

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *GENIALLY* PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK KETENAGALISTRIKAN KELAS X TITL DI SMK NEGERI 7 SURABAYA

Nely Lailatuz Zulfah

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas
Teknik, Universitas Negeri Surabaya
nely.19043@mhs.unesa.ac.id

Puput Wanarti Rusimamto

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas
Teknik, Universitas Negeri Surabaya
puputwanarti@unesa.ac.id

Bambang Suprianto

Teknik Elektro, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Surabaya
bambangsuprianto@unesa.ac.id

Yulia Fransisca

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas
Teknik, Universitas Negeri Surabaya
yuliafransisca@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan *Genially*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* berjenis ADDIE. Subjek uji coba yakni kelas X TITL 2 dengan jumlah 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media, materi, dan perangkat pembelajaran (modul ajar kurikulum merdeka), soal *pretest-posttest*, dan angket respon peserta didik. Program SPSS digunakan untuk mengolah prosedur analisis data dengan dua tahap yaitu uji normalitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata validitas materi pembelajaran, media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang dinilai oleh tiga validator ahli berturut-turut ialah 94,15%, 86,6%, dan 94,44% yang menunjukkan hasil “sangat valid”. Kepraktisan media yang ditunjukkan dari angket respon peserta didik memperoleh skor 92,94% yang tergolong “sangat praktis”. Efektivitas media pembelajaran diperoleh menggunakan hasil uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) sesuai dengan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dengan nilai signifikansi t_{tabel} 0,00 ($21,32 > 2,03$) yang menunjukkan hasil “sangat efektif”. Selain itu, efektivitas media pembelajaran pada ranah psikomotorik dinilai menggunakan uji-t *one sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,00 ($16,41 > 2,03$) yang tergolong “sangat efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan media pembelajaran dinilai tinggi. Sehingga kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *Genially* sangat valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran dasar-dasar teknik ketenagalistrikan.

Kata Kunci: Pengembangan media, *Genially*, dasar-dasar teknik ketenagalistrikan.

Abstract

The research aims to assess the validity, practicality, and effectiveness of *Genially*. The research method used is ADDIE type research and development. The test subject is class X TITL 2 with a total of 35 students. The data collection technique uses a media expert's validation sheet, materials, and learning tools (independent curriculum teaching module), *pretest-posttest* questions, and student response questionnaires. The data analysis technique was processed using SPSS with various stages, namely normality test, and t-test. The results of the research show that the average validity of learning materials, learning media, and learning tools assessed by three consecutive expert validators is 94.15%, 86.6%, and 94.44%, which indicates "extremely valid" results. The practicality of the media shown from the student response questionnaire obtained a score of 92.94% which is classified as "extremely practical". The effectiveness of learning media was obtained using the results of a paired sample t-test (*paired sample t-test*) in accordance with the learning outcomes of students in the cognitive domain with a significance value of t_{table} 0.00 ($21.32 > 2.03$) which shows the result "extremely effective". In addition, the effectiveness of learning media in the psychomotor domain was assessed using a one sample t-test with a significance value of 0.00 ($16.41 > 2.03$) which is classified as "extremely effective". This shows that the effectiveness of learning media is rated high. Until the conclusion that the development of *Genially* assisted learning media is very valid, practical, and effective for learning the basics of electrical engineering.

Keywords: Development, *Genially*, basics of electrical engineering.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di abad 21 berpengaruh di segala aspek kehidupan, khususnya aspek pendidikan. Kemajuan teknologi adalah bagian yang melekat dan tak terhindarkan dari kehidupan kita, karena sejalan dengan kemajuan pengetahuan ilmiah. Kemajuan ini didorong oleh kreasi inovatif yang bertujuan untuk membawa manfaat positif bagi peradaban manusia. (Kamil, dkk., 2018). Dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah melahirkan berbagai macam lulusan. (Rimawati dan Wibowo, 2018).

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan seseorang dan mengembangkan manusia yang berkualitas. Dalam perkembangan individu, seseorang dapat tumbuh dan berkembang melalui proses alamiah yang mengarah pada pematangan fisik dan mental sehingga manusia membutuhkan pendidikan untuk mencapai perkembangan ilmu pengetahuan yang optimal (Hasibuan, 2021). Pendidikan mencakup segala upaya yang dilakukan dalam proses kemajuan masyarakat. Di Indonesia, sistem pendidikan terdiri dari beberapa tahapan yang dilalui individu sebelum memasuki dunia kerja (Khaeriyah, 2021). Salah satu tahapan tersebut adalah pendidikan vokasi yang diselenggarakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK dikelola khusus sebagai pendidikan formal yang diarahkan pada profesi tertentu. Selain itu, SMK mempunyai visi membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk terjun di dunia kerja setelah lulus. Saat ini, SMK sedang mengalami perkembangan mengikuti perubahan zaman.

