

Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially Pada Mata Pelajaran Informatika

Zidane Vie Pratama^a, Mahbubul Wathoni^a, Yasin Efendi^a, Rikaro Ramadi^a

^aProgram Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, INDONESIA

Penulis Koresponden: (e-mail: zidanviepratama93@gmail.com, mahbubul.wathoni@gmail.com, yasin.efendy@gmail.com, rikaro.ramadi@gmail.com)

ABSTRAK Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar bagi siswa sebagai media yang dipakai oleh guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif selama proses mengajar berlangsung. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan metode konvensional, terutama ketika media ini diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/RnD) dengan model pengembangan Four-D, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Subjek penelitian adalah siswa yang telah mempelajari mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Dalam proses pengembangan, dilakukan uji validitas dan uji kepraktisan terhadap media yang telah dibuat. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor kevalidan sebesar 86% untuk aspek media dan 82% untuk aspek materi, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru pengampu terhadap media mencapai 94%, sedangkan pada uji kepraktisan kelas besar tahap 2 mencapai 92,67%, keduanya dikategorikan sebagai sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti valid dan praktis serta layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di tingkat pendidikan menengah kejuruan.

KATA KUNCI *Discovery Learning, Media Pembelajaran, Genially.*

1. PENDAHULUAN

Pengembangan dan penyempurnaan cara belajar terus dilakukan oleh berbagai pihak, baik dari kalangan pendidik, praktisi pendidikan, maupun peneliti, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang kini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah model Discovery Learning. Model pembelajaran ini menempatkan guru dan siswa sebagai dua pihak yang sama-sama aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta menghasilkan produk pendidikan yang lebih baik di masa depan. Dalam praktiknya, pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Untuk menghindari kegiatan pembelajaran yang monoton dan membosankan, seorang tenaga pendidik harus memiliki perencanaan yang matang sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan setiap peserta didik memiliki karakter, minat, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Apabila banyak peserta didik yang merasa kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut bersifat monoton dan kurang efektif. Oleh karena itu, model pembelajaran Discovery Learning hadir sebagai alternatif inovatif yang mendorong siswa untuk menyelidiki dan menemukan konsep secara mandiri.

Discovery Learning sering kali diartikan sebagai model pembelajaran yang menerapkan prinsip Inquiry-Based Instruction, yaitu mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan, eksplorasi, dan penemuan secara mandiri. Model ini dianggap relevan dengan hakikat pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia. Dengan pembelajaran berbasis penemuan ini, peserta didik diharapkan dapat memahami materi secara lebih mendalam dan menyimpannya dalam ingatan jangka panjang karena diperoleh melalui proses berpikir dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, Discovery Learning tidak hanya meningkatkan daya ingat,

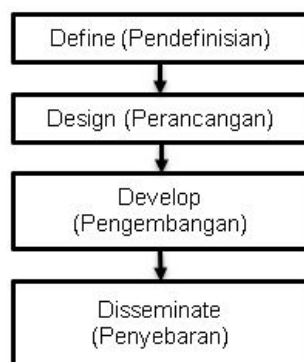
tetapi juga kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kreativitas siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran interaktif juga semakin mendapatkan tempat dalam dunia pendidikan modern. Pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang menekankan pentingnya interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Melalui pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menjadi objek dalam proses belajar, tetapi juga menjadi subjek aktif yang terlibat secara langsung. Ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan tentunya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam mendukung terciptanya pembelajaran interaktif dan berbasis penemuan, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Salah satu media pembelajaran yang saat ini mulai banyak dimanfaatkan oleh guru adalah Genially. Genially merupakan sebuah platform berbasis website yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Platform ini memungkinkan guru untuk menyusun bahan ajar dalam bentuk presentasi interaktif, video pembelajaran, animasi, kuis, hingga game edukatif. Adanya fitur yang beragam dan mudah diakses membuat Genially menjadi solusi praktis bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dirancang menggunakan Genially tidak hanya meningkatkan kualitas visual dan interaktivitas, tetapi juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih baik melalui visualisasi dan eksplorasi mandiri. Kesesuaian antara konten pembelajaran dengan media yang digunakan menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya di era digital saat ini yang menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan. Dalam konteks ini, salah satu mata pelajaran yang relevan untuk dikembangkan media pembelajarannya adalah mata pelajaran Informatika. Mata pelajaran ini merupakan salah satu pilihan baru yang mulai diterapkan secara bertahap sejak tahun ajaran 2019/2020. Penerapan mata pelajaran Informatika disesuaikan dengan kesiapan masing-masing sekolah, baik dari sisi sumber daya manusia, infrastruktur, maupun ketersediaan perangkat pendukung. Oleh karena itu, diperlukan dukungan media pembelajaran yang tepat guna menunjang efektivitas pembelajaran Informatika di berbagai satuan pendidikan. Pemanfaatan Genially sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ini dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad 21.

2. METODE

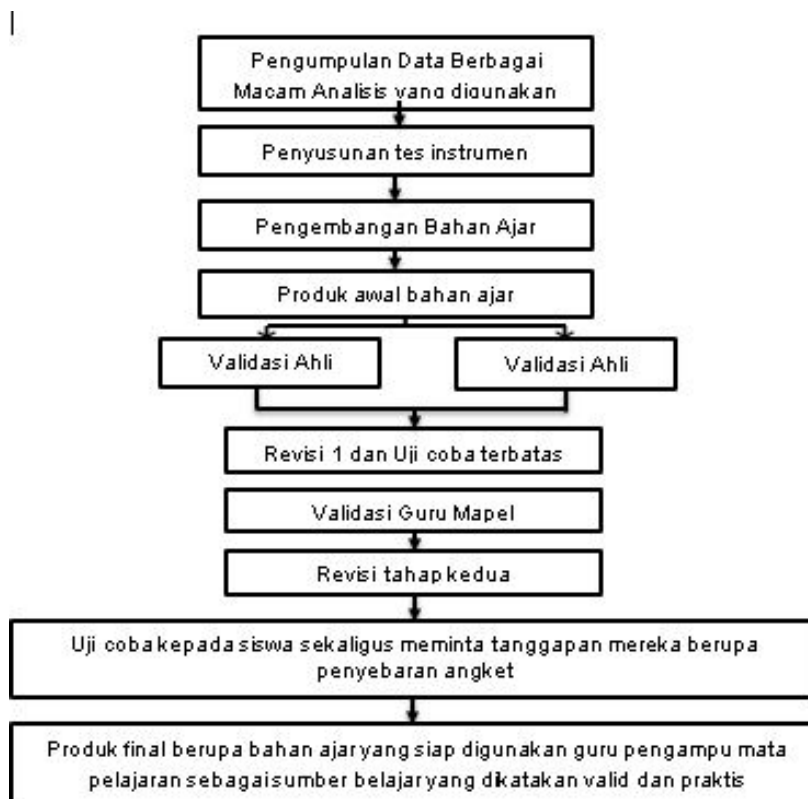
Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yaitu: 4-D (Four D). Model ini berupa tahap define, tahap design, tahap development dan yang terakhir tahap disseminate atau diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi model 4-P. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menemukan formula dan mengetahui teknik pengelolaan yang sesuai dengan metode penelitian pengembangan. Proses penelitian ini memerlukan beberapa kali pengujian dan revisi, sehingga produk yang dikembangkan dapat memenuhi syarat dan teruji secara empiris.

Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar. Produk dikembangkan diuji kelayakan dengan validitas dan efektivitas uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Dari hasil perencanaan ini akan ditarik kesimpulan mengenai manfaat dan fungsi yang lebih detail lagi dari metode inquiry-based instruction menggunakan Four-D dalam membuat bahan ajar di sekolah. Rencana kerja sistem dan implementasi Four-D sebagai control hasil belajar siswa adalah sebagai berikut seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Four-D dari proses kerja

Penelitian ini dilakukan dengan cara pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan analisis. Setelah pengumpulan data selesai selanjutnya metode penelitian akan dimulai dengan menyusun rencana analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan pembelajaran interaktif. Prosedur pengembangan sumber belajar mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar ini berbentuk bahan ajar yang dibuat menggunakan website online bernama genially dapat dilihat dalam gambar 2 bagan dibawah ini:



Gambar 2. Prosedur proses pengembangan pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Define (Pendefinisian)

Pada tahap define (pendefinisian) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai macam informasi yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Analisis awal analisis ini dilakukan dengan melaksanakan pengamatan secara langsung. Hasil dari pengamatan dari peneliti menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang pertama kali dijumpai adalah ketika guru mengajar kepada murid masih menggunakan metode pembelajaran yang sudah dibuang kuno yaitu ceramah dan diskusi sehingga menyebabkan adanya siswa yang bosan bahkan tidak paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa tidak dapat menemukan esensi dari pembelajaran tersebut. Analisis konsep perumusan ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang disajikan pada bahan ajar yang dikembangkan, dengan mengacu terhadap silabus, rpp dan rps mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang diterapkan pada ruang kelas X jurusan multimedia pada SMK Muhammadiyah Parakan, akan tetapi yang dikembangkan oleh peneliti hanya 2 pertemuan saja untuk melakukan uji coba pada tahap awal dan tahap kedua.

Analisis tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada silabus. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi. Materi yang disajikan pada bahan ajar harus sesuai dengan RPP dan RPS atau sumber belajar LKS mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Adapun uraian pertemuan mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada semester ganjil dan genap dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 dibawah ini:

Tabel 1. Materi pelajaran semester ganjil

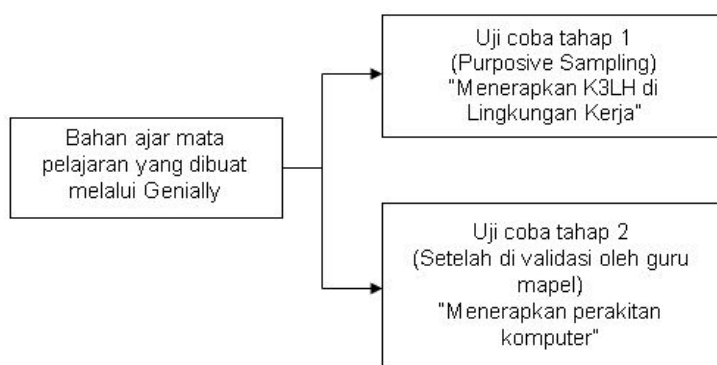
BAB	Materi Pelajaran
1	Menerapkan K3LH di Lingkungan Kerja
2	Menerapkan Perakitan Komputer
3	Menerapkan Pengujian Perakitan Komputer
4	Menerapkan Konfigurasi Setting BIOS Komputer
5	Menerapkan Instalasi Sistem Operasi
6	Menerapkan Instalasi Driver Perangkat Keras Komputer
7	Menerapkan Instalasi Software Aplikasi
8	Menerapkan Perawatan Perangkat Keras Komputer
9	Menganalisis Permasalahan Pada Perangkat Keras
10	Menganalisis Permasalahan Pada Instalasi Software Aplikasi

Tabel 4. Materi pelajaran semester genap

BAB	Materi Pelajaran
1	Menerapkan Instalasi Jaringan Komputer
2	Menerapkan Pengalamatan IP Pada Jaringan Komputer
3	Menerapkan Sumber Daya Berbagi Pakai Pada Jaringan Komputer
4	Menerapkan Instalasi Koneksi Internet Pada Workstation
5	Mengevaluasi Desain Jaringan Lokal (LAN)
6	Menerapkan Instalasi Jaringan Lokal (LAN)
7	Menerapkan Perawatan Jaringan Lokal (LAN)
8	Menganalisis Permasalahan Pada Jaringan Lokal (LAN)

3.2 Design (Perancangan)

Tahap design (perancangan) bertujuan untuk menyiapkan pedoman atau landasan dalam penyusunan modul secara menyeluruh. Penyusunan tes konstruksi dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang akan dimuat pada bahan ajar yang dibuat melalui genially. Rancangan ini antara lain berisikan rencana awal mengenai apa saja materi yang akan dimasukkan kedalam bahan ajar genially tersebut dan akan di uji cobakan sebanyak 2 kali dalam penelitian ini. Adapun penyusunan tes konstruksi uji coba dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar 3. Penyusunan tes konstruksi

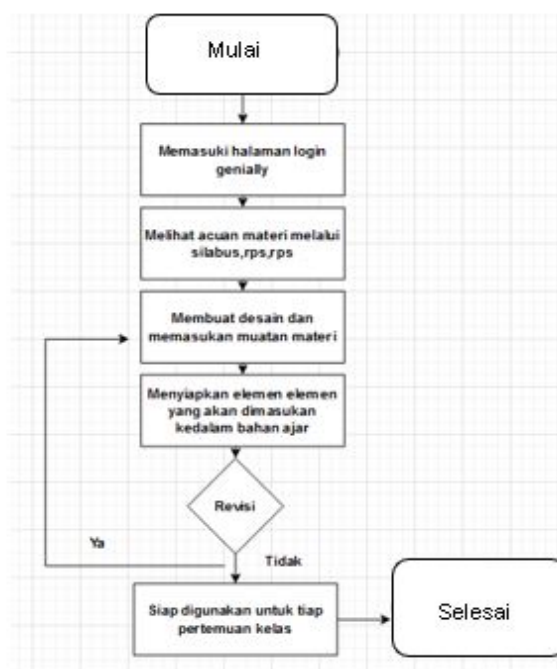
Perumusan media dan materi yang akan dipakai oleh peneliti dalam rangkaian uji coba disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada pada tiap pertemuan sebagaimana terlihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Rumusan materi komputer dan jaringan dasar

Kompetensi Dasar	Materi Dasar
Menerapkan K3LH di Lingkungan Kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar Hukum K3LH 2. Tujuan K3LH 3. Keselamatan Kerja
Menerapkan Perakitan Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi Alat Kerja Komputer 2. Persiapan Merakit Komputer 3. Langkah-Langkah Merakit

3.2.1 Flowchart

Peneliti membuat flowchart atau diagram yang mewakili algoritma pada saat pengembangan bahan ajar, dibawah ini adalah flowchart untuk membuat bahan ajar interaktif menggunakan website online genially pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Gambar 4 menunjukkan flowchat alur proses dalam kegiatan ini.



Gambar 4. Flowchart proses kerja

4. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahapan desain awal ini peneliti juga memasukan proses ketika membuat sebuah bahan ajar untuk dipakai pada saat uji coba tahap 1 dan tahap 2 sebelum di validasi oleh para ahli, untuk melihat proses pembuatannya sebagaimana dicantumkan pada gambar 5 (a) dan (b) dibawah ini:

4.1 BAB I Materi menerapkan K3LH di lingkungan kerja seperti pada gambar 5 sebagai berikut:



(a)



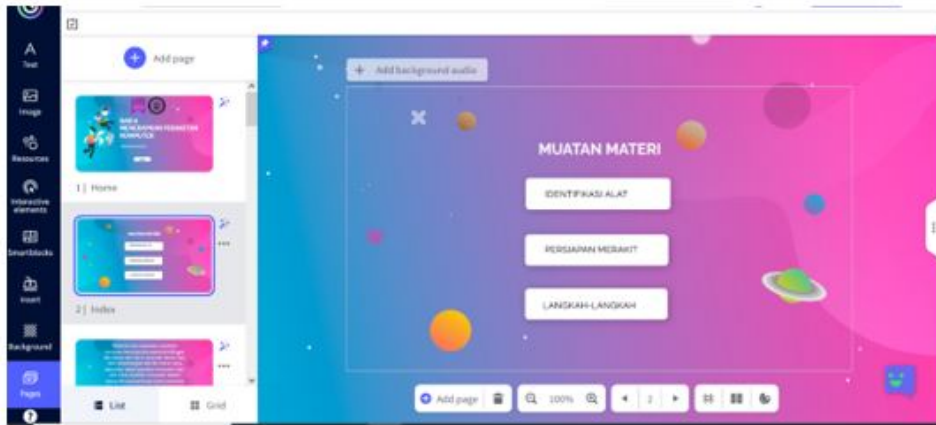
(b)

