

Pengembangan Modul Digital Berbasis *Genially* Pada Materi Teknik Pengolahan Makanan Panas Basah dan Kering Bagi Siswa Fase E

Aliya Tera Pramesthi*, Asrul Bahar, Lilis Sulandari, Lucia Tri Pangesthi

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231, Indonesia

*Corresponding Author: aliyateraa@gmail.com

Article History

Received : September 16th, 2025

Revised : October 23th, 2025

Accepted : November 20th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Hasil pengembangan modul digital berbasis *Genially* pada materi teknik pengolahan makanan panas basah dan kering untuk siswa Fase E; 2) Kelayakan modul digital berbasis *Genially* pada aspek materi dan media; dan 3) Respons siswa Fase E terhadap modul digital yang telah dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli materi dan media, serta angket respons siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Modul digital dapat diakses secara daring di peramban web seperti *chrome*, 2) Modul digital dinilai "sangat layak" dengan skor rerata oleh ahli materi 88,19% dan ahli media 89,60%, 3) Respons siswa diperoleh "sangat baik" dengan persentase 83,21%. Dengan demikian, modul ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pemahaman siswa dalam materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering.

Keywords: Pengembangan, Modul Digital, *Genially*, Teknik Pengolahan Makanan.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan mempersiapkan generasi muda menjadi individu yang kompeten. Seiring perkembangan zaman, sistem pendidikan di Indonesia terus beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan dunia kerja, salah satunya adalah perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan fleksibilitas pembelajaran dan penguatan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2025). Kurikulum ini mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu menyesuaikan metode, strategi, dan media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Rachmawati, 2023). Hal ini membuka ruang bagi pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, kemajuan teknologi digital turut berperan besar dalam dunia pendidikan. Penggunaan media

pembelajaran digital yang interaktif menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Kustandi & Darmawan, 2020). Pada jenjang SMK, penggunaan teknologi sangat penting karena siswa diharapkan menguasai kompetensi praktis yang sesuai dengan kebutuhan industri. Siswa kelas X Fase E, yang rata-rata berusia 16–17 tahun, termasuk dalam Generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi (Sugiyanti, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran konvensional seperti buku ajar cetak sering kali kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Namun, hasil observasi selama PLP di salah satu SMK Negeri pada program keahlian kuliner menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas X masih didominasi ceramah dan penggunaan bahan ajar konvensional seperti buku ajar cetak. Penggunaan bahan ajar yang minim visualisasi dan multimedia penunjang ini menyebabkan siswa tampak kurang fokus, mengantuk, serta pasif saat pembelajaran. Selain itu, pada materi teknik pengolahan

makanan dalam buku tersebut hanya mencakup dasar-dasarnya saja dan minim multimedia penunjang. Padahal materi tersebut memerlukan penjelasan detail mengenai hasil akhir produk, potensi kesalahan, langkah mengatasinya, serta visualisasi prosesnya karena melibatkan proses-proses teknik memasak yang sulit dipahami hanya dengan jabaran materi dan gambar. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang mampu menyajikan konten visual, interaktif, dan fleksibel.

Salah satu media yang relevan adalah modul digital berbasis *Genially*. *Genially* memungkinkan integrasi multimedia seperti teks, gambar, video, audio, dan kuis interaktif dalam satu tampilan, serta mudah diakses secara daring (Rifda, 2024). Modul digital berbasis *Genially* sesuai dengan karakteristik siswa Fase E yang akrab dengan teknologi, serta dengan karakteristik materi teknik pengolahan makanan yang membutuhkan bantuan visual untuk memahami prosedur kerja dan hasil yang diharapkan. Modul ini dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, melihat demonstrasi langkah-langkah memasak melalui video, dan mengulang materi sesuai kecepatan belajar masing-masing.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan kelayakan dan efektivitas bahan ajar berbasis *Genially* dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari *et al.* (2021) mengembangkan e-modul interaktif berbasis *Genially* pada materi gelombang bunyi dan cahaya, dan hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat baik serta respons positif dari siswa. Putra & Susanti (2024) juga mengembangkan bahan ajar berbasis *Genially* untuk materi administrasi pajak dan memperoleh skor kelayakan dari ahli sebesar 91,23% dan respons siswa sebesar 98,33%. Penelitian lain oleh Sistansi & Churiyah (2022) membuktikan bahwa e-modul berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik karena tampilannya menarik dan mudah digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk mengambil judul, “Pengembangan Modul Digital Berbasis *Genially* Pada Materi Teknik Pengolahan Makanan Panas Basah dan Kering Bagi Siswa Fase E”. Modul ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja sesuai dengan gaya belajar dan kecepatan belajar masing-masing siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan, namun dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan (*development*). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti. Setelah tahap pengembangan selesai, dilakukan penilaian kelayakan produk dan uji coba terbatas untuk mengetahui efektivitas awal dari modul digital yang dikembangkan.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 33 siswa kelas X Kuliner 3 (Fase E) di SMK Negeri 1 Dlanggu, Mojokerto. Selain itu, penelitian juga melibatkan tiga validator ahli materi dan tiga validator ahli media untuk melakukan penilaian terhadap modul digital berbasis *Genially* yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket semi terbuka yang menggunakan skala *Likert* lima tingkat. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket respons siswa. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas modul. Sedangkan angket respons siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan daya tarik media pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh para ahli, yang kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan modul. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian validator dan respons siswa terhadap modul, yang kemudian dihitung menggunakan rumus berikut ini:

