

Pelatihan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially Bagi Guru di SMKN 1 Mootilango

Masra Latjompoh^{*1}, Nurul Fajryani Usman¹

¹ Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Gorontalo

^{*}e-mail: masralatjompoh@ung.ac.id

Abstract

Digital transformation requires teachers to develop interactive learning media that suit the characteristics of vocational education. This community service program aimed to improve the knowledge and skills of teachers at SMKN 1 Mootilango in developing Genially-based interactive media. The program employed a participatory, practice-based approach through needs analysis, material presentation, genially demonstrations, guided practice, product presentation and revision, evaluation, and reflection. The results showed that teachers gained a better understanding of interactive media principles and were able to develop learning media integrating text, images, videos, animations, navigation buttons, links, and quizzes. The program also encouraged greater confidence, openness to technology, and collaboration among teachers. The resulting media offered advantages in visual quality, interactivity, flexibility, and ease of distribution, although their use still depended on adequate devices and internet access. This training represents an initial step toward strengthening teachers' digital competence and fostering an innovative learning culture at school.

Keywords: Digital Competence; Genially; Interactive Learning Media; Teacher Training; Vocational Education

Abstrak

Transformasi digital menuntut guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran kejuruan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SMKN 1 Mootilango dalam mengembangkan media interaktif berbasis Genially. Pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik melalui tahapan analisis kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Genially, praktik terbimbing, presentasi dan revisi produk, serta evaluasi dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai prinsip media interaktif serta mampu mengembangkan media yang memadukan teks, gambar, video, animasi, tombol navigasi, tautan, dan kuis. Kegiatan juga mendorong peningkatan kepercayaan diri, keterbukaan terhadap teknologi, dan kolaborasi antar-guru. Media yang dihasilkan memiliki keunggulan pada aspek visual, interaktivitas, fleksibilitas, dan kemudahan distribusi, meskipun masih bergantung pada perangkat dan koneksi internet. Pelatihan ini menjadi langkah awal untuk memperkuat kompetensi digital guru dan budaya pembelajaran inovatif di sekolah.

Kata kunci: Genially; Kompetensi Digital; Media Pembelajaran Interaktif; Pelatihan Guru; Pendidikan Kejuruan

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru tidak hanya mampu menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Tuntutan tersebut semakin penting pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga keterampilan prosedural, pemecahan masalah, praktik kerja, dan kesiapan memasuki dunia usaha dan dunia industri. Penyajian materi secara verbal atau melalui presentasi linear belum selalu memadai untuk menjelaskan proses kerja, urutan prosedur, cara pengoperasian alat, maupun situasi autentik yang berkaitan dengan kompetensi keahlian. Oleh karena itu, guru SMK perlu didukung agar mampu mengembangkan media yang mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, simulasi, kuis, dan umpan balik dalam satu lingkungan belajar yang mudah digunakan.

SMKN 1 Mootilango merupakan sekolah menengah kejuruan negeri yang berlokasi di Jalan Bendungan, Desa Paris, Kecamatan Mootilango, Kabupaten Gorontalo. Berdasarkan data pokok pendidikan yang disinkronkan pada 28 Juli 2026, sekolah ini berstatus negeri dan terakreditasi A dengan

jumlah peserta didik sebanyak 369 orang, terdiri atas 214 peserta didik laki-laki atau 58% dan 155 peserta didik perempuan atau 42%. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam 19 rombongan belajar dengan dukungan 43 guru, terdiri atas 20 guru laki-laki dan 23 guru perempuan. Dengan demikian, 43 guru tersebut merupakan populasi khalayak sasaran potensial dalam kegiatan peningkatan kompetensi pengembangan media pembelajaran digital. Sekolah ini juga memiliki lahan seluas 24.570 m² dan satu laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi (Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan, 2026.)

SMKN 1 Mootilango menyelenggarakan program keahlian yang beragam, antara lain bidang agribisnis tanaman, agribisnis ternak, agroteknologi pengolahan hasil pertanian, teknik otomotif, serta teknik jaringan komputer dan telekomunikasi. Keragaman tersebut menjadi potensi yang sangat relevan bagi pengembangan media pembelajaran interaktif. Materi seperti teknik budidaya tanaman, pemeliharaan ternak, tahapan pengolahan pangan, komponen kendaraan, perawatan mesin, topologi jaringan, dan perangkat komputer membutuhkan visualisasi proses, demonstrasi, serta evaluasi berbasis kasus. Media interaktif memungkinkan materi-materi tersebut disajikan melalui ilustrasi, video demonstrasi, gambar berlapis, tombol navigasi, simulasi sederhana, dan latihan soal yang dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Genially. Genially merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai templat untuk membuat presentasi, infografis, permainan, gambar interaktif, kuis, animasi, dan bahan ajar digital. Platform ini memungkinkan guru mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, tombol, hyperlink, dan elemen interaktif dalam satu media. Media yang dihasilkan juga dapat dibagikan melalui tautan sehingga dapat diakses menggunakan komputer maupun perangkat bergerak. Menurut (Ayuningtyas et al., 2024) menjelaskan bahwa pelatihan penggunaan Genially membantu guru memahami pengoperasian platform berbasis web serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, (Permatasari et al., 2021) mengembangkan e-modul berbasis Genially yang mengintegrasikan gambar, video, audio, animasi, simulasi, latihan, dan permainan interaktif serta memperoleh kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli, penilaian guru, dan uji coba kepada peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Genially dapat memperkuat hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Yuniarsih & Setiawan, 2025) melaporkan bahwa media interaktif berbasis Genially memperoleh tingkat validitas antara 88,75% dan 89,75%, keterbacaan oleh guru sebesar 95%, serta respons peserta didik sebesar 91,42%. Penggunaan media tersebut menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,56 dan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa interaktivitas, visualisasi, dan penyajian materi secara multimodal dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

Upaya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan Genially juga telah dilakukan oleh sejumlah pihak. (Andriani et al., 2025) melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembuatan multimedia interaktif bagi guru dengan hasil peningkatan nilai rata-rata dari 56,08% pada pretest menjadi 84,13% pada posttest atau meningkat sebesar 28,1%. Dja'far et al. (2025) melaksanakan pelatihan berbasis praktik kepada 20 guru dan menemukan peningkatan pada aspek pengetahuan, keterampilan teknis, dan kemampuan penerapan media pembelajaran interaktif. Kedua kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang disertai demonstrasi, praktik, penugasan, dan pendampingan lebih berpotensi menghasilkan perubahan kompetensi dibandingkan kegiatan yang hanya berbentuk sosialisasi.

Meskipun demikian, sebagian kegiatan terdahulu lebih banyak dilaksanakan pada guru sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Kegiatan pengabdian di SMKN 1 Mootilango memiliki konteks yang berbeda karena guru harus mengembangkan media untuk mata pelajaran umum sekaligus mata pelajaran kejuruan yang bersifat spesifik, prosedural, dan berbasis praktik. Oleh sebab itu, pelatihan tidak cukup berhenti pada pengenalan fitur Genially, tetapi perlu diarahkan pada kemampuan mengubah materi ajar menjadi rancangan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik kompetensi keahlian. Setiap peserta perlu menghasilkan sedikitnya satu produk media interaktif yang memuat identitas pembelajaran, tujuan, materi, ilustrasi atau video, navigasi, aktivitas interaktif, serta evaluasi. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran dan dihimpun sebagai sumber belajar digital sekolah.

Kegiatan ini merupakan bentuk hilirisasi dari hasil-hasil penelitian tentang kelayakan dan efektivitas media berbasis Genially. Temuan penelitian yang sebelumnya lebih banyak berhenti pada pengembangan dan pengujian produk diterjemahkan menjadi program peningkatan kapasitas guru. Melalui pelatihan berbasis praktik, guru ditempatkan sebagai pengembang media yang mampu memilih, memodifikasi, dan memproduksi sumber belajar sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Pendekatan tersebut diharapkan dapat membangun keberlanjutan pemanfaatan teknologi karena guru tidak hanya menjadi pengguna produk media yang dibuat pihak lain, tetapi mampu menghasilkan dan memperbarui media secara mandiri.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SMKN 1 Mootilango dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Secara khusus, kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai prinsip desain media pembelajaran, melatih kemampuan teknis menggunakan fitur-fitur Genially, menghasilkan media interaktif yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing, serta mendorong terbentuknya praktik berbagi dan pemanfaatan media digital secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Pencapaian tujuan kegiatan dapat diukur melalui peningkatan nilai pretest dan posttest, persentase peserta yang berhasil menyelesaikan produk, kualitas media berdasarkan rubrik penilaian, dan respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMKN 1 Mootilango, Kecamatan Mootilango, Kabupaten Gorontalo, dengan sasaran guru yang ditetapkan oleh pihak sekolah sebagai peserta pelatihan. Metode pelaksanaan dikembangkan dari tahapan yang terdapat dalam laporan proposal, yaitu persiapan dan analisis kebutuhan, pelatihan teknis penggunaan Genially, pendampingan pengembangan produk, serta evaluasi dan refleksi program.

Pendekatan yang digunakan adalah pelatihan partisipatif berbasis praktik atau learning by doing. Peserta tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai media pembelajaran interaktif, tetapi juga melakukan praktik langsung hingga menghasilkan produk media berbasis Genially yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan berikut.

a. Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SMKN 1 Mootilango untuk menentukan peserta, waktu, tempat, sarana, dan kebutuhan teknis pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim pelaksana juga melakukan identifikasi kemampuan awal guru dalam menggunakan teknologi digital dan mengembangkan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan menggunakan angket awal yang memuat pengalaman peserta menggunakan media digital, jenis media yang biasa digunakan, pengetahuan tentang Genially, kendala dalam mengembangkan media interaktif, serta kebutuhan materi pelatihan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk menyusun modul pelatihan, contoh media, lembar kerja peserta, instrumen evaluasi, dan skenario pendampingan.

b. Pemberian Materi dan Demonstrasi Penggunaan Genially

Tahap kedua berupa penguatan konseptual mengenai pembelajaran aktif, prinsip desain media, dan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran di SMK. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah interaktif, tanya jawab, demonstrasi, dan analisis contoh media. Adapun materi pelatihan mencakup; 1) konsep dan karakteristik media pembelajaran interaktif, 2) prinsip pemilihan materi yang sesuai untuk dikembangkan melalui Genially, 3) pembuatan dan pengaturan akun Genially, 4) pengenalan antarmuka dan fitur utama, 5) penyisipan teks, gambar, audio, video dan tautan, 6) pembuatan tombol, pop-up, kuis, animasi dan navigasi.

c. Praktik Terbimbing Pengembangan Media

Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik secara individu atau kelompok kecil. Setiap peserta atau kelompok memilih satu materi pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu, kemudian menyusunnya menjadi media interaktif berbasis Genially.

d. Presentasi, Penilaian dan Revisi Produk

Produk yang telah dikembangkan dipresentasikan oleh peserta untuk memperoleh masukan dari tim pelaksana dan peserta lainnya. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik penilaian media pembelajaran interaktif.

e. Evaluasi, Refleksi, dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, perubahan sosial budaya, dan potensi efisiensi ekonomi. Evaluasi dilaksanakan sebelum, selama, segera setelah, dan pada tahap tindak lanjut kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Genially bagi Guru di SMKN 1 Mootilango dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan dan analisis kebutuhan, pelatihan teknis penggunaan Genially, pendampingan pengembangan produk, serta evaluasi dan refleksi kegiatan. Tahapan tersebut mengacu pada rancangan pengabdian yang menempatkan praktik langsung dan pendampingan sebagai strategi utama peningkatan kompetensi digital guru.

Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak SMKN 1 Mootilango untuk menyepakati waktu, tempat, peserta, serta sarana yang digunakan selama pelatihan. Koordinasi juga dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman guru dalam menggunakan teknologi digital dan jenis media pembelajaran yang selama ini digunakan. Tahap ini penting agar materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata guru di sekolah.

Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa guru pada umumnya telah mengenal penggunaan media digital dalam pembelajaran, terutama presentasi dan video. Namun, media yang digunakan masih lebih banyak berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara satu arah. Penggunaan fitur yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi, seperti tombol navigasi, kuis, tautan, video terintegrasi, animasi, dan umpan balik, belum menjadi bagian yang konsisten dalam penyusunan media pembelajaran.

Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan pelatihan Genially. Materi kegiatan tidak hanya berisi pengenalan terhadap aplikasi, tetapi juga membahas prinsip penyusunan media pembelajaran yang jelas, menarik, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru diberikan pemahaman bahwa media interaktif bukan sekadar media yang memiliki banyak animasi, tetapi media yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih, merespons, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan materi. Adapun spanduk kegiatan disajikan pada Gambar 1.



