

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas tenaga kerja, seperti seseorang dapat memiliki jiwa kompetitif, berkinerja tinggi, dan dapat beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu upaya yang disengaja untuk membentuk dan mengarahkan perilaku manusia ke arah yang positif, sesuai dengan perkembangan terkini dan dinamika masyarakat, untuk menghasilkan individu yang berguna bagi bangsa dan negara (Suriadi, Firman & Ahmad, 2021). Dalam proses tersebut, diperlukan adanya peran pendidikan yang maksimal karena dapat memengaruhi kegiatan pembelajaran, mulai dari cara pendidik menyajikan materi pengajaran, cara peserta didik menerima dan memahami informasi, hingga penilaian pada hasil pembelajaran (Nurvitasari, Suarman & Gimin, 2025).

Dunia pendidikan mengalami banyak perubahan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Gaya hidup masyarakat di *era society 5.0* tidak dapat dipisahkan dengan teknologi, dimana manusia dan teknologi saling hidup berdampingan. Perubahan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari segi metode, strategi, dan sarana pendukung. Metode pengajaran tradisional seperti menjelaskan materi di depan kelas tanpa adanya komunikasi dua arah, sering kali dianggap kurang mampu membangkitkan minat peserta didik. Hal ini menyebabkan motivasi dan hasil belajar kognitif

Peserta didik menjadi menurun (Rahmani & Abduh, 2022). Dalam kondisi seperti ini, dunia pendidikan perlu menyesuaikan proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi secara maksimal. Selain dapat menjadi alat bantu, penerapan teknologi juga dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, tidak membosankan, menarik, variatif, dan tidak mengganggu dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, menurut Aprilia, Sundari dan Wijaya (2024) guru perlu memperbaiki proses pembelajaran dengan menyusun media pembelajaran yang memenuhi tuntutan perubahan zaman.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam aktivitas pembelajaran, karena dapat memudahkan guru dalam menyajikan konten, mengilustrasikan konsep, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan antusiasme peserta didik, memunculkan minat baru, dan menumbuhkan motivasi belajar (Magdalena et al., 2021). Terdapat beragam jenis media pembelajaran, baik itu dengan bentuk tradisional, seperti ceramah dan buku teks hingga media pembelajaran digital berbasis teknologi.

Penggunaan materi pembelajaran digital merupakan salah satu contoh integrasi teknologi dalam pembelajaran. Berbeda dengan pengajaran konvensional, media pembelajaran digital memerlukan koneksi internet serta perangkat elektronik seperti komputer, laptop, dan *handphone*. Penerapan media digital interaktif yang menyajikan konten dalam bentuk gambar, suara, video, dan animasi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Hal ini

terbukti melalui penelitian yang dilakukan oleh Jamaludin, Adya dan Amalia (2023) yang memperlihatkan bahwa media pembelajaran digital seperti video animasi mampu menumbuhkan minat, keterlibatan, antusiasme, kinerja peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman peserta didik yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

Menurut Cahyaningtias dan Ridwan (2022) media pembelajaran interaktif merupakan sarana perantara dalam menyampaikan suatu informasi secara dua arah atau lebih dalam kegiatan belajar serta memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan guru guna memperoleh tujuan belajar yang diharapkan. Fungsi media pembelajaran interaktif adalah mendukung peserta didik dalam memperoleh informasi dan meningkatkan capaian belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Cahyaningtias dan Ridwan (2022) yang menunjukkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif sebesar 47,3%. Terdapat berbagai aplikasi atau media seperti, *Canva*, *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot!*, *Mentimeter*, dan *Genially* yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, variatif, dan menarik. Berikut perbandingan dari keenam aplikasi tersebut:

Tabel 1. 1 Kelebihan dan Kekurangan Platform Media Pembelajaran

Platform	Kelebihan	Kekurangan
<i>Canva</i> (T. M. Siregar et al., 2024)	1. Mudah diakses di berbagai perangkat 2. Tersedia beragam elemen atau template 3. Terdapat fitur kolaboratif	1. Perlu terhubung dengan internet 2. Fitur dalam versi gratis sangat terbatas
<i>Wordwall</i> (Almuafa, 2025)	1. Mudah digunakan oleh guru dan siswa 2. Menyediakan permainan interaktif 3. Hanya fitur dasar yang tersedia di versi gratis	1. Ketidakmampuan mengubah ukuran teks 2. Hanya tersedia lima permainan gratis 3. Sulit memantau kecurangan jika guru dan siswa tidak bersama

Platform	Kelebihan	Kekurangan
<i>Quizizz</i> (Zuhriyah & Pratolo, 2020)	1. Memiliki dua mode yaitu <i>live</i> dan tugas rumah 2. Terdapat ringkasan soal jika telah selesai dikerjakan 3. Hasil dapat dianalisis dalam format <i>Excel</i> 4. Menampilkan peringkat di akhir sesi	1. Membutuhkan koneksi internet 2. Nilai siswa dapat menurun jika waktu pengerjaan terlalu lama
<i>Kahoot!</i> (Phan & Tran, 2024) dan (Bhuana, 2022)	1. Mudah digunakan dan praktis 2. Tersedia berbagai mode permainan 3. Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi 4. Format pilihan ganda cocok untuk siswa tingkat dasar	1. Membutuhkan koneksi internet yang lancar 2. Keterbatasan waktu saat penerapan 3. Siswa dapat menulis nama pengguna dengan yang tidak pantas 4. Tidak adanya penjelasan apabila jawaban salah
<i>Mentimeter</i> (Zhang, 2022)	1. Mendukung interaksi <i>real time</i> antara guru dan siswa 2. Menyediakan berbagai jenis pertanyaan yang fleksibel 3. Jawaban anonim, sehingga siswa lebih percaya diri	1. Harus terhubung dengan internet 2. Tidak dapat mengubah tanggapan yang sudah dikirim 3. Dalam versi yang gratis, fiturnya terbatas
<i>Genially</i> (Rahmawati et al., 2025) dan (Rahayu et al., 2024)	1. Menyediakan banyak template dengan tema yang beragam 2. Template mudah digunakan 3. Beragam animasi yang menarik 4. Tersedia tombol-tombol untuk interaktivitas	1. Perlu berlangganan untuk mendapatkan fitur yang lengkap 2. Pilihan bahasa terbatas 3. Perlu menggunakan koneksi internet

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Penerapan aplikasi-aplikasi tersebut dalam pembelajaran, mampu memperbaiki lingkungan belajar dinamis dan variatif, sehingga membantu mencegah kejenuhan yang mungkin dialami peserta didik. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan peran aktif peserta didik, mendukung keinginan untuk belajar, dan memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Prawangsa et al. (2024) yang menunjukkan bahwa kelompok belajar yang menggunakan proses pembelajaran media *Canva* memiliki nilai *post-test* yang lebih unggul dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media konvensional,

kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 85,91, sedangkan kelompok yang diajari dengan metode tradisional hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,71. Temuan lain yang dilakukan oleh Prasetyo et al. (2026) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* secara efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik, skor rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 21,8 menjadi 36,7.

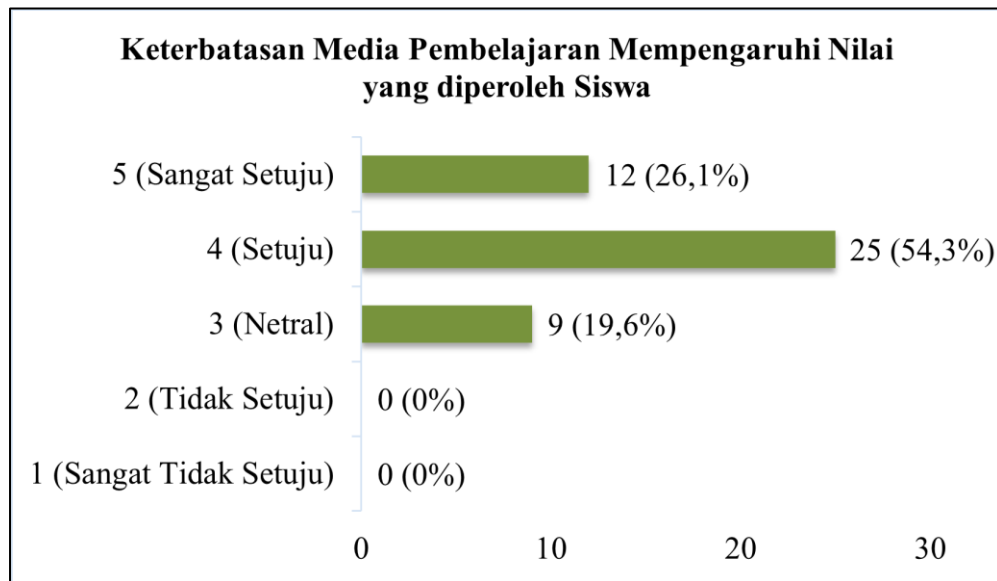
Namun, pengamatan awal yang dilakukan peneliti selama kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 44 Jakarta, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal. Proses pembelajaran sangat bergantung pada metode ceramah serta penggunaan alat bantu ajar sederhana seperti buku teks atau presentasi. Selain itu, karena tidak semua siswa memiliki buku paket sendiri untuk belajar secara mandiri, maka mereka sangat bergantung pada penjelasan guru selama pelajaran berlangsung. Situasi tersebut membuat pembelajaran interaktif menjadi berkurang, sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif serta mudah merasa bosan. Dampak lainnya adalah peserta didik kurang memahami materi, terutama terkait konten yang berorientasi pada praktik yang memerlukan visualisasi jelas untuk menunjang proses belajar secara mandiri maupun terbimbing.



Gambar 1. 1 Pra-Riset Efektivitas Media Pembelajaran Guru dalam Membantu Pemahaman Aplikasi Pengolah Kata

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket pra-riset yang diberikan kepada 46 siswa kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta dengan pertanyaan “Apakah media pembelajaran yang digunakan guru selama ini sudah membantu Anda dalam memahami materi aplikasi pengolah kata?”. Diketahui bahwa 29 atau 63% peserta didik menyatakan media pembelajaran yang digunakan guru selama ini belum membantu dalam memahami materi aplikasi pengolah kata, sementara 17 atau 37% peserta didik menyatakan sudah membantu. Temuan ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang ada. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan khususnya terkait penyajian materi aplikasi pengolah kata belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik.



Gambar 1. 2 Pra-Riset Pengaruh Keterbatasan Media Pembelajaran terhadap Nilai yang diperoleh Siswa

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Kemudian, persepsi peserta didik terhadap pernyataan “Keterbatasan media pembelajaran membuat nilai yang didapatkan menjadi tidak maksimal” menunjukkan kecenderungan yang cukup kuat. Sebanyak 54,3% atau 25 siswa memberikan penilaian pada skala 4 (setuju) dan 26,1% atau 12 siswa pada skala 5 (sangat setuju), yang menandakan bahwa mayoritas peserta didik setuju hingga sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Sementara itu, 19,6% atau 9 siswa memilih skala 3 yang menunjukkan sikap netral, dan tidak ada responden yang memilih skala 1 (sangat tidak setuju) atau skala 2 (tidak setuju). Hasil ini mengindikasikan bahwa keterbatasan media pembelajaran dinilai dapat menghambat peserta didik untuk mencapai hasil belajar secara optimal, hal ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif serta mendukung peningkatan capaian belajar.

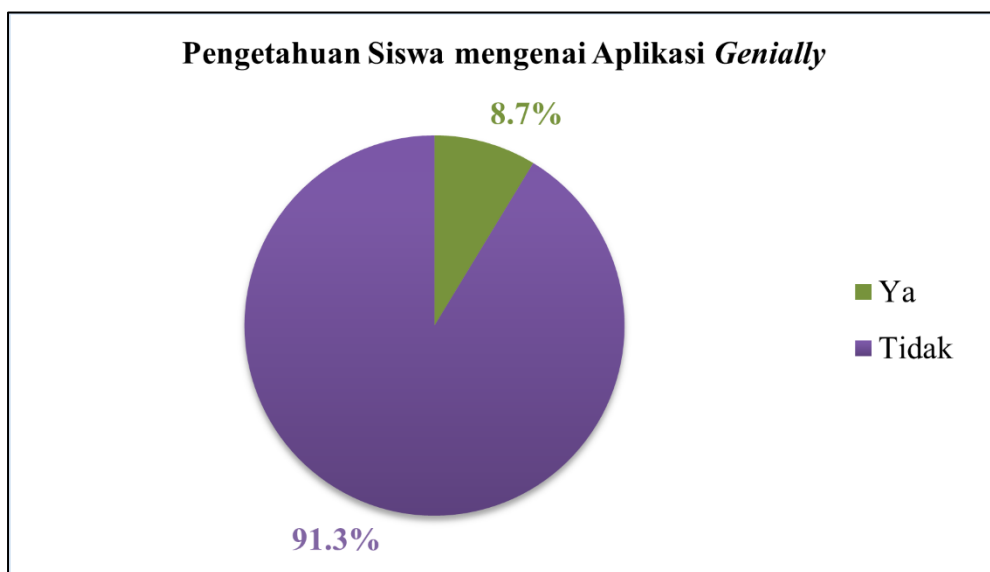
Pemilihan materi aplikasi pengolah kata (*Microsoft Word*) sebagai isi konten produk ini didasarkan pada fakta bahwa penguasaan program tersebut merupakan keterampilan mendasar dan esensial dalam lingkungan kerja, khususnya pada bidang administrasi perkantoran. *Microsoft Word* digunakan secara luas untuk menyusun berbagai dokumen kerja, seperti surat resmi, laporan, proposal, notulen rapat, hingga dokumen administrasi lainnya dalam berbagai format “*Microsoft Word is also said as a word processing program in the form of functional application software for make it easier write or document with various various formats*” (Jalil et al., 2024, hlm. 28-29).

Penguasaan fitur-fitur penting seperti pengaturan format dokumen, tabel, penomoran otomatis, *mail merge*, dan penggunaan *template* menjadi keterampilan yang mendukung efisiensi, kerapian, dan profesionalisme dalam bekerja. Namun, berdasarkan hasil pra-riset yang ditunjukkan pada kedua diagram di atas, ditemukan 29 dari 46 peserta didik belum menguasai materi aplikasi pengolah kata dan pada hasil diagram kedua, menunjukkan mayoritas peserta didik setuju hingga sangat setuju bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan nilai yang diperoleh menjadi tidak maksimal.

Temuan tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tingginya permintaan akan kemahiran *Microsoft Word* dalam praktik dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran. Padahal dalam dunia kerja, mahir dalam menggunakan *Microsoft Word* menjadi hal yang penting “*Microsoft word processing application skills are important for individuals who want to take up career in office information management as*

secretaries” (Chibuike et al., 2018, hlm 64). Azizah, Septiani dan Sudrajat (2023) juga menjelaskan bahwa kemampuan dan kompetensi dalam penguasaan *Microsoft Office*, khususnya *Microsoft Word*, merupakan keterampilan yang sangat diperlukan di berbagai sektor industri dan dunia kerja. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2025) menunjukkan adanya hubungan antara keterampilan mengoperasikan *Microsoft Word* dengan tingkat kesiapan kerja peserta didik. Penguasaan *Microsoft Word* secara optimal mampu membantu peserta didik dalam menuangkan gagasan dan informasi secara tertulis, meningkatkan kemampuan komunikasi, mengolah serta menganalisis data dengan lebih efektif, dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan produktivitas. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, yang memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta penguasaan *Microsoft Word*, sehingga siswa memiliki keterampilan praktis yang memenuhi tuntutan dunia kerja.

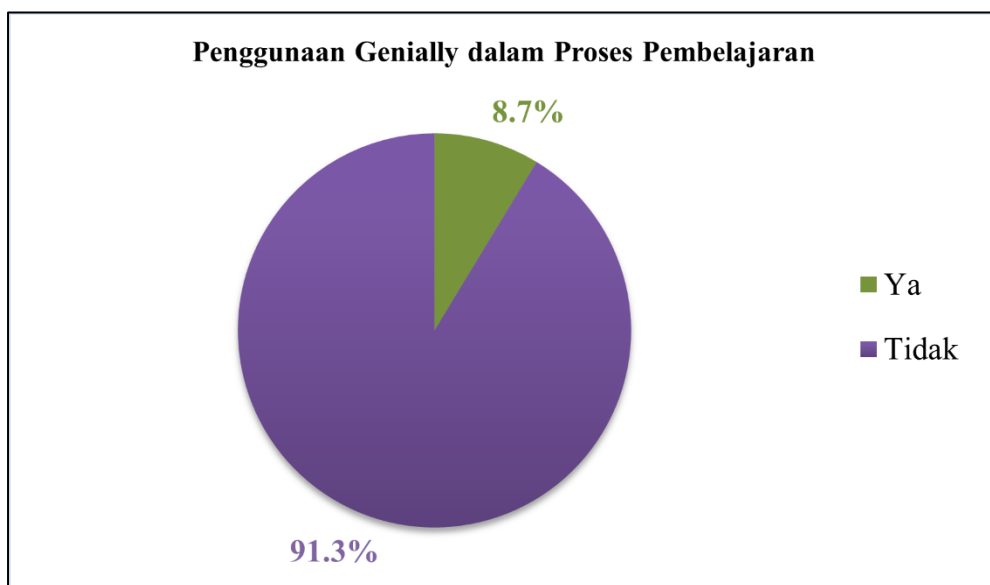
Terdapat salah satu *platform* yang dapat digunakan sebagai sarana penunjang media pembelajaran interaktif, yaitu *Genially* yang memungkinkan guru membuat presentasi interaktif dengan animasi, kuis, dan video simulasi yang mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan pemrograman lanjutan. Namun, pada hasil pra-riset yang dilakukan pada pertanyaan “Apakah Anda mengetahui aplikasi *Genially*?” diketahui 42 peserta didik atau 91,3% belum mengetahui aplikasi *Genially*, lalu yang sudah mengetahuinya hanya 4 peserta didik atau 8,7%.



Gambar 1. 3 Pra-Riset Pengetahuan Peserta Didik mengenai *Genially*

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

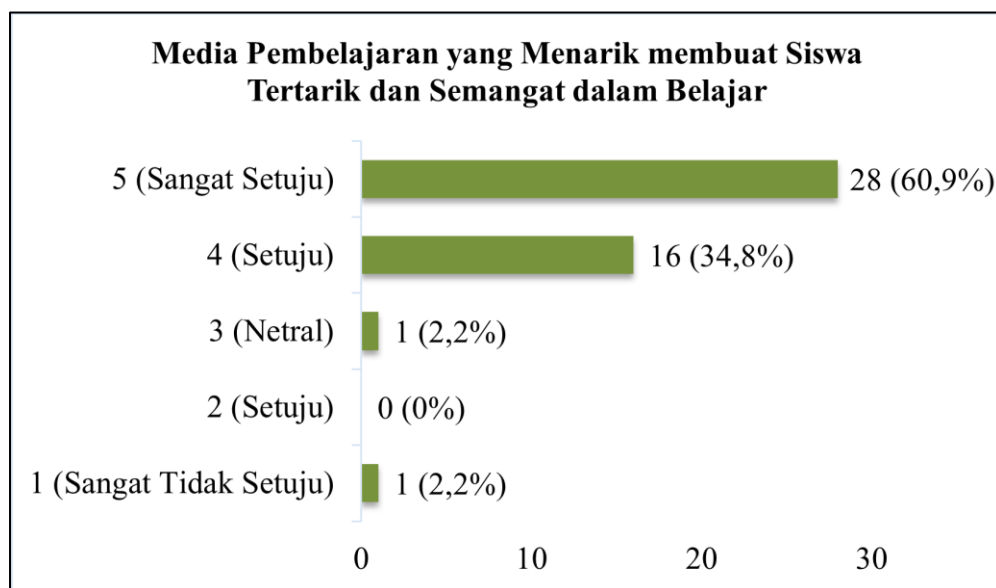
Kondisi ini sejalan dengan hasil diagram berikutnya yang ditunjukkan pada pertanyaan “Apakah dalam proses pembelajaran aplikasi pengolah kata pernah menggunakan aplikasi *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif?”, dapat dilihat bahwa 42 peserta didik atau 91,3% belum pernah menggunakan aplikasi *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran materi aplikasi pengolah kata dan hanya 4 peserta didik atau 8,7% yang sudah pernah menggunakannya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa selama ini proses pembelajaran aplikasi pengolah kata masih terbatas pada metode konvensional atau media yang kurang bervariasi, serta potensi pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong interaksi peserta didik dan memperdalam pemahaman belum dimanfaatkan secara optimal.



Gambar 1. 4 Pra-Riset Penggunaan *Genially* dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Sejalan dengan hasil pra-riSET, persepsi pada pernyataan “Media pembelajaran yang interaktif dan memiliki desain visual menarik membuat Anda lebih tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran materi aplikasi pengolah kata” menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Terlihat bahwa sebanyak 28 siswa atau 60,9% memilih skala 5 (sangat setuju), kemudian sebanyak 16 siswa atau 34,8% memilih skala 4 (setuju), lalu hanya 1 siswa atau 2,2% yang memilih skala 1 (sangat tidak setuju) dan 3 (netral), dan tidak ada siswa yang memilih skala 2 (tidak setuju). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan desain visual yang menarik memainkan peran penting dalam memicu minat dan memotivasi peserta didik saat mempelajari materi aplikasi pengolah kata. Hal ini menegaskan pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik.



Gambar 1. 5 Pra-Riset Media Pembelajaran yang Menarik membuat Peserta Didik Tertarik dan Semangat

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Merujuk pada hasil pra-riset yang telah menjelaskan permasalahan yang terjadi dan perbandingan berbagai media pembelajaran pada tabel 1.1, pengembangan media berbasis *Genially* dapat menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan. Selain itu, media ini juga dipandang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi di SMK Negeri 44 Jakarta. Melalui *Genially* memungkinkan guru untuk mengombinasikan teks, animasi, dan interaksi digital yang relevan dengan gaya belajar siswa pada *era society 5.0*. Pemanfaatan fitur *gamification* dan *hyperlink interactivity* menjadikan pembelajaran berlangsung secara menarik, partisipatif, dan membantu memahami materi sesuai karakteristik peserta didik.

Studi yang dilakukan oleh Zuroida et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan *Genially* terbukti dapat meningkatkan pemahaman

siswa mengenai Pajak Penghasilan Pasal 21 serta memacu motivasi belajar mereka. Dengan validasi ahli rata-rata di atas 85% dan peningkatan hasil belajar siswa hingga 30%, media pembelajaran ini terbukti efektif memfasilitasi pemahaman yang kompleks. Melalui penggunaan simulasi interaktif, elemen visual, dan audio, materi ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memahami relevansi dengan dunia nyata.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari, Yulianti dan Solikhati (2025) dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Anekdote Berbasis *Genially*” menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis platform ini yang memiliki karakteristik berupa konten menarik, penggunaan bahasa yang sesuai, desain grafis yang unggul, serta kemudahan penggunaan dinilai sangat layak dan valid untuk diajarkan pada materi tersebut kepada siswa kelas X. Hasilnya menunjukkan bahwa produk ini dapat mendukung proses pembelajaran materi teks anekdot di kelas secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Genially* adalah solusi yang tepat.

Aprilia, Sundari dan Wijaya (2024) juga melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SDN Tajur 1 Bogor. Berdasarkan hasil penelitian mendapati bahwa peserta didik menyatakan media pembelajaran yang digunakan menggunakan *Genially* tersebut bermanfaat. Gaya penyajian materi yang memadukan gambar, video, dan kuis berhasil membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil yang baik, sebagian besar hanya berfokus pada jenjang pendidikan umum dan belum menekankan pada konteks kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Selain itu, beberapa penelitian hanya melihat aspek kognitif siswa, tidak melihat aspek afektif atau keterampilan praktis yang penting untuk pembelajaran bagi siswa SMK. Penggunaan *Genially* juga masih jarang dikaitkan dengan materi pembelajaran, khususnya pada materi aplikasi pengolah kata yang merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja.

Sejalan dengan keterbatasan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini akan memberikan kontribusi baru dengan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan melibatkan beberapa aplikasi pendukung, seperti *Canva* sebagai sarana untuk mendesain media, *Padlet* sebagai media untuk diskusi dan pengumpulan tugas, dan *YouTube* sebagai referensi video tutorial aplikasi pengolah kata. Melalui tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), produk akan dikembangkan menyesuaikan aspek isi, tampilan, interaktivitas, serta mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa pada materi aplikasi pengolah kata dan akan divalidasi oleh para pakar sebelum digunakan oleh masyarakat luas.

Berdasarkan uraian permasalahan, hasil pra-riset, dan keterbatasan yang ditemukan di SMK Negeri 44 Jakarta, peneliti memutuskan untuk

melaksanakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan platform *Genially*. Penelitian ini difokuskan pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta. Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi pada praktik guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta.
2. Untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta.
4. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi aplikasi pengolah kata di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak terlibat, sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya landasan konseptual serta menambah ide-ide inovatif terhadap pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan. Fokusnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *platform Genially*.

Hasil penelitian dapat menjadi rujukan dalam pemanfaatan *Genially* yang mengintegrasikan teks, gambar, video, kuis, dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran aplikasi pengolah kata di jenjang SMK.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yang bermanfaat bagi berbagai pihak terkait, diantaranya yaitu:

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mencari alternatif media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi aplikasi pengolah kata dengan kombinasi materi, video tutorial, dan permainan edukatif. Media ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan relevan dengan karakteristik siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian diharapkan mampu memberikan kemudahan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran aplikasi pengolah kata secara mandiri dan fleksibel dengan menyediakan materi dan aktivitas pembelajaran dalam satu *platform* berbasis *Genially*. Sehingga mendukung peningkatan pemahaman konsep, keaktifan, serta keterampilan praktik peserta didik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* serta dapat dikembangkan dengan materi dan cakupan yang lebih luas.