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

Dengan keterangan:

P : persentase hasil

f : jumlah skor hasil pengumpulan data

N : skor maksimum

Setelah skor dihitung, hasilnya diinterpretasikan guna menentukan tingkat kelayakan materi dan media yang telah dikembangkan. Interpretasi kelayakan

tersebut mengacu pada kategori penilaian yang tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Tingkat Kelayakan

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Belum layak
0% - 20%	Sangat belum layak

Sumber: Jannah & Julianto (dalam Rahmawati, 2022)

Data yang diperoleh dari respons siswa akan dikelompokkan ke dalam kategori penilaian sesuai dengan yang ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Penilaian Respons Siswa

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Belum baik
0% - 20%	Sangat tidak baik

Sumber: Jannah & Julianto (dalam Rahmawati, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul digital pada materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering dengan memanfaatkan platform *Genially*. Modul digital dapat diakses secara daring melalui tautan berikut, <https://view.genially.com/68386096b6361b8fd0911113/interactive-content-modul-digital-teknik-pengolahan-makanan>. Siswa dapat mempelajari materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering melalui penyajian visual, audio, dan navigasi yang interaktif melalui gawai yang terhubung dengan internet.

Tahap awal adalah tahap analisis (*analysis*). Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengumpulan data dan identifikasi kebutuhan siswa serta karakteristik pembelajaran yang relevan dengan materi teknik pengolahan makanan panas basah dan kering untuk siswa fase E di program keahlian kuliner dengan observasi dan studi dokumen. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di salah satu SMK Negeri pada program keahlian kuliner menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah serta buku ajar yang digunakan bersifat statis dan minim media pendukung seperti video, audio, dan animasi, sehingga kurang mampu merangsang minat belajar siswa dan kurang memadai dalam memenuhi

berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, serta cenderung mudah kehilangan fokus, yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Maka dari itu dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif, fleksibel, serta mampu menunjang berbagai gaya belajar siswa untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi teknik pengolahan makanan panas basah dan kering.

Tahap berikutnya adalah tahap desain (*design*). Pada tahap ini peneliti mulai merumuskan isi konten dengan melakukan studi literatur untuk melengkapi kekurangan materi dari buku ajar utama. Selain itu, peneliti juga membuat *flowchart* untuk memberikan gambaran mengenai alur kerja produk modul digital berbasis *Genially* dan *storyboard* untuk memberikan gambaran terkait tampilan visual dan interaktivitas dari modul. Selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan modul digital di *Genially* dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Tujuannya adalah agar modul menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, setelah modul digital dibuat maka akan dilanjutkan dengan validasi kelayakan kepada 3 ahli materi dan 3 media untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang telah dibuat sebelum diujicobakan secara terbatas kepada siswa. Data yang diperoleh dari hasil validasi kelayakan materi ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi Kelayakan Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian Isi	93,33%	Sangat Layak
Kelengkapan Isi	88,33%	Sangat Layak
Kejelasan Isi	86,67%	Sangat Layak
Kemenerikan Aplikasi	84,44%	Sangat Layak
Rata-rata	88,19%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi kelayakan oleh ahli materi pada Tabel 3, modul digital yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat baik pada setiap aspek penilaian. Pada aspek kesesuaian isi materi, diperoleh

persentase sebesar 93,33%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Aspek kelengkapan isi juga mendapat nilai tinggi dengan persentase sebesar 88,33%, begitu pula dengan kejelasan isi yang mencapai persentase sebesar 86,67%. Sementara itu, pada aspek kemenarikan aplikasi, modul memperoleh persentase sebesar 84,44%, yang masih berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata nilai dari seluruh aspek penilaian oleh ahli materi adalah 88,19% yang masuk pada kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering dalam modul digital berbasis *Genially* ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan diuji coba dalam pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, modul digital kemudian dinilai oleh ahli media untuk menilai isi, kegunaan, serta bentuk dan tampilan dari modul digital yang telah dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Kelayakan Media

Aspek	Persentase	Kategori
Isi Modul Digital	93,33%	Sangat Layak
Kegunaan Modul Digital	85,00%	Sangat Layak
Bentuk dan Tampilan	90,48%	Sangat Layak
Rata-rata	89,60%	Sangat Layak