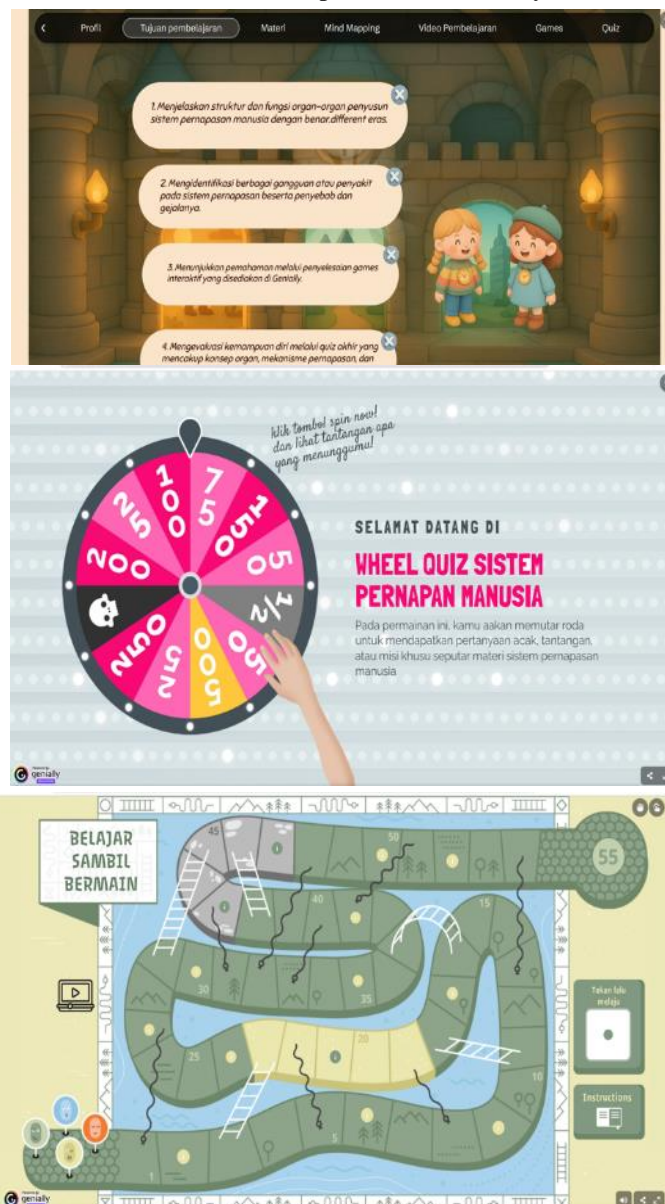
Gambar 1. Spanduk Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Setelah penyampaian konsep dasar, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Genially. Guru dibimbing mulai dari membuat akun, mengenali antarmuka aplikasi, memilih dan memodifikasi template, memasukkan teks dan gambar, menambahkan video, membuat tombol navigasi, menggunakan fitur pop-up, menyusun kuis, hingga memublikasikan media melalui tautan. Demonstrasi dilakukan secara bertahap dan langsung diikuti oleh peserta melalui perangkat masing-masing. Guru disajikan Genially yang telah dikembangkan oleh tim pengabdian. Adapun Genially yang telah dibuat

disajikan pada Gambar 2 (Tampilan Awal Genially), Gambar 3 (Tampilan Tujuan Pembelajaran), Gambar 4 (Tampilan Quiz), Gambar 5 (Tampilan Permainan).



Gambar 2. Tampilan Awal Genially



Gambar 5. Tampilan Quiz

Selanjutnya dilakukan praktik terbimbing menjadi bagian penting dalam kegiatan ini. Setiap guru memilih materi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, kemudian mengembangkan materi tersebut menjadi media pembelajaran interaktif. Tim pengabdian memberikan pendampingan pada aspek teknis sekaligus pedagogis. Pendampingan teknis berkaitan dengan penggunaan fitur Genially, sedangkan pendampingan pedagogis mencakup kesesuaian isi, kejelasan tujuan pembelajaran, sistematika materi, bentuk aktivitas, dan evaluasi yang digunakan. Adapun aktivitas pelaksanaan pelatihan disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Perubahan pada Pengetahuan dan Keterampilan Guru

Pelatihan memberikan perubahan pada pemahaman guru mengenai fungsi media pembelajaran interaktif. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian guru memandang media digital sebagai sarana untuk menggantikan papan tulis atau menampilkan materi dalam bentuk presentasi. Setelah pelatihan, guru mulai memahami bahwa media digital dapat dirancang sebagai bagian dari pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam memahami materi. Perubahan juga terlihat pada kemampuan guru dalam mengembangkan media. Pada tahap awal, beberapa peserta masih membutuhkan arahan untuk menggunakan fitur-fitur dasar. Namun, melalui demonstrasi dan praktik terbimbing, guru mulai mampu memilih template, mengatur tampilan, memasukkan materi, membuat navigasi, dan menambahkan unsur interaktif secara mandiri.