Gambar 5. Pembuatan Media (a) BAB I (b) BAB III

4.2 BAB II Materi menerapkan perakitan komputer sebagai seperti pada gambar 6 (a) dan (b) berikut:



(a)



(b)
Gambar 6. Pembuatan Media (a) BAB I (b) BAB II

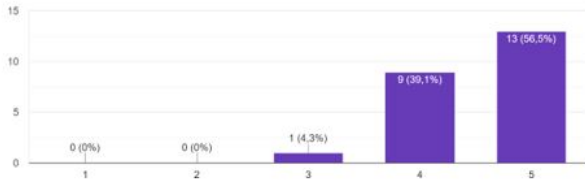
4.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap develop atau pengembangan ini yang akan menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan.

4.3.1 Validasi Produk

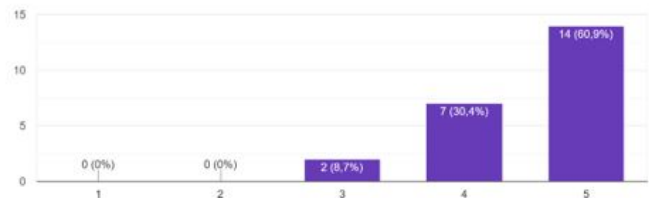
Rekap hasil respon peserta didik bisa dilihat dalam beberapa diagram hasil angket seperti pada gambar 7 berikut:

1. Materi yang disajikan pada media sudah sistematis, jelas dan lengkap.
23 jawaban



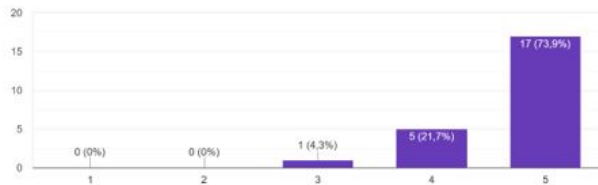
(a)

2. Penyajian materi dapat mengajak untuk berpikir kritis.
23 jawaban



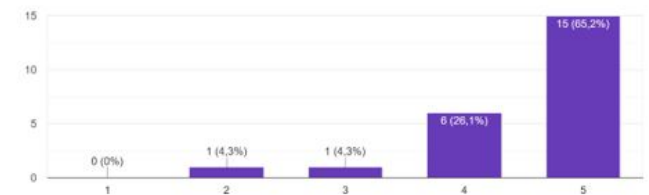
(b)

3. Media dapat menambah pemahaman lebih dalam tentang materi yang disajikan.
23 jawaban



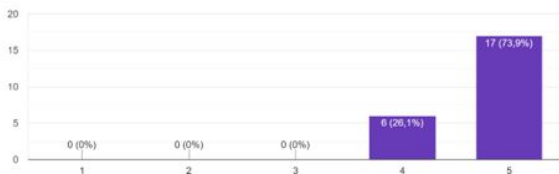
(b)

4. Informasi yang disajikan sudah lengkap.
23 jawaban



(d)

5. Bahasa yang terdapat pada media sudah mudah untuk dipahami.
23 jawaban



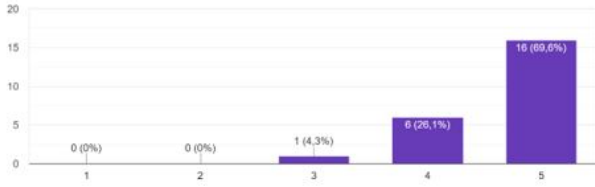
(e)

6. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan KBBI.
23 jawaban



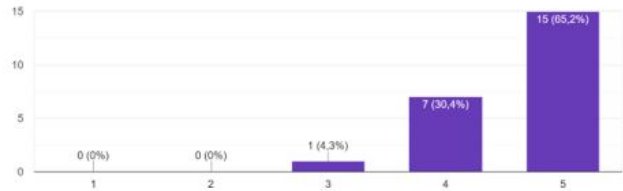
(f)

7. Tampilan pada desain cover depan dan belakang media membuat tertarik untuk belajar.
23 jawaban



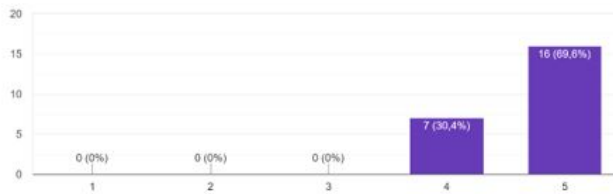
(g)

8. Tampilan pada desain isi media membuat tertarik untuk belajar.
23 jawaban



(h)

9. Media dapat digunakan secara mandiri.
23 jawaban



(i)

Gambar 7. Hasil Responden Peserta Didik (a) hingga (i)

4.4 Disseminate (Penyebaran)

Bahan ajar yang sudah melalui beberapa tahap pengembangan dan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar, kemudian disebarakan secara terbatas kepada seluruh guru pengampu mata pelajaran di SMK Muhammadiyah Parakan sebagai bahan ajar yang valid dan praktis untuk digunakan.

5. Deskripsi dan Analisis Data

5.1 Analisis Data Kevalidan

Dua ahli, yang terdiri dari ahli media dan materi, juga berpartisipasi dalam penelitian ini. Berikut adalah kevalidan pada penelitian ini:

- **Kevalidan Materi**

Media pembelajaran informatika berbasis discovery learning menggunakan website online genially ini divalidasi materinya oleh kepala sekolah dasar yaitu Khozanah, S.Pd.I seperti pada table 5 berikut:

Tabel 4. Validasi ahli materi

Nama	B1	B2	B3	B4	B5	Jumlah
ASN	0	0	1	7	2	41

B = butir soal

Berdasarkan tabel diatas, berikut persentase kevalidan ahli materi:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

P = presentase penilaian skor

skor total ideal angket = skala tertinggi × jumlah responden

Gambar 8. Hasil presentase penilaian skor ahli materi

Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan hasil kevalidan materi adalah 82% yang dikategorikan valid.

▪ **Kevalidan Media**

Media pembelajaran informatika berbasis discovery learning menggunakan website online genially ini divalidasi mediannya oleh Sekretaris Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yaitu Dewi Setyaningsih, M. Pd seperti pada table 5 berikut:

Tabel 5. Validasi ahli media

Nama	B1	B2	B3	B4	B5	Jumlah
DW	0	0	0	7	3	43

B = butir soal

Berdasarkan tabel diatas, berikut persentase kevalidan ahli media seperti pada persamaan pada gambar 9.

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

P = presentase penilaian skor

skor total ideal angket = skala tertinggi × jumlah responden

Gambar 9. Hasil presentase penilaian skor ahli media

Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan hasil kevalidan media adalah 86% yang dikategorikan sangat valid.

5.2 Analisis Data Kemenarikan

▪ **Respon Guru**

Selanjutnya Media pembelajaran informatika berbasis discovery learning menggunakan website online genially ini di analisis kemenarikannya melalui angket respon dari guru informatika SMK Muhammadiyah Parakan seperti pada table 6 berikut:

Tabel 6. Respon kemenarikan oleh guru

B =	Nama	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	Total	butir soal
	A	0	0	0	3	7	0	0	0	0	0	47	

Berdasarkan tabel diatas, berikut persentase kepraktisan respon guru:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

P = presentase penilaian skor

skor total ideal angket = skala tertinggi × jumlah responden

Gambar 10. Hasil presentase penilaian skor ahli media

Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan hasil angket respon guru adalah 94% yang dikategorikan sangat praktis seperti persamaan pada gambar 10 diatas.