Hasil validasi kelayakan media oleh ahli media pada Tabel 4 menunjukkan bahwa modul digital berbasis *Genially* yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik. Pada aspek isi modul, diperoleh persentase sebesar 93,33%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek kegunaan modul memperoleh nilai 85%, sedangkan aspek bentuk dan tampilan mendapatkan persentase 90,48%. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan yang tinggi. Secara keseluruhan, rata-rata skor validasi oleh ahli media adalah 89,60%, sehingga modul ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan, modul digital kemudian diujicobakan secara terbatas kepada 33 siswa Fase E kelas X Kuliner 3 di SMK Negeri 1 Dlanggu, Mojokerto. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan modul digital berbasis *Genially* pada materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering. Data respons siswa dikumpulkan melalui pengisian angket, dan hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respons Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Kualitas Isi	82,58%	Sangat Baik
Evaluasi	83,33%	Sangat Baik
Tata Bahasa	84,04%	Sangat Baik
Motivasi	80,81%	Baik
Penggunaan Multimedia	84,85%	Sangat Baik
Rata-rata	83,12%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respons siswa yang ditampilkan pada Tabel 5, diketahui bahwa aspek kualitas isi materi memperoleh persentase sebesar 82,58% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek evaluasi, diperoleh persentase sebesar 83,33%, juga termasuk kategori sangat baik. Aspek tata bahasa memperoleh persentase 84,04%, sedangkan aspek penggunaan multimedia menunjukkan hasil 84,85%, yang keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, aspek motivasi memperoleh nilai sebesar 80,81% dan tergolong dalam kategori baik. Dari keseluruhan penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 83,12%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modul digital berbasis *Genially* pada materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering telah memenuhi standar kualitas yang sangat baik untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital berbasis *Genially* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering. Hal ini dibuktikan melalui rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli materi dan media. Penilaian oleh ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 88,19% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Nilai tersebut diperoleh dari beberapa aspek yang telah dinilai oleh para ahli. Dari aspek kesesuaian isi, materi yang disajikan dalam modul relevan dengan kurikulum serta capaian pembelajaran untuk siswa Fase E pada program keahlian kuliner. Bahasa yang digunakan juga telah mengikuti kaidah EYD sehingga mudah dibaca dan dipahami. Sementara dari aspek kelengkapan isi, modul memuat tidak hanya materi tertulis, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, video, dan soal

evaluasi yang mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh. Petunjuk penggunaan yang jelas turut membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

Aspek kejelasan isi dinilai sangat layak karena materi dalam modul digital disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang lugas, dan ditunjang oleh visual yang jelas serta petunjuk penggunaan yang informatif. Hal ini membantu dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi teknik pengolahan makanan. Dari aspek kemenarikan aplikasi, modul dinilai telah dirancang dengan desain yang menarik lengkap dengan gambar ilustrasi yang disajikan dengan menarik. Sementara itu, penilaian oleh ahli media memperoleh hasil rata-rata sebesar 89,60%, juga berada dalam kategori “sangat layak”. Hasil ini diperoleh berdasarkan penilaian aspek isi, kegunaan, serta bentuk dan tampilan modul digital. Pada aspek isi modul digital, isi modul digital dinilai lengkap mulai dari segi materi maupun gambar, video, dan audio yang sesuai dengan materi untuk menunjang pemahaman siswa.

Berdasarkan aspek kegunaan, modul digital dinilai mudah digunakan dan cocok sebagai salah satu media pembelajaran. Modul digital juga dinilai mampu memberikan daya tarik bagi siswa. Selain itu, kemudahan akses kapan dan di mana saja melalui ponsel yang terhubung dengan internet menjadikan media ini fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Dari aspek bentuk dan tampilan modul digital juga dinilai dalam kategori "sangat layak" karena modul memiliki desain yang menarik dengan pemilihan warna yang serasi, dan jenis huruf yang mudah dibaca. Selain itu, video dan audio yang ada di dalam modul juga dapat diputar dengan baik. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan saran dari validator untuk menyempurnakan kualitas modul. Di antaranya adalah penyamaan ukuran *font* dan penataan tombol menu agar lebih rapi, penambahan jenis-jenis teknik memasak pada peta kedudukan modul, elemen pembelajaran, serta petunjuk penggunaan. Modul juga dilengkapi penjelasan tentang penghantar panas, ilustrasi perbandingan bahan dan api pada setiap teknik memasak, aktivitas berpikir, kesimpulan dalam poin-poin penting, serta perbaikan navigasi dan transisi pada bagian evaluasi.

Selain dari para ahli, respons siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 33 siswa Fase E, diperoleh skor rata-rata 83,12%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Aspek penggunaan multimedia mendapat nilai tertinggi sebesar 84,85%, diikuti oleh tata bahasa sebesar

84,04%, evaluasi sebesar 83,33%, kualitas isi sebesar 82,58%, dan motivasi sebesar 80,81%. Berdasarkan angket yang dibagikan, mayoritas siswa menyatakan bahwa modul ini menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran. Banyak siswa merasa lebih termotivasi belajar karena tampilannya yang tidak membosankan, berbeda dari buku cetak biasa, bahkan ada yang menyebutnya mirip dengan permainan (*game*) sehingga terasa lebih seru.

Siswa juga menilai bahwa materi yang disajikan dalam modul sudah jelas, lengkap, dan mudah dimengerti. Hal ini didukung oleh adanya fitur multimedia seperti gambar dