

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI APLIKASI
PENGOLAH KATA DI KELAS XI**



Intelligentia - Dignitas

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Administrasi Perkantoran pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Negeri Jakarta

Oleh:

ANNISA SARI

NIM: 1709622028

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
TAHUN 2026**

**DEVELOPMENT OF GENIALLY-BASED INTERACTIVE
LEARNING MEDIA FOR WORD PROCESSING
APPLICATIONS IN GRADE XI**



Intelligentia - Dignitas

This thesis was written as one of the requirements for obtaining a Bachelor's degree in the Office Administration Education Program at the Faculty of Economics and Business, Universitas Negeri Jakarta

Compiled by:

ANNISA SARI

NIM: 1709622028

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
OFFICE ADMINISTRATION EDUCATION PROGRAM
YEAR 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Laman unj.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Annisa Sari
NIM : 1709622028
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially
Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas XI

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 13 November 2025
Pembimbing/Pembimbing I/ Promotor,)*

Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M.
NIDN/NUPTK. 0014018105

Pembimbing II/ Ko-Promotor)*

Bayu Suhendry S.Pd., M.Pd
NIDN/NUPTK. 5545777678130092

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Annisa Sari
NIM : 1709622028
Program Studi/Fakultas : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran/Fakultas
Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Genially Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas XI

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus* Ujian Tugas
Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 17 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Darma Rika Swaramarinda, M.SE., Ph.D	)* Tanda tangan 
	NIP. 198303242009122002	
Sekretaris	Ervina Maulida, S.Pd., MBA.	)* Tanda tangan 
	NIP. 199109242023212051	
Penguji Ahli	Eka Dewi Utari, S.Pd., M.Pd.	)* Tanda tangan 
	NIP. 199501012024062002	
Pembimbing 1	Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M.	)* Tanda tangan 
	NIP. 198101142008122002	
Pembimbing 2	Bayu Suhendry S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 199902132024061001	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis,


Prof. Dr. Mohammad Rizan, S.E., M.M.
NIDN/NUPTK. 0027067204

Koordinator Program Studi S1 Pendidikan
Administrasi Perkantoran,


Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M.
NIDN/NUPTK. 0014018105

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Annisa Sari
NIM : 1709622028
Program Studi : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially
Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas XI

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 22 Juli 2026

Yang menyatakan,



Annisa Sari

NIM. 1709622028

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Sari
NIM : 1709622028
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/Pendidikan Administrasi Perkantoran
Alamat email : annisaa.asr@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Agustus 2026
Penulis

Annisa Sari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia, serta kemudahan yang telah diberikan, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa melangitkan doa-doa, memberikan kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tak ternilai. Terima kasih atas segala perjuangan dan ketulusan yang menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua adikku tercinta yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
3. Teman-teman terdekatku yang hadir dalam suka dan duka, menjadi tempat berbagi cerita, dan memberikan semangat ketika lelah.
4. Diri saya sendiri yang telah bertahan, berusaha, dan terus melangkah meskipun menghadapi berbagai hambatan selama proses penyelesaian skripsi. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah dan terus berusaha hingga bisa di tahap saat ini.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan warna dalam perjalanan pendidikan saya. Segala kebaikan dan perjuangan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah Subhanahu wa Ta'ala. Di saat kamu tidak menemukan sepatah katapun untuk dipanjatkan, Allah selalu paham apa yang ingin kamu sampaikan. *“Sungguh Allah mengetahui segala isi hati.” (Q.S. Al-Mulk:13)*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas XI”.

Peneliti menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini terdapat berbagai hambatan, namun hambatan tersebut dapat diatasi berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

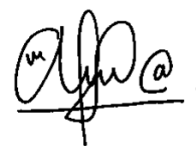
1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Darma Rika Swaramarinda, M.S.E., Ph.D selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Kemahasiswaan, dan Alumni, Agung Kresnamurti Rivai P., ST., M.M. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Sumber Daya, dan Unggul Purwohedi, M.Si, Ph.D Wakil Dekan Bidang Riset, Inovasi, Sistem Informasi, dan Kerja Sama.
3. Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran.
4. Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.