Salah satu perubahan yang terlihat adalah implementasi program *Center of Excellence* (PK) yang mengadopsi paradigma kurikulum baru. Program ini diperkenalkan sebagai solusi atas tantangan sebelumnya yang dihadapi lulusan SMK dalam mencari pekerjaan. Oleh karena itu, program PK fokus pada peningkatan mutu dan prestasi lulusan SMK (Kiptiyah, 2022).

Keputusan Mendikbud No. 17/M/2021 tentang Program SMK-PK bertujuan untuk mengembangkan kurikulum SMK yang ketat dan berkualitas tinggi di lingkungan kerja. Dalam bidang pendidikan, proses belajar tidak terbatas pada usaha seorang guru, peserta didik, atau sekelompok orang yang bekerja sama untuk

mencapai tujuan bersama, maka hadirnya sarana belajar, atau biasa disebut media pembelajaran, merupakan pertimbangan penting..

Media pembelajaran memiliki arti sebagai alat atau fasilitator yang berperan untuk mempermudah pembelajaran dan memperlancar komunikasi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran ialah salah satu indikator yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Hardianto (dalam Nurrita, 2018). Pemilihan media yang tepat sasaran dan serbaguna dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Di era sekarang, media pembelajaran harus mampu mengekspresikan bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka, dan melekat akan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan dapat menstimulus dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Syabri, 2020). Kondisi lingkungan belajar yang seru, nyaman, dan terfasilitasi meningkatkan tujuan dan merangsang minat baru, menambah motivasi dan perencanaan pembelajaran untuk memberikan efek baik bagi psikologis pada peserta didik, khususnya peserta didik SMK (Purwatiningsih, 2019).

SMK Negeri 7 Surabaya ialah salah satu sekolah vokasi di Kota Surabaya yang memiliki beberapa kompetensi keahlian yang bertujuan mencetak kejuruan yang unggul, berkualitas dan mampu bersaing di segala bidang. SMKN 7 Surabaya dipilih sebagai tempat penelitian karena SMKN 7 4 Surabaya memiliki bidang keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) yang akan dijadikan sebagai objek penelitian.

Berdasarkan hasil *need assesment* yang dilakukan di SMK N 7 Surabaya diperoleh hasil sebagai berikut, Pertama, kurikulum yang digunakan di Kelas X Jurusan TITL SMK N 7 Surabaya adalah Kurikulum Merdeka; Kedua, media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis, kadang-kadang dilengkapi LCD atau proyektor; Ketiga, guru menghadapi tantangan dalam mengajar karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Karena peserta didik tidak memiliki buku teks individual, guru menggunakan metode menulis di papan tulis untuk menyajikan isi buku teks. Pendekatan terbukti kurang efektif karena menyita waktu belajar yang berharga dan menghambat proses belajar; keempat, perlu adanya media belajar interaktif, seperti perangkat lunak berbasis komputer atau *platform*

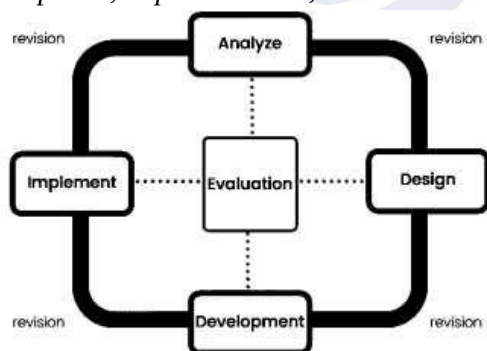
pendidikan dalam mendukung dan membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Seiring kemajuan teknologi, memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, mayoritas peserta didik sering disibukkan dengan bermain di smartphone mereka sehingga menyebabkan kurangnya fokus selama sesi kelas dan membuat lingkungan belajar menjadi kurang kondusif. Akibatnya, pemahaman mereka tentang pelajaran cenderung menurun, dan kurangnya minat belajar (Syabri, 2020). Inovasi media interaktif berupa web *Genially*.

