingat hingga 80% informasi yang dilihat, didengar dan dilakukan secara bersamaan.

Aspek keterbacaan media juga mendapatkan penilaian yang sangat baik. Teks ditampilkan dengan ukuran huruf yang proporsional, jenis font yang mudah dibaca, serta kalimat yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik di jenjang SMK. Hal ini memudahkan peserta didik dalam membaca dan memahami isi media. Hikmah, dkk. (2022) juga menegaskan bahwa bahasa yang jelas dan sederhana merupakan faktor kunci dalam menunjang keterbacaan media, khususnya saat materi disampaikan secara visual.

Secara keseluruhan, respon peserta didik terhadap media interaktif menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga mampu menyampaikan materi secara efektif dan membantu dalam memahami konsep dengan lebih baik. Rata-rata penilaian respon peserta didik mencapai 99%, termasuk kategori "Sangat Baik". Angka ini mengindikasikan bahwa media memiliki potensi besar untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh V. A. Putra & Susanti (2024) yang memperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 98% yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya disukai, tetapi juga efektif dalam mendorong partisipasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis digital.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Genially* untuk materi pencatatan persediaan telah berhasil dikembangkan secara sistematis menggunakan model ADDIE. Media ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik SMK. Temuan ini menjadi solusi atas masalah kurangnya media yang menarik dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Implikasi praktis dari penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media digital yang dirancang optimal mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman terhadap konsep, serta mendorong kemandirian belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif dalam

menyampaikan materi yang kompleks, sekaligus membangun lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Media ini juga memiliki potensi untuk memperkuat keterampilan abad 21 melalui aktivitas yang mendorong berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam lingkup implementasi yang hanya dilakukan di satu sekolah dan belum mengukur dampak langsung terhadap hasil belajar secara kuantitatif. Selain itu, uji coba masih bersifat terbatas dan belum mencakup variasi karakteristik peserta didik di sekolah lain. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengevaluasi efektivitas media secara lebih luas melalui pendekatan kuasi-eksperimen, melibatkan lebih banyak peserta didik dari berbagai satuan pendidikan, serta mengembangkan media serupa untuk topik akuntansi lainnya. Perlu juga dilakukan pengembangan media yang dapat diakses secara luring sebagai alternatif ketika koneksi internet tidak stabil, agar media lebih inklusif dan aplikatif dalam berbagai kondisi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ali, A., Cornelia Maniboey, L., Megawati, R., Fathonah Djarwo, C., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAQAQBAJ&lpg=PA1&ots=Ezb0RsFJMT&dq>
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 15, Issue 1).
- Faizahain, N., & Rochmawati. (2024). Development Of Articulate Storyline Interactive Learning Media to Support Basic Accounting Learning For Class X. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 34(2).
- Ginting, E. V., Ginting, R. R., Hasibuan, R. J., & Perangin-angin, L. M. (2022). *Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di SDN0704 Sungai Korang*. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i4.778>
- Habsy, B. A., Rohida, A. I., Sudarsono, M., Firdaus, M., Anzhani, V. A., & Guru, P. P. (2024). *Tantangan Pendidikan Abad Ke-21: Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Implementasi Kurikulum Merdeka*.
- Hikmah, N., Kuswidyandarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Irpan, M., Lutfi, A. F., Stkip, M., & Kuningan, I. (2024). Development of Learning Media Using Genially to Increase Student Learning Interest at SMK Muhammadiyah 2 Kuningan in Basic Graphic Design Subjects. In *Journal of Social Science* (Vol. 5, Issue 04).
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Logan, R. M., Johnson, C. E., & Worsham, J. W. (2021). Development of an e-learning module to facilitate student learning and outcomes. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(2), 139–142. <https://doi.org/10.1016/J.TELN.2020.10.007>
- Maulansyah, R. D., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *Journal of Information Systems and Management*, 02(05). <https://jisma.org>
- Maulidi, M. S. (2023). *Inovasi Pendidikan Dalam Proses Perkembangan Pendidikan Indonesia Terhadap Teknologi Di Abad 21*.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan* (Vol. 3).
- Murray, J. (2023). What is the purpose of education? A context for early childhood education. In *International Journal of Early Years Education* (Vol. 31, Issue 3, pp. 571–578). Routledge. <https://doi.org/10.1080/09669760.2023.2238399>

- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Novitasari, N., Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1999>
- Nursaya'bani, K. K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 109–116.
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 239–247. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790>
- Putra, V. A., & Susanti. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya* (Vol. 12, Issue 1). <https://genial.ly/>
- Putri, A. K., & Susilowibowo, J. (2023). *Pengembangan Media Praktikum Menggunakan Google Site Terintegrasi Pada Materi Pencatatan Persediaan Kelas XI SMK*. <https://journal.inspirasi.or.id/index.php/edunusa>
- Rahayu, I. T., Faiza Pramuwari, M., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan IPTEK Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. In *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Citapustaka Media.
- Reyes, Y. M., Córdova, A. V. H., Capa, L. E. P., Avilés, O. M. T., & Leon, B. A. V. (2024). Interactive strategies for teaching history: The impact of Genially on motivation and learning. *Seminars in Medical Writing and Education*, 3, 634. <https://doi.org/10.56294/mw2024634>
- Rohayati, S., Widayati, I., Wahjudi, E., Pratiwi, V., & Rafsanjani, M. A. (2022). Pelatihan Multimedia Interaktif Berbasis Web Bagi Guru MGMP Akuntansi di Jawa Timur. *Jurnal KARINOV*, 5(3), 157. <https://doi.org/10.17977/um045v5i3p157>
- Roihanah, H., & Rochmawati. (2021). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Perbankan Dasar Kelas X SMK* (Vol. 9, Issue 1).
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman, A. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166–1180. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139>
- Salshabella, D. C., Pujiati, & Rahmawati, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal (2021) 5 (1): 35-43*.
- Solano, P. C. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>
- 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. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 07).
- Syahri, W., Muhaimin, M., Syamsurizal, S., & Rusdi, M. (2021). Development of an Instructional Design Model for Physical Chemistry based on Multiple Representatives. *International Journal of Instruction*, 14(2), 517–534. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14229a>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Villacis, M., Cecilia, M., Siavichay, P., Pilar, P. Del, Chavarria, D., & Gioconda, M. (2024). Genially herramienta para fortalecer el proceso educativo de Paquetes Contables. *MQRInvestigar*, 8(4), 7186–7219. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.7186-7219>
- William, K., Siahaan, A., Marulitua Manurung, H., & Siahaan, M. M. (2021). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. In *International Journal of Education and Humanities (IJEH)* (Vol. 1, Issue 1). <http://i-jeh.com/index.php/ijeh/index>

Zuroida, M., Kurnia, A. D., Ikhsaniyah, S. N., Arif, A., & Hakim, L. (2024). Genially Sebagai Alternatif Belajar Pajak Jadi Seru: Pengembangan Bahan Ajar Pajak Penghasilan Pasal 21. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*.