

PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY PADA MATERI TEMBANG MACAPAT KELAS V SEKOLAH DASAR

Rossalia Nur Dessiansyah¹, Heru Subrata²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

E-mail: *rossalia.21103@mhs.unesa.ac.id¹

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang disajikan dalam format PowerPoint pada materi tembang macapat kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat serta pemahaman siswa dalam tembang macapat akibat penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan pendekatan model ADDIE, terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi (materi dan media), angket kepraktisan dan keefektifan, observasi, wawancara, serta pretest dan posttest. Hasil validasi oleh ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 100% berada dalam kategori sangat valid. Penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa mengindikasikan tingkat kepraktisan yang tinggi masing-masing sebesar 96%. Sementara, uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,57 yang tergolong dalam kategori efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media PowerPoint interaktif berbasis Genially layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tembang macapat. Media ini dapat meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keterlibatan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran, sekaligus membantu melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif.

Kata kunci

Media pembelajaran, powerpoint interaktif, genially, tembang macapat, sekolah dasar

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop an interactive learning media based on Genially, presented in PowerPoint format, for the fifth-grade elementary school subject of *Tembang Macapat*. This research was motivated by the low interest and understanding of students in learning *Tembang Macapat*, due to the use of conventional teaching methods and the lack of engaging and interactive learning media. This type of research is Research and Development (R&D), utilizing the ADDIE model approach, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used include validation sheets (for content and media), practicality and effectiveness questionnaires, observations, interviews, as well as pretests and posttests. The validation results from the content expert reached 92%, and from the media expert reached 100%, both falling into the "very valid" category. Practicality assessments by teachers and students indicated a high level of practicality, with scores of 96% each. Meanwhile, the effectiveness test showed an improvement in student learning outcomes, with an average N-Gain score of 0.57, categorized as effective. The conclusion of this study is that the Genially-based interactive PowerPoint media is feasible, practical, and effective for use in teaching *Tembang Macapat*. This media enhances students' understanding, learning interest, and engagement during the learning process, while also contributing to the preservation of local culture through enjoyable and innovative learning.

Keywords

learning media, interactive PowerPoint, Genially, Macapat song, elementary school

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang memiliki kekayaan budaya tinggi dan masih digunakan oleh sebagian besar masyarakat di Pulau Jawa. Bahasa ini bukan hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga mengandung nilai-nilai kesopanan, kebijaksanaan, dan filosofi hidup yang tercermin dalam struktur unggah-ungguh basa atau tingkatan bahasa. Hal ini menjadikan Bahasa Jawa sebagai bahasa yang unik sekaligus menantang, terutama dalam proses pewarisan kepada generasi muda (Nazhiroh et al., 2021; Fatmawati & Wiranti, 2023). Melestarikan Bahasa Jawa menjadi penting agar tidak terkikis oleh perkembangan zaman dan globalisasi yang semakin pesat.

Salah satu upaya pelestarian Bahasa Jawa dilakukan melalui pendidikan formal, yakni dengan memasukkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran di sekolah dasar. Dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Jawa, siswa tidak hanya diajarkan tentang struktur bahasa, tetapi juga berbagai aspek budaya seperti aksara Jawa, kesenian tradisional, cerita rakyat, dan tembang macapat. Tembang macapat adalah bentuk puisi tradisional Jawa yang terdiri dari berbagai jenis lagu dengan aturan tertentu seperti guru gatra, guru wilangan, dan guru lagu. Tembang ini tidak hanya menyampaikan nilai moral dan filosofi, tetapi juga mengembangkan kecintaan terhadap budaya lokal (Irmade & Winarto, 2021; Wardhanika et al., 2022).

Sayangnya, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Surenlor, pembelajaran tembang macapat belum berjalan secara optimal. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal jenis-jenis tembang, memahami struktur tembang, serta melantunkan tembang sesuai aturan nada. Hal ini diperparah dengan metode pembelajaran yang masih konvensional, yakni ceramah dan hafalan, tanpa disertai media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa merasa bosan, tidak termotivasi, dan kurang memahami esensi budaya yang terkandung dalam tembang macapat (Sutarjo, 2023).

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses belajar secara menarik, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media powerpoint interaktif berbasis platform Genially. Media ini memiliki keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, konten audio-visual yang mendukung, serta kuis interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Genially pada berbagai mata pelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Nur Aprilia et al., 2024; Darmawan et al., 2024). Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media ini untuk materi tembang macapat.

Pengembangan media powerpoint interaktif berbasis Genially pada materi tembang macapat menjadi penting untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Media ini dirancang memuat audio tembang macapat, latihan interaktif, serta visualisasi yang mengangkat unsur-unsur budaya Jawa. Dengan media ini, siswa dapat belajar secara mandiri maupun bersama guru, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, penggunaan media berbasis Genially juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang menuntut integrasi antara konten pembelajaran dengan media digital interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media powerpoint interaktif berbasis Genially yang ditujukan khusus untuk materi tembang macapat kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Diharapkan, hasil dari pengembangan ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap

tembang macapat, tetapi juga menjadi kontribusi nyata dalam pelestarian budaya lokal melalui inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menciptakan serta mengevaluasi media baru, yaitu media PowerPoint interaktif berbasis Genially untuk materi tembang macapat kelas V sekolah dasar (Fath, 2024). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahapan yaitu: Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). (Maydiantoro, 2021; Branch, 2009).

Tahapan Pengembangan Model ADDIE

a. Analisis (Analysis)

Peneliti mengamati rendahnya pemahaman siswa kelas V SDN 3 Surenlor terhadap tembang macapat, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses.

b. Design (Desain)

Dirancang media PowerPoint interaktif berbasis Genially yang mencakup materi, storyboard, dan elemen interaktif seperti gambar, audio, video, dan kuis.

c. Development (Pengembangan)

Media dikembangkan dengan menyusun konten dan elemen interaktif, selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna merevisi sesuai masukan.

d. Implementation (Implementasi)

Media diterapkan di kelas, disertai pengamatan langsung dan tanya jawab untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran.

e. Evaluation (Evaluasi)

Dilakukan penilaian terhadap efektivitas dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan.

2.2 Instrumen Penelitian (Pengumpulan Data)

a. Dokumentasi : Foto kegiatan sebagai bukti.

b. Wawancara : Untuk mengetahui kebutuhan dan respon awal.

c. Observasi : Mengamati proses pembelajaran.

d. Lembar Validasi : Diisi ahli untuk menilai kevalidan media.

e. Angket : Mengukur kepraktisan dan keefektifan media (guru & siswa).

f. Tes (Pretest & Posttest) : Menilai peningkatan hasil belajar.

2.3 Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kualitatif

Hasil data yang didapatkan berupa kritik, saran, dan hasil observasi dari validator, guru, dan siswa. Informasi ini diterapkan untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat dijadikan dasar Dalam rangka perbaikan dan penyempurnaan produk agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

b. Analisis Data Kuantitatif

1). Analisis Kevalidan Media

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

f = Jumlah skor yang didapatkan

N = Skor maksimum

Tabel 1. Kriteria kevalidan media

Skor	Kriteria
$\leq 40\%$	Sangat Tidak Valid
41% – 60%	Tidak Valid
61% – 80%	Cukup Valid
81% – 100%	Sangat Valid

2). Analisis Kepraktisan Media

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

f = Jumlah skor yang didapatkan

N = jumlah Skor maksimum

Tabel 2. Kriteria kepraktisan Media

Skor	Kriteria
$\leq 40\%$	Tidak Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
61% – 80%	Praktis
81% – 100%	Sangat Praktis

3). Analisis Keefektifan Media (Uji N-Gain)

Rumus N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Rata-rata N-Gain:

$$\text{Rata-rata N-Gain} = \frac{\sum N\text{-Gain}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Tabel 3. Kriteria keefektifan media

Skor	Kriteria
$\leq 40\%$	Tidak Efektif
41% – 60%	Cukup Efektif
61% – 80%	Efektif
81% – 100%	Sangat Efektif

Tabel 4 : Kriteria N-Gain

Skor	Kriteria
$1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

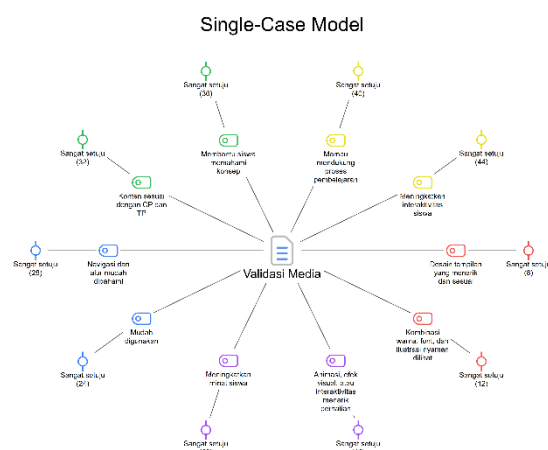
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

a. Data hasil kevalidan media POLYCAT

1). Validasi Media

Validasi media PowerPoint interaktif berbasis Genially (POLYCAT) dilakukan oleh Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media pada tanggal 7 Mei 2025. Berdasarkan hasil validasi, media dinilai dari lima aspek utama, yaitu tampilan, kemenarikan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan efektivitas dalam pembelajaran. Setiap indikator mendapatkan skor tertinggi, sehingga total skor mencapai 40 dari 40.

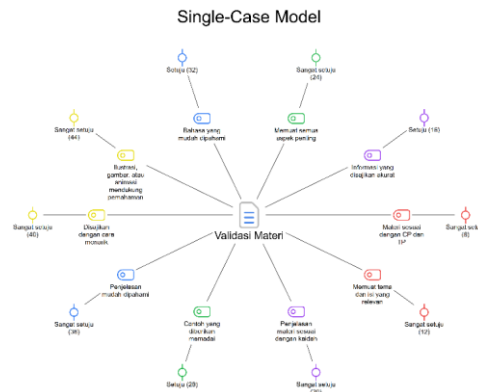


Gambar 1. Hasil Validasi Media dalam MAXQDA

Dengan hasil tersebut, persentase kevalidan mencapai 100%, yang berada pada kategori “sangat valid”. Visualisasi hasil validasi menggunakan MAXQDA membuktikan seluruh indikator memperoleh respons “sangat setuju”, terutama pada aspek peningkatan interaktivitas siswa dan dukungan terhadap proses pembelajaran. Meskipun aspek desain tampilan memiliki frekuensi terendah, nilainya tetap tinggi dan dinilai sangat baik. Secara keseluruhan, media POLYCAT dinilai layak digunakan tanpa revisi karena efektif, menarik, mudah digunakan, serta relevan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran tembang macapat di sekolah dasar.

2). Validasi Materi

Validasi materi tembang macapat pada media POLYCAT dilakukan oleh Bapak Danang Wijayanto, S.Pd., M.Pd. selaku ahli materi pada tanggal 16 Juni 2025. Hasil validasi membuktikan bahwa materi dalam media ini dinilai sangat valid dengan skor 37 dari total 40, menghasilkan persentase kevalidan sebesar 92%. Penilaian meliputi lima aspek, yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan, kelengkapan, keterpahaman, dan kemenarikan. Aspek-aspek tersebut menunjukkan bahwa materi telah disusun sesuai capaian dan tujuan pembelajaran, akurat, lengkap, mudah dipahami, serta disajikan secara menarik.



Gambar 2. Hasil Validasi Materi dalam MAXQDA

Visualisasi hasil wawancara menggunakan MAXQDA memperkuat temuan ini, dengan kode tematik tertinggi seperti “Ilustrasi/gambar/animasi mendukung pemahaman” dan “Disajikan dengan cara menarik”. Namun, beberapa aspek seperti kesesuaian materi dengan CP dan TP masih kurang disebut secara eksplisit dalam wawancara. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa materi dalam media POLYCAT relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan catatan revisi kecil untuk penyempurnaan.

Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi, yaitu materi dapat digunakan dengan revisi, yaitu:

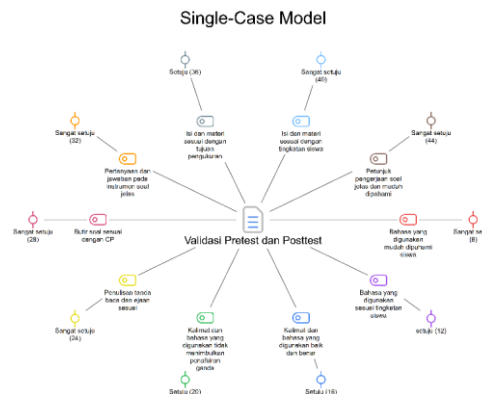
Tabel 5. Revisi Materi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.			Kata mulai direvisi menjadi kata wiwiti.
2.			Pada menu sebelumnya menu pengertian direvisi menjadi titikane. Kemudian memberi materi tambahan sasmitane lan watake, nyemak, dan nggancarake. Menghapus materi tuladha.
3.			Sebelumnya kata soal dan mulai direvisi menjadi pitakon dan wiwiti.

3). Validasi Pre-test dan Post-test

Validasi instrumen pre-test dan post-test pada media PowerPoint interaktif berbasis Genially bertema tembang macapat (POLYCAT) dilakukan oleh Bapak Danang Wijayanto, S.Pd., M.Pd. pada 16 Juni 2025. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen tersebut memperoleh skor 36 dari total 40, dengan persentase kevalidan sebesar 90%, yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek bahasa dan isi, dengan indikator seperti kesesuaian bahasa

dengan tingkat siswa, kejelasan soal serta petunjuk, dan kesesuaian isi dengan tujuan pengukuran.



Gambar 3 : Hasil Validasi Pretest dan Posttest dalam MAXQDA

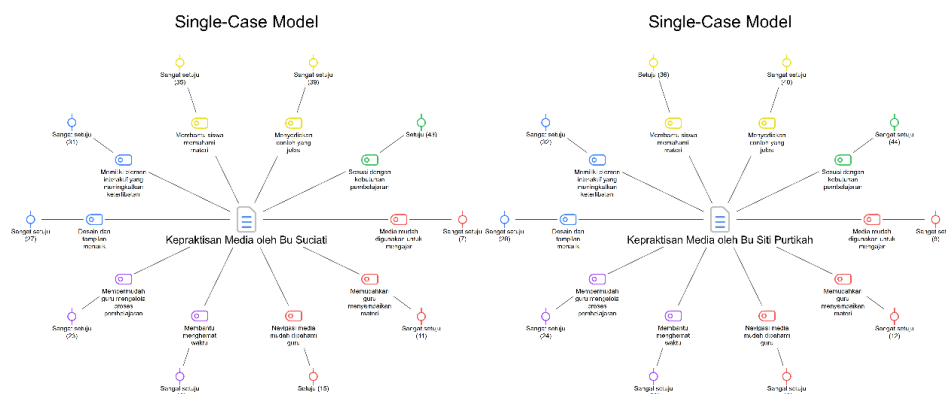
Visualisasi hasil wawancara dalam MAXQDA mendukung temuan tersebut, di mana mayoritas aspek mendapat respons “sangat setuju”, termasuk kejelasan petunjuk (44), kesesuaian materi dengan tingkat siswa (40), serta kejelasan pertanyaan dan jawaban (32). Beberapa aspek lainnya dinilai “setuju”, seperti kejelasan bahasa dan ejaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pretest dan posttest dalam media POLYCAT layak digunakan dalam pembelajaran dengan catatan revisi kecil untuk penyempurnaan.

Tabel 6. Revisi pretest dan posttest

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Apa sing dimaksud tembang macapat?	Apa sing diarani tembang macapat?
2.	Tembang pucung biasane isine	Watake tembang pucung, yaiku
3.	Isine tembang pucung ing ngisor iki nggango basamu dewe	Isinen tembang pucung ngenani gambarane jemblem ing ngisor iki nggango basamu dewe

b. Data Kepraktisan Media POLYCAT

Data kepraktisan media POLYCAT (PowerPoint Genially tembang macapat) dihasilkan berdasarkan pengisian angket oleh dua guru serta 21 siswa setelah penggunaan media. Hasil angket dari siswa menunjukkan total skor 810 dari skor maksimal 840, yang berarti tingkat kepraktisan mencapai 96% dan termasuk kategori "Sangat Praktis". Siswa menilai media ini mudah digunakan, menarik, memudahkan pemahaman materi tembang macapat, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil angket guru menunjukkan skor 77 dari 80, juga dengan persentase 96%, menandakan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media POLYCAT membantu menguraikan materi dengan terstruktur, efisien, serta relevan dengan karakteristik siswa. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa media POLYCAT efektif, praktis, dan mendapat respon positif dari pengguna.



Gambar 4 : Hasil Angket Kepraktisan Guru dalam MAXQDA

Hasil angket kepraktisan dari guru menunjukkan persentase sebesar 96%, tergolong dalam kategori "Sangat Praktis". Wawancara menggunakan single-case model MAXQDA menunjukkan bahwa dua guru, Bu Siti Purdikah dan Bu Suciati, memberikan respons sangat positif terhadap media POLYCAT. Mereka menilai media ini memudahkan proses pembelajaran, menyediakan contoh yang jelas, menarik, interaktif, serta membantu siswa memahami materi tembang macapat. Dengan penilaian positif dari guru dan siswa, media POLYCAT dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran tembang macapat di sekolah dasar.

c. Data Keefektifan Media POLYCAT

Keefektifan media POLYCAT (PowerPoint Genially tembang macapat) dianalisis melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test siswa menggunakan rumus N-Gain Score. Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 21 siswa, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,57 atau 56,88%, yang dapat dikategorikan "Sedang".

Hasil ketuntasan pretest menunjukkan 5 dari 21 siswa tuntas, atau sebesar:

$$P = \frac{5}{21} \times 100\% = 23\%$$

Setelah penggunaan media, hasil ketuntasan posttest meningkat menjadi 17 siswa atau:

$$P = \frac{17}{21} \times 100\% = 80\%$$

Peningkatan dari 23% menjadi 80% menunjukkan bahwa media POLYCAT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tembang macapat.

3.2 Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran digital interaktif berbasis Genially yang dinamai POLYCAT (PowerPoint Genially Tembang Macapat). Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran tembang macapat melalui wawancara dengan guru kelas V, yang menunjukkan rendahnya minat siswa karena metode konvensional dan kurangnya media interaktif. Analisis materi dilakukan dengan mengacu pada buku "Wasis Basa" dan Capaian Pembelajaran berupa kemampuan memparafrasekan tembang Pucung, Gambuh, dan Kinanthi. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur menu, tampilan visual, navigasi, dan isi materi seperti pengenalan tembang, struktur, makna, serta soal kuis, menggunakan platform Genially. Pada tahap pengembangan, media dibuat dan diuji melalui validasi ahli. Validasi ahli media oleh Dr. Fajar Arianto menghasilkan skor 100%, dan validasi materi serta instrumen evaluasi oleh Danang Wijayanto memperoleh skor 92% dan 90%, yang

seluruhnya masuk kategori "Sangat Valid". Saran perbaikan dari validator meliputi penyesuaian fokus pada capaian pembelajaran, penekanan pada aspek parafrase, dan revisi ejaan.

Media kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran kelas V SD Negeri 3 Surenlor dengan 21 siswa. Kepraktisan diukur melalui angket, dan hasilnya menunjukkan skor 96% dari guru dan siswa, termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Media POLYCAT terbukti memudahkan guru dan menarik bagi siswa. Selanjutnya, keefektifan diuji dengan membandingkan hasil pretest (rata-rata 60,76) dan posttest (rata-rata 82,76).

Hasil rata-rata N-Gain adalah 0,57 (kategori "Sedang"), yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa. Pada tahap evaluasi, semua aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dianalisis. Meskipun media dinilai layak, diperlukan pengelolaan waktu yang baik dan simulasi awal agar penggunaannya optimal dalam pembelajaran. Dengan demikian, media POLYCAT dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran tembang macapat di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media powerpoint interaktif berbasis Genially pada materi *tembang macapat* kelas V sekolah dasar (POLYCAT), dapat disimpulkan bahwa:

- Media POLYCAT memperoleh skor validasi dari ahli media sebesar 100%, validasi ahli materi sebesar 92%, dan validasi instrumen pretest dan posttest sebesar 90%, yang semuanya masuk dalam kategori "Sangat Valid". Ini menunjukkan bahwa baik dari segi tampilan, isi materi, maupun instrumen evaluasi, media telah layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- Hasil angket kepraktisan dari siswa dan guru masing-masing memperoleh skor 96%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Hal ini membuktikan bahwa media POLYCAT mudah digunakan oleh siswa dan guru serta mendukung proses pembelajaran tanpa hambatan teknis yang berarti.
- Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 60,76% meningkat menjadi 82,76% pada *posttest*. Tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 23% menjadi 80% setelah menggunakan media POLYCAT. Analisis *N-Gain* menunjukkan skor sebesar 0,57, yang tergolong dalam kategori "Sedang", menandakan adanya peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, I.N., Sundari, F.S. and Wijaya, A., 2024. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Jurnal Kajian dan Pembelajaran*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Azila, M.N. and Febriani, I. (2021) *Penggunaan tingkat tutur Bahasa Jawa pada komunitas Pasar Krempyeng Pon-Kliwon di Desa Ngilo-ilo Kabupaten Ponorogo (kajian sosiolinguistik)*. *Metahumaniora*, 11(2), pp.172–185.
- Branch, R.M. and Varank, İ. (2009) *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. New York: Springer

- Darmawan, N.H., et al. (2024) 'Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Genially dengan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), pp. 5318–5328.
- Fadilah, A.N., Program, H.K., Pendidikan, S. and Perkantoran, A. (2023) 'Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Genially', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8, pp. 153–162. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Fadli, R., Hakiki, M., Rahayu, S. and Astriyani, S. (2020) 'Validitas media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di Sekolah Menengah Kejuruan', *JIPTI*, 1(1), pp. 9–15.
- Fath, Z.F.M. (2024) 'Sebuah catatan kecil pengembangan modul dengan metode ADDIE dalam peningkatan literasi finansial siswa di MAN Sidoarjo', *Journal on Education*, 6(2), pp. 11120–11133. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4914>
- Fatmawati, Y. and Wiranti, D.A. (2023) 'Analisis kesulitan keterampilan berbicara unggah-ungguh Bahasa Jawa siswa sekolah dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5634>
- Firmadani, F. (2020) 'Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0', *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), pp. 93–97. <https://kopen.mercubuana-yogya.ac.id>
- Furoidah, A. (2020) 'Media pembelajaran dan peran pentingnya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab', *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), pp. 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Haka, N.B., Suryaasih, P.A., Anggoro, B.S. and Hamid, A. (2021) 'Pengembangan multimedia interaktif terintegrasi nilai sains sebagai solusi peningkatan kemampuan berpikir kritis kelas XI mata pembelajaran biologi di tingkat SMA/MA', *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 13(1), pp. 1–15. <https://journal.unila.ac.id/index.php/biologi/article/view/xxxx>
- Hasanah, S.T., Hidayat, R. and Mirawati, M. (2024) 'Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Genially pada pembelajaran IPA materi siklus air', *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), pp. 14440–14451. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>
- Ibrahim, M.A., Fauzan, M.L.Y., Raihan, P., Nurhadi, S.N., Setiawan, U. and Destiyani, Y.N. (2022) 'Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran', *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), pp. 106–113.
- Irmade, O. & Winarto, W., 2021. Visualisasi Penelitian Tentang Tembang Macapat dari Tahun 1981–2021: Analisis Bibliometrik. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 19(1), <https://doi.org/10.33153/glr.v19i1.3789>
- Junaidi, R., Risnita, Jailani, M.S. & Nasution, F.H., 2024. Prinsip-Prinsip Pengembangan Kalibrasi Instrumen dalam Penelitian. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2). <https://ejournal.stkipgetsempena.ac.id/index.php/gentamulia/article/view/1875>
- Maidiana, S., 2021. *Penelitian survey*. ALACRITY: Journal of Education, pp.20–29.
- Marlia Rizaldi, S., Santa, & Anjaswuri, F., 2024. *Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3), pp.352–366. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3781>
- Maydiantoro, A., 2021. Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), pp.15–25.