Genially adalah *website online* gratis yang memungkinkan pengguna membuat majalah digital, e-paper, e-modul, presentasi, dan infografis yang menarik. *Website* dapat diakses secara *online* melalui smartphone, laptop atau komputer (Permatasari, 2021). Untuk itu, penelitian dilakukan di SMK N 7 Surabaya mengenai pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Genially* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Kelas X TITL di SMK Negeri 7 Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini untuk menguji kevalidan, efektivitas, kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially*.

METODE

Jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).



Gambar 1. Konsep ADDIE
(Sumber: Rusmayana, 2021: 15)

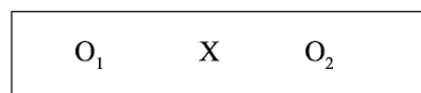
Pada tahap pertama yaitu *Analysis*. Tahap *Analysis* bertujuan menganalisis pentingnya pengembangan media. Tahap analisis terdiri atas (1) Analisis kebutuhan; berdasarkan need assesment kurikulum yang digunakan di kelas X Jurusan TITL SMK Negeri 7 Surabaya yaitu Kurikulum Merdeka, kendala yang dialami oleh

guru dalam mengajar yaitu pada sarana pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini disebabkan peserta didik tidak mempunyai buku paket secara perorangan, sehingga untuk penyajian materi yang ada pada buku teks tersebut guru menggunakan metode mencatat di papan tulis untuk menyajikan materi yang ada dalam buku teks tersebut. Metode ini kurang efektif karena waktu pembelajaran terbuang untuk hal tersebut, menghambat proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis komputer, atau platform pendidikan lainnya yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses mempelajari informasi baru. Harapannya, dengan adanya perangkat lunak pendukung tersebut, masalah ini dapat diatasi. Selanjutnya, analisis kompetensi mengacu pada pencapaian pembelajaran dalam mata pelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan, yaitu, 1) Peserta didik mampu memahami besaran-besaran listrik tegangan, arus, tahanan, kapasitansi dengan benar, 2) Peserta didik mampu menerapkan besaran-besaran listrik dalam rangkaian listrik dengan benar.

Tahap kedua yakni *Design*. Tahap ini terdiri dari (1) pembuatan *storyboard*; (2) penyusunan dan evaluasi materi, disajikan dalam bentuk *course* yang mengacu pada alur tujuan pembelajaran dan evaluasi berupa *posttest*; (3) pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian yang dikonsultasikan dan divalidasi oleh Dosen Teknik Elektro.

Tahap ketiga yakni *Development*. Tahap ini meliputi pembuatan produk, mengacu pada *storyboard* dengan langkah membuat media secara umum (halaman awal), kemudian mengisi tiap halaman dengan materi dan informasi yang telah dirancang. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media, materi, dan perangkat pembelajaran. Terakhir, melakukan revisi produk berdasarkan saran atau komentar para validator.

Tahap keempat yaitu tahap *Implementation*, yaitu menentukan desain uji coba, mempersiapkan kelas, termasuk persiapan guru dan peserta didik. Uji coba kepada 35 peserta didik kelas X TITL 2 SMK Negeri 7 Surabaya. Desain uji coba yang digunakan *one group pretest-posttest design*.



Gambar 2. *One Group Pretest-Posttest Design*
(Sumber: Dantes, 2017: 14)

Tes dilakukan sebelum pemberian perlakuan disebut *pre-test*. *Pretest* dilakukan di kelas eksperimen (O_1). Setelah *Pretest*, digunakan variabel bebas yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *web Genially* dan variabel terikat adalah hasil validasi, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik (X), pada langkah terakhir diberikan *posttest* (O_2). Selanjutnya, persiapan guru yaitu mempersiapkan fasilitas pendukung saat proses pembelajaran media interaktif *web Genially*. Selain itu, guru juga harus menguasai media untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Persiapan peserta didik yakni menyiapkan laptop atau *smartphone* dan sumber belajar.

Tahap akhir ialah *Evaluation*. Data yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya berupa proses hasil uji coba serta penilaian para ahli akan ditinjau ulang guna mendapat kesimpulan. Kesimpulan tersebut kemudian diolah untuk memberikan hasil tentang kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media yang akan dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan ialah lembar validasi, angket respon, serta tes hasil belajar. Instrumen pengumpulan data ialah; (1) Lembar Validasi Media Pembelajaran; (2) Lembar Validasi Materi Pembelajaran; (3) Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran; (4) Lembar Angket respon Peserta didik; dan (5) Tes Hasil Belajar.