▪ **Respon Siswa**

Selanjutnya media pembelajaran informatika berbasis multimedia interaktif menggunakan *google sites* ini di analisis kemenarikannya melalui angket respon dari 25 siswa yang diambil secara *random* dari 4 kelas di SMK Islamiyah Ciputat

Tabel 7. Respon kemenarikan oleh siswa

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
AYJ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	229
AR	5	3	4	4	4	3	4	4	4	3	
ADP	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
AAJ	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	
ASG	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	

P = Presentase penilaian skor

Skor total ideal angket = Skala tertinggi x Jumlah Responden

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor terskor total ideal angket}} \times 100\%$$

$$P = \frac{229}{250} \times 100\%$$

$$P = 91,6\%$$

Gambar 11. Hasil presentase penilaian skor ahli media

Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan hasil dari analisis data kepraktisan yaitu sebesar 91,6% yang dikategorikan sangat praktis seperti pada gambar 11 diatas.

5.3 Kajian Produk Akhir

Pengembangan pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis discovery learning yang dibuat melalui website online genially pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang digunakan oleh Guru Pengampu kelas X jurusan Multimedia. Media pembelajaran ini di desain atau di kemas dengan semenarik mungkin dengan tampilan yang elegan dan colorful serta disertai dengan beberapa kuis dan tampilan gambar atau video agar dapat meningkatkan pembelajaran interaktif dan dapat menunjang model pembelajaran discovery learning tersebut. Produk final pada media pembelajaran dapat digunakan berupa link tautan genially dan diakses menggunakan internet.

6. KESIMPULAN

Pengembangan pada penelitian ini menghasilkan bahan ajar interaktif berbasis discovery learning dengan dibuat melalui website online genially untuk langkah pembetulan penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan Four-D (4-D). Hasil dari analisis data lembar validasi bahan ajar berbasis discovery learning yang dibuat melalui website online genially pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ini dari penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh persentase berturut-turut adalah 86% untuk ahli media dan 82% untuk ahli materi dengan kategori valid. Hasil dari analisis data lembar kepraktisan bahan ajar berbasis discovery learning yang dibuat melalui website online genially pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ini dari penilaian guru pengampu persentasenya yaitu pada uji coba tahap pertama dan kedua yaitu sebanyak 94% dengan terkategori sangat praktis dan penilaian siswa pada uji coba kelas kecil tahap 1 sebanyak 91.6% dengan kategori sangat praktis.

7. DAFTAR REFERENSI

- Fadhilah, H.Y dan Nurhening.Y. (2018). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Fasilitas Belajar dan Pemanfaatan Internet Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Pengasih.
- Fera Yuliani (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. Skripsi(S1) UB.Basuki, F. H., & Husein, H. (2018). Analisis SWOT *Financial Technology* pada Dunia Perbankan di Kota Ambon (Survei pada Bank di Kota Ambon). *Jurnal Manis*, 2(1):60–74.
- Firosalina Kristin & Dwi Rahayu (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol 6 No 1. Ernawati, F. Y. and R. Budiyo. (2019). Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia, Pemanfaatan Teknologi Komputer dan Sistem Pengendalian Intern Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Rumah Sakit Umum di Kabupaten Blora. *Jurnal Ekonor6B Manajemen* 1(2):86-93.
- Nailah Fatma & Ichsan (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Journal of Primary Education*, Vol 3 No 2.
- Nurlaily Khoirun Ni'Mah (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Interest in Learning*, 3Fauziah, A. Dkk. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSD Amunal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Siti Khasinah (2021). Discovery learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol 11 No 3Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tika Nurti Sartika Sari (2021). Pembelajaran yang Monoton, Sebabkan Siswa Menjadi Bosan dan Malas. *STKIP Muhammadiyah Kuningan NewsAstriani, S. A. (2018). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.*