Penguasaan keterampilan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan learning by doing sesuai digunakan dalam pelatihan teknologi pembelajaran. Guru memperoleh kesempatan untuk langsung mencoba setiap fitur, menemukan kendala, dan mendapatkan bantuan ketika mengalami kesulitan. Proses tersebut lebih efektif dibandingkan pelatihan yang hanya berupa penyampaian materi tanpa praktik. Produk yang dikembangkan guru juga memperlihatkan adanya perubahan dari media presentasi linear menuju media yang lebih interaktif. Materi tidak lagi hanya disusun dalam urutan halaman, tetapi mulai dilengkapi tombol navigasi, video, ilustrasi, tautan, pertanyaan, dan kuis. Media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep, prosedur, maupun langkah kerja yang terdapat dalam mata pelajaran umum dan kejuruan.

Perubahan Sikap dan Perilaku Guru

Selain peningkatan pengetahuan dan keterampilan, kegiatan memberikan perubahan pada sikap guru terhadap penggunaan teknologi. Pada awal pelatihan, terdapat peserta yang merasa bahwa pengembangan media interaktif merupakan kegiatan yang sulit dan memerlukan kemampuan pemrograman. Setelah mencoba Genially, peserta memahami bahwa media interaktif dapat dikembangkan dengan memanfaatkan fitur dan template yang telah tersedia. Perubahan sikap terlihat dari meningkatnya keberanian guru untuk mencoba berbagai fitur, memperbaiki tampilan, dan mengeksplorasi bentuk penyajian materi. Guru juga mulai menunjukkan keinginan untuk menggunakan media yang dikembangkan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan tumbuhnya kepercayaan diri dan keterbukaan terhadap penggunaan teknologi sebagai bagian dari praktik mengajar.

Kegiatan tersebut sekaligus mendorong perubahan perilaku dari sekadar pengguna media menjadi pengembang media pembelajaran. Guru tidak lagi sepenuhnya bergantung pada bahan ajar yang

dibuat oleh pihak lain, tetapi mulai mampu menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Perubahan tersebut sesuai dengan konsep kompetensi digital profesional. Guru yang memiliki kompetensi digital tidak hanya mampu menggunakan aplikasi, tetapi mampu mengevaluasi, memodifikasi, menghasilkan, dan mengintegrasikan sumber digital dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi juga mencakup sikap terbuka terhadap perubahan serta kemauan memperbarui kemampuan sesuai perkembangan teknologi (Falloon, 2020).

Perubahan Sosial dan Budaya Kerja di Sekolah

Kegiatan pelatihan memberikan ruang bagi terbentuknya interaksi dan kolaborasi antar-guru. Selama praktik, peserta saling membantu menyelesaikan kendala teknis, bertukar sumber gambar dan video, mendiskusikan materi, serta memberikan masukan terhadap produk rekan. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media digital dapat menjadi kegiatan kolektif, bukan hanya pekerjaan individual. Secara sosial, proses tersebut memperkuat kebiasaan berbagi pengetahuan dan pengalaman. Guru yang lebih cepat menguasai fitur dapat membantu peserta lain, sedangkan guru yang menguasai materi tertentu dapat memberikan masukan terhadap ketepatan isi. Kolaborasi antara kemampuan teknis dan penguasaan materi menjadi modal penting dalam membangun budaya inovasi di sekolah.

Kegiatan Huda et al. menunjukkan bahwa pelatihan Genially yang disertai praktik, pendampingan, dan evaluasi antarguru dapat diarahkan pada pembentukan produk pembelajaran, prosedur kerja, serta repositori sekolah. Hal tersebut memperlihatkan bahwa dampak pengabdian dapat berkembang dari peningkatan kemampuan individual menjadi penguatan sistem dan budaya pembelajaran digital di tingkat institusi (Huda, 2025).

Keunggulan Luaran Kegiatan

Luaran utama kegiatan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Genially memiliki keunggulan karena dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, dan tautan dalam satu media. Integrasi tersebut memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif dibandingkan media presentasi biasa. Genially juga memiliki tampilan yang relatif mudah dipelajari dan menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan. Kondisi ini membantu guru yang belum memiliki kemampuan desain untuk menghasilkan media dengan tampilan yang menarik.

Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SMK. Materi yang berkaitan dengan prosedur kerja, pengenalan alat, komponen, proses produksi, atau tahapan kegiatan dapat disajikan melalui gambar interaktif dan video. Peserta didik dapat memilih bagian tertentu, membuka penjelasan tambahan, serta mengikuti evaluasi yang disediakan dalam media. Keunggulan lainnya adalah kemudahan distribusi. Media dapat dibagikan melalui tautan dan diakses menggunakan laptop atau telepon pintar. Guru juga dapat memperbarui isi tanpa harus membagikan kembali berkas yang berbeda.

Dari sisi pembelajaran, penggunaan unsur visual, audio, video, dan kuis dapat membantu mengonkretkan materi serta meningkatkan interaksi pengguna dengan konten. Penelitian Yuniarsih dan Setiawan menunjukkan bahwa media berbasis Genially yang memadukan unsur-unsur tersebut dapat dinilai valid, layak, dan efektif dalam mendukung hasil belajar kognitif (Yuniarsih & Setiawan, 2025).

Peluang Pengembangan dan Keberlanjutan

Program ini memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi kegiatan pendampingan berkelanjutan. Media yang dihasilkan dapat diuji coba dalam pembelajaran, kemudian diperbaiki berdasarkan pengalaman guru dan respons peserta didik. Proses uji coba akan membantu guru mengetahui apakah tampilan, navigasi, isi, dan aktivitas dalam media telah sesuai dengan kebutuhan kelas. Guru yang telah menguasai Genially dapat dilibatkan sebagai tutor sebaya dalam pelatihan internal. Strategi tersebut memungkinkan penyebaran keterampilan kepada guru lain dan memperkuat kemandirian sekolah. Model tutor sebaya juga dapat mengurangi ketergantungan terhadap tim pengabdian dari luar sekolah.

Pengembangan berikutnya dapat diarahkan pada pembentukan bank media digital sekolah. Produk dapat disimpan dalam repositori daring dan dilengkapi identitas mata pelajaran, kelas, tujuan pembelajaran, serta nama pengembang. Pola ini selaras dengan kegiatan Huda et al. yang mengembangkan pelatihan Genially menuju penyediaan media siap pakai dan repositori sekolah (Huda,

2025). Media juga dapat diintegrasikan dengan Google Classroom, Google Form, video pembelajaran, akun belajar.id, dan platform lain yang digunakan sekolah. Integrasi tersebut memungkinkan media Genially menjadi bagian dari sistem pembelajaran, bukan aplikasi yang digunakan secara terpisah.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pengembangan media interaktif berbasis Genially di SMKN 1 Mootilango berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan guru secara kualitatif. Guru tidak hanya mengenal fungsi Genially, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, video, animasi, tombol navigasi, tautan, dan kuis sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Kegiatan memberikan perubahan positif pada sikap dan perilaku guru terhadap pemanfaatan teknologi. Selain itu, Luaran utama kegiatan berupa produk media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam aspek visual, interaktivitas, fleksibilitas, dan kemudahan distribusi. Media dapat digunakan kembali, diperbarui, dan dibagikan melalui tautan sehingga mendukung pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SMK, khususnya materi yang bersifat prosedural dan membutuhkan visualisasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo yang telah memberikan dukungan pendanaan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru, serta seluruh keluarga besar SMKN 1 Mootilango atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. E., Sulistyorini, S., Witanto, Y., & Kiptiyah, S. M. (2025). Improving Teachers' Digital Pedagogy Through the Use of Interactive Multimedia Using Genially in Elementary School Learning at the Pringgodani Cluster Teachers' Working Group. *Warta Pengabdian Andalas*, 32(2), 228–237. <https://doi.org/10.25077/jwa.32.2.228-237.2025>
- Ayuningtyas, G., Bilqis Mutiara, N., Permatasari, A., & Suciptaningsih, O. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Huda, F. A. (2025). Transformasi Pembelajaran Di SMA Negeri 1 Belitang Hulu Melalui Inovasi Game Edukasi Berbasis Genially. *JPPM: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 132–138. <https://doi.org/10.31932/jppm.v4i2.5761>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 102–109. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- SMK, D. (n.d.). *SMK NEGERI 1 MOOTILANGO - Detail Profil Sekolah*. Direktorat SMK. Retrieved July 28, 2026, from <https://smk.kemendikdasmen.go.id/detail-sekolah/53E91E56-F27C-49E3-98C1-A03A2B5D605E>
- Yuniarsih, A., & Setiawan, A. M. (2025). Development of Interactive Learning Media About the Earth and its Satellites Through the Genially Platform to Improve Students' Cognitive Learning Results. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*,