Teknis analisis data yang dipakai yakni lembar validasi media, materi, perangkat pembelajaran, serta angket respon peserta didik dengan ketentuan rentang skor 1-4. Sedangkan, hasil belajar ranah kognitif dengan nilai *pretest posttest* dianalisis menggunakan Uji Normalitas dan *paired sample t-test* guna membandingkan nilai tersebut. Hasil belajar ranah psikomotorik dilakukan Uji Normalitas dan *one sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan pada mata pelajaran dasar-dasar teknik ketenagalistrikan menggunakan *web Genially*.



Gambar 3. Tampilan Awal Media Pembelajaran *Genially*

Tampilan awal media pembelajaran *Genially* terdapat tombol “start”, kemudian tekan tombol tersebut selanjutnya akan muncul menu utama sesuai Gambar 4.

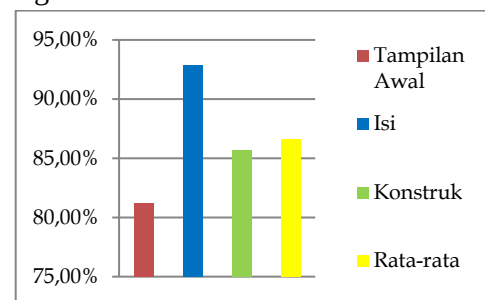


Gambar 4. Menu Utama Media Pembelajaran *Genially*

Tampilan menu utama berupa beberapa pilihan yaitu, kompetensi, materi, kuis, evaluasi, dan profil. Selanjutnya, Kelayakan media pembelajaran *Genially* didasarkan pada hasil kevalidan, kepratisan, serta efektivitas media *Genially*.

1. Kevalidan Media Pembelajaran *Genially*

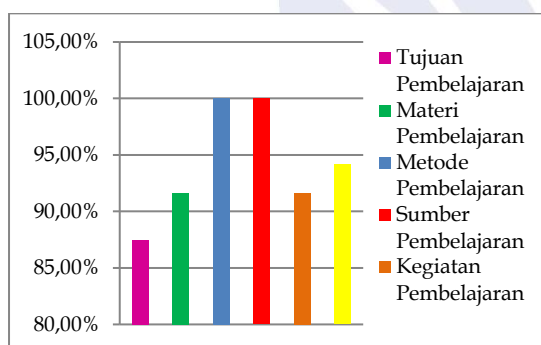
Kevalidan media pembelajaran berbantuan *Genially* adalah salah satu tolok ukur menentukan kelayakan media, nilai validitas diperoleh dari validasi ahli media yang terdiri dari satu dosen Teknik Elektro.



Gambar 5. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Genially*

Berdasarkan rata-rata validasi media pembelajaran berbantuan *Genially* pada diagram di atas, persentase pada aspek tampilan awal adalah 81,25% artinya sangat valid. Pada aspek konten, persentasenya adalah 92,85%, yang juga berarti sangat valid. Sedangkan pada aspek konstruksi memiliki presentase 85,71%. Rerata hasil validasi dari semua aspek diperoleh sebesar 86,6%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* dengan kategori sangat valid. Saran dari validator ahli yakni mengisi menu kosong sesuai dengan menu yang ditawarkan di situs web *Genially*.

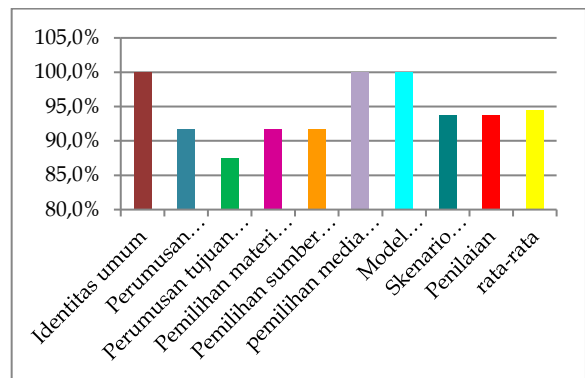
Kevalidan materi pembelajaran berbantuan *Genially* adalah salah satu tolok ukur menentukan kelayakan materi, nilai validitas didapatkan dari validasi oleh ahli materi dari dosen Teknik Elektro.