5. Bayu Suhendry, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
6. Tri Windarti, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMKN 44 Jakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Rizki Septriani, S.Pd. selaku Ketua Jurusan Manajemen Perkantoran dan guru Manajemen Perkantoran yang telah memberikan bantuan dan motivasi selama penelitian.
8. Kedua orang tua dan adik-adik tercinta yang telah memberikan doa, dukungan, serta penyemangat selama penyusunan skripsi.
9. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta khususnya kelas A angkatan 2022 yang telah kebersamai dan memberikan dukungan selama kegiatan perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan penelitian ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.

Jakarta, 23 Juli 2026

Peneliti



Annisa Sari

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan Penelitian	16
1.4 Manfaat Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
2.1 Kajian Teori.....	18
2.1.1 Media Pembelajaran.....	18
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	26

2.1.3 Website Genially	32
2.1.4 Aplikasi Padlet.....	38
2.1.5 Materi Aplikasi Pengolah Kata	42
2.1.6 Hasil Belajar.....	44
2.1.7 Model Pengembangan ADDIE	50
2.2 Penelitian Terdahulu	54
2.3 Kerangka Berpikir	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	62
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	62
3.1.1 Waktu Penelitian	62
3.1.2 Tempat Penelitian.....	62
3.2 Jenis Penelitian.....	63
3.3 Model Pengembangan	65
3.3.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	65
3.3.2 Perancangan (<i>Design</i>)	66
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	70
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	71
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	72
3.4 Subjek Penelitian.....	72
3.5 Jenis Data	72
3.6 Teknik Pengumpulan Data	73
3.7 Instrumen Penelitian.....	74
3.8 Teknik Analisis Data	77

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Penelitian	81
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	81
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	88
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	94
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	116
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	124
4.2 Pembahasan.....	126
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	126
4.2.2 Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif	129
4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif.....	133
4.2.4 Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif	135
BAB V PENUTUP.....	138
5.1 Kesimpulan.....	138
5.2 Implikasi.....	140
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	141
5.4 Rekomendasi	142
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN.....	156
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	189

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kelebihan dan Kekurangan <i>Platform</i> Media Pembelajaran.....	3
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	54
Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Penelitian.....	62
Tabel 3. 2 Storyboard Media Pembelajaran.....	67
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Materi	75
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Media	75
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran	76
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa.....	76
Tabel 3. 7 Kriteria Penskoran Lembar Validasi Ahli.....	78
Tabel 3. 8 Tingkat Kevalidan Produk	78
Tabel 3. 9 Kriteria Penskoran Angket Respon Siswa	79
Tabel 3. 10 Tingkat Kepraktisan Produk	79
Tabel 3. 11 Interpretasi N-Gain	80
Tabel 3. 12 Kriteria Efektivitas Produk	80
Tabel 4. 1 Desain Awal Media Pembelajaran.....	101
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	106
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	108
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	111
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Validator	113
Tabel 4. 6 Revisi Tahap I	114
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Uji Coba Satu-Satu	117
Tabel 4. 8 Revisi Uji Coba Satu-Satu	118

Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil	119
Tabel 4. 10 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	121
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Besar	123
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Angket Respon Siswa	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pra-Riset Efektivitas Media Pembelajaran Guru dalam Membantu Pemahaman Aplikasi Pengolah Kata	6
Gambar 1. 2 Pra-Riset Pengaruh Keterbatasan Media Pembelajaran terhadap Nilai yang diperoleh Siswa	7
Gambar 1. 3 Pra-Riset Pengetahuan Peserta Didik mengenai Genially.....	10
Gambar 1. 4 Pra-Riset Penggunaan Genially dalam Proses Pembelajaran.....	11
Gambar 1. 5 Pra-Riset Media Pembelajaran yang Menarik membuat Peserta Didik Tertarik dan Semangat	12
Gambar 2. 1 Tahapan Model ADDIE	51
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir.....	61
Gambar 3. 1 Flowchart Media Pembelajaran Berbasis <i>Genially</i>	67
Gambar 4. 1 Pemilihan Elemen Visual.....	95
Gambar 4. 2 Mengunduh Elemen	95
Gambar 4. 3 Halaman Awal <i>Genially</i>	96
Gambar 4. 4 Halaman <i>Log In Genially</i>	96
Gambar 4. 5 Memilih Fitur <i>Blank Canvas</i>	97
Gambar 4. 6 Menyisipkan Elemen Visual ke dalam <i>Genially</i>	97
Gambar 4. 7 Menginput Materi Pembelajaran ke dalam <i>Genially</i>	98
Gambar 4. 8 Penggunaan Fitur <i>Tooltip</i>	98
Gambar 4. 9 Menyisipkan Musik Latar Belakang	99
Gambar 4. 10 Integrasi berbagai <i>Platform</i> dengan Fitur <i>Embed</i>	99

Gambar 4. 11 Menyimpan Setiap Tahapan..... 100

Gambar 4. 12 Membagikan Media Pembelajaran..... 100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	156
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	157
Lampiran 3 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	158
Lampiran 4 Surat Persetujuan Seminar Proposal	159
Lampiran 5 Hasil Pra Survei Penelitian	160
Lampiran 6 Hasil Angket Analisis.....	161
Lampiran 7 Surat Persetujuan Sidang Skripsi.....	166
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	167
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	170
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	173
Lampiran 11 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	176
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa – Uji Coba Satu-Satu	178
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa – Uji Coba Kelompok Kecil	179
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Siswa – Uji Coba Kelompok Besar	180
Lampiran 15 Soal dan Jawaban Pre-Test dan Post-Test	183
Lampiran 16 Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik.....	186
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	188

ABSTRAK

Annisa Sari. 2026. 1709622028. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas XI. Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pemahaman peserta didik pada materi aplikasi pengolah kata. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berfokus pada metode ceramah serta belum tersedianya media belajar yang dapat menunjang pembelajaran mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, menguji kepraktisan, dan melihat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, meliputi lembar validasi ahli, *pre-test* dan *post-test*, serta angket respon peserta didik. Seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian berdasarkan uji validasi memenuhi kriteria sangat valid, dengan perolehan persentase sebesar 72% dengan kategori valid dari ahli materi, 86% dengan kategori sangat valid dari ahli media, dan 90% dengan kategori sangat valid dari ahli desain pembelajaran. Kemudian pada uji keefektifan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 63,75 pada *pre-test* menjadi 91,53 pada *post-test* dan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,77 atau dengan persentase sebesar 77% yang menunjukkan berada pada kriteria efektif. Adapun hasil angket respon siswa mendapatkan kategori sangat praktis dengan persentase sebesar pada uji coba satu-satu 92%, uji coba kelompok kecil 96%, dan uji coba kelompok besar 92%. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi aplikasi pengolah kata terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses belajar. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi serta mengembangkan media dengan memanfaatkan fitur yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi pengolah kata, *genially*, hasil belajar, media pembelajaran interaktif, pengembangan

ABSTRACT

Annisa Sari. 2026. 1709622028. Development of Genially-Based Interactive Learning Media for Word Processing Applications in Grade XI. Office Administration Education Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Negeri Jakarta.

This study was motivated by the low level of student understanding of word processing application material. This situation is influenced by a learning process that still focuses on lecture-based methods and the lack of learning media that can support independent learning. This study aims to develop, test the validity, assess the practicality, and evaluate the effectiveness of Genially-based interactive learning media for word processing application material in Grade 11. The method used in this study is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 11th-grade students in the Office Management program at SMK Negeri 44 Jakarta. This research and development study employed several data collection techniques, including expert validation sheets, pre-tests and post-tests, and student response questionnaires. All data were analyzed using a descriptive qualitative and quantitative approach. The research results based on the validation test met the criteria for high validity, with a percentage of 72% in the valid category from content experts, 86% in the highly valid category from media experts, and 90% in the highly valid category from instructional design experts. Furthermore, in the effectiveness test, there was an increase in student learning outcomes, with the average score rising from 63.75 on the pre-test to 91.52 on the post-test, and an N-Gain score of 0.77—representing a 77% increase—indicating the program met the effective criteria. As for the results of the student response questionnaire, the media received a “very practical” rating with percentages of 92% in the one-on-one trial, 96% in the small-group trial, and 92% in the large-group trial. Thus, it can be concluded that the Genially-based interactive learning media for word processing material is proven to be valid, practical, and effective, making it suitable for use in the learning process. Future researchers are advised to expand the scope of the material and develop the media by utilizing more innovative features to improve the quality of the learning media.

Keywords: development, genially, interactive learning media, learning outcomes, word processing applications