- Mulyatiningsih, E., 2015. *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nabiilah, N. & Subrata, H., 2021. Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa kelas IV MI Darunnajah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 9(07), pp.1–12.
- Nadhiroh, U., 2021. Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Nazhiroh, S.A., Jazeri, M. and Maunah, B., 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), pp.405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Nissa, S.F. and Haryanto, A., 2020. Implementasi pembelajaran tatap muka di masa pandemi COVID-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), pp.402–409. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/840>
- Nuraini, A. and Setiawan, A., 2020. Kendala implementasi media interaktif dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), pp.101–108. <https://doi.org/10.26740/jipd.v6n2.p101-108>
- Octaviana, D.R., Sutomo, M. and Sahlan, M. (2022) 'Pengembangan media pembelajaran berbentuk PowerPoint interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 1 Sekolah Dasar', *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), pp. 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>.
- Octaviana, D.R., Sutomo, M. and Sahlan, M., 2022. Pengembangan media pembelajaran berbentuk Power Point interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), pp.146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Olanda, A. and Indriani, R.S., 2023. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), pp.6244–6251.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W. and Sayidiman, S., 2022. *Media Pembelajaran*. Cet. 1. Makassar: Badan Penerbit UNM. ISBN 978-623-387-080-1. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25438>
- Pratamadi, D.W. and Rizal, M.S., 2024. Implementasi media Genially dalam pembelajaran pemahaman teks anekdot pada siswa kelas X.1 SMA Negeri 1 Kepanjen. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), pp.1–14. <https://doi.org/10.46368/bjpd.v5i1.1927>
- Putri, H.A., 2024. Pengembangan Media Cakap Aksara Jawa (CAKRA) Berbantuan Aplikasi Genially untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(4), pp.1–10.
- Ratumbuisang, K.F. and Ratumbuisang, Y.F., 2023. *Interactive multimedia as instructional media for elementary school students*. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), pp.245–254.
- Rochadiana, A., Narimo, S., Prastiwi, Y. and Rahmawati, L.E., 2022. *The implementation of Tembang Macapat learning as a means of primary school character education*. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(4). <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.215>
- Ruliyanti, E.E., Basir, U.P.M. and Suyatno, 2022. *Pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis audio visual pada siswa SD kelas I*. *Jurnal Education and Development*, 10(1), pp.486–492.
- Sahib, M., Syahrudin, S. and Saleh, M.S., 2023. *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

- Sari, F.A. and No, K.M.B. (2024) *Pentingnya media pembelajaran dalam sistem pembelajaran. Entinas: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), pp.414–421.
- Subrata, H., Ekaningsih, N., Fa'izulloh, Z.D., Marwah, Zuhri, M.N. and Lubis, M., 2025. *Pengembangan media pembelajaran di era digital*.
- Subrata, H., Hidayah, Sutrisno, Rivana, A., Rambe, N.R. and Lubis, M., 2025. *Pembelajaran berbasis teknologi: Strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital*.
- Subrata, H., Rachmadiyah, P., Indrawati, D. and Abidin, Z., 2024. TPACK investigation of Javanese language learning in Indonesian elementary schools: Application of technology and a pedagogical approach. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 7(1), pp.204–213. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i01-27>
- Subrata, H., Zuhdi, U., Dewi, H. and Vidiandari, W., 2022. Implementation of the "TANDUR" model with script card media in learning local content in regional languages (Javanese) in elementary schools. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 2(12), pp.811–816. <https://doi.org/10.55677/ijssers/V02I12Y2022-14>
- Sundayana, R., 2014. *Statistik studi pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarjo, S., 2022. Philosophical values in Tembang Macapat. *Javanologi: International Journal of Javanese Studies*, 5(2). <https://doi.org/10.20961/javanologi.v5i2.67943>
- Titin, T. and Kurnia, I., 2022. Studi literatur: Pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451>
- Wardhanika, E., Tryanasari, D. and Kartikasari, A.H.S., 2022. Pembelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal di sekolah dasar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1).
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah, T.S. and Ulfiah, Z., 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), pp.3928–3936. <http://jonedu.org/index.php/joe>.