Gambar 6. Diagram Hasil Validasi Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh presentase pada aspek tujuan pembelajaran yaitu sebesar 87,5%, pada aspek kedua yaitu materi pembelajaran sebesar 91,6% , pada aspek ketiga yaitu metode pembelajaran sebesar 100%, pada aspek keempat yaitu sumber pembelajaran sebesar 100%, sedangkan pada aspek kelima yaitu kegiatan pembelajaran sebesar 91,66%. Perolehan skor rata-rata sebesar 94,15% yang artinya materi pembelajaran sangat valid dan layak digunakan.

Penilaian kevalidan perangkat pembelajaran menggunakan modul ajar kurikulum merdeka, nilai validitas diperoleh dari validasi oleh satu ahli perangkat pembelajaran dari guru SMK N 7 Surabaya.

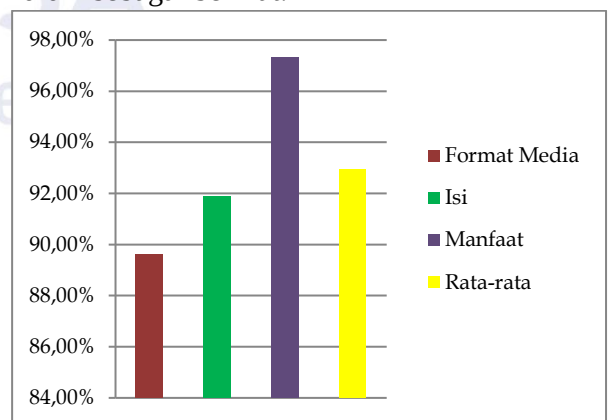


Gambar 7. Diagram Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Diagram diatas menunjukan bahwa presentase pada aspek identitas umum sebesar 100% yang, pada aspek kedua yaitu perumusan indikator sebesar 91,66%, aspek ketiga yaitu perumusan tujuan pembelajaran sebesar 87,5%, aspek keempat yaitu pemilihan materi ajar sebesar 91,66%, aspek kelima yaitu pemilihan sumber belajar sebesar 91,66% yang, aspek keenam yaitu pemilihan media belajar sebesar 100%, aspek ketujuh yaitu model pembelajaran sebesar 100%, aspek kedelapan yaitu skenario pembelajaran sebesar 93,75%, dan aspek terakhir yaitu penilaian sebesar 93,75%. Hasil rerata keseluruhan diperoleh sebesar 94,44% yang artinya perangkat pembelajaran sangat valid.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran *Genially*

Hasil pengisian angket respon peserta didik sebagai berikut.



Gambar 8. Diagram Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil rerata respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Genially* yang terdiri atas 3 aspek sebesar 92,94% yang artinya media pembelajaran berbantuan *Genially* sangat baik. Dengan kata lain, media pembelajaran berbantuan *Genially* sangat praktis.

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Genially*

Hasil belajar kognitif didasarkan pada perbedaan antara *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran *Genially* dan *posttest* setelah menggunakannya. Berikut nilai peserta didik.

Tabel 1 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	Jumlah Peserta Didik <i>Pretest</i>	Jumlah Peserta Didik <i>Posttest</i>
0 - 40	6	-
41 - 70	29	-
71 - 80	-	6
81 - 90	-	16
91-100	-	13

Hasil nilai yang didapatkan diatas akan dilakukan uji normalitas serta uji hipotesis. Berikut hasil uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 23.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>			
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	.146	35	.057
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	.142	35	.072

Peserta didik kelas X TITL 2 memiliki hasil *pretest* dengan nilai signifikansi 0,057 dan data berdistribusi normal. Nilai *posttest* memiliki nilai 0,072, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, sehingga H_0 dapat diterima dan H_1 ditolak sehingga data nilai *pretest-posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya, uji hipotesis untuk data statistik berikut dengan SPSS 23.

Tabel 3 Data Statistik Nilai *Pretest-Posttest*

<i>Paired Samples Statistics</i>		
	<i>Mean</i>	<i>N</i>
<i>Pretest</i>	49.7143	35
<i>Posttest</i>	90.0000	35

Hasil analisis SPSS 23 pada Tabel 2 yaitu rerata nilai *pretest* untuk 35 peserta didik kelas X TITL 2 adalah 49,71, dan rerata nilai *posttest* untuk peserta didik kelas X TITL 2 adalah 90,00. Adapun hasil uji-t menggunakan *paired sample t-test* terdapat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji-T

<i>Paired Samples T-Test</i>			
	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pretest</i>	21.32	3	.000
<i>Posttest</i>	4	4	

Berdasarkan hasil analisis SPSS diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,00 artinya hasil signifikansi (*sig.*) < 0.05. Berdasarkan *df* = 34, diperoleh t_{Tabel} 2,03 dengan $t_{hitung} > t_{Tabel}$ (21,32)>2,03), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki beda rata-rata dalam hasil tes *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Genially*. Hasil belajar ranah psikomotorik bermaksud mengetahui kemampuan psikomotorik peserta didik.

Tabel 5 Hasil Nilai Psikomotorik

Nilai	Jumlah Responden	Kriteria
0 - 40	-	-
41 - 70	-	-
71 - 80	4	Tercapai
81 - 90	28	Tercapai
91- 100	3	Tercapai

Hasil yang diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Berikut hasil uji normalitas.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov^a		
	Statistic	df	Sig.
Nilai	.137	35	.094

Hasil belajar ranah psikomotorik didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,094 sehingga lebih besar dari 0.05 dan disimpulkan bahwa data hasil belajar ranah psikomotorik berdistribusi normal.

Tabel 7 Data Statistik Nilai Psikomotorik

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	35	86.1429	3.65532	.61786

Berdasarkan hasil analisis SPSS 23 pada Tabel 7 dapat dilihat hasil rerata psikomotorik peserta didik kelas X TITL 2 dari 35 peserta didik yaitu 86,14.

Tabel 8 Hasil Uji-T

One-Sample Test			
KKM = 76			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai	16.416	34	.000

Hasil analisis SPSS pada tabel data ke-8 menunjukkan nilai t 16,41 dan tingkat signifikansi 0,00. Berdasarkan temuan ini, signifikansi (sig.) adalah $< 0,05$. Nilai t_{tabel} sebesar 2,03 pada tingkat signifikansi 99% diperoleh dengan menggunakan rumus $t_{\text{hitung}}=16,41$ dan derajat kebebasan 34,00. Dengan demikian, nilai t_{hitung} (16,41) $>$ nilai t_{tabel} (2,03). Hasilnya menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 dapat diterima karena sesuai dengan kriteria bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Oleh karena itu, kompetensi psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran DDTK dengan media pembelajaran berbantuan *Genially* melebihi KKM.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian disimpulkan beberapa hal yakni: (1) Media pembelajaran berbantuan *Genially* memiliki tingkat kevalidan sebesar 86,6%, yang menunjukkan bahwa materi pelajaran ini sangat relevan untuk diajarkan tentang materi teori dasar listrik serta jenis bahan yang digunakan dalam teknik ketenagalistrikan. Dalam hal kepraktisan, media pembelajaran berbantuan *Genially* mendapat tanggapan peserta didik yang sangat baik, dengan tingkat kepuasan sebesar 92,94%. Ini menunjukkan bahwa aplikasinya sangat praktis. (3) *Genially* adalah media pembelajaran berbantuan yang telah diuji untuk keefektifan melalui hasil belajar peserta didik dalam domain psikomotorik dan kognitif. Hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, dengan rerata hasil *posttest* sebesar 90,00.

Saran

Berdasarkan hasil dan simpulan pada penelitian ini. Adapun saran sebagai berikut: (1) Media pembelajaran berbantuan *Genially* dapat digunakan untuk mengajarkan teori dasar listrik serta jenis bahan yang digunakan; (2) Media pembelajaran berbantuan *Genially* dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana pembelajaran mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Hasibuan, S. (2021). Perbedaan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pembelajaran *Quantum Learning* dan CTL. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–10.
- Kamil, Sitti & Amin, Hasriyani & Saidin, S. & Upe, Ambo. (2019). The implementation of information and communication technology on learning process in communication department of uho facing industrial revolution 4.0 *Proceeding of Community Development*. 2, 344.
- Khaeriyah H. Amri. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 14 Gowa. Skripsi tidak diterbitkan.

Makassar: Universitas Muhammadiyah
Makassar.

- Kiptiyah, M., Munoto, I. B. & E. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(03), 389–397.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Permatasari, S.V. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*.11(02). 102-109.
- Purwatiningsih, R., & Yundra, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI TAV Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08(02), 299–305.
- Rimawati, E., & Wibowo, A. (2018). Pengaruh Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Minat Menggunakan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(2), 73-79.
- Rusmayana, Taufik. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Syabri, Khairiman, & Elfizon. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 01(01), 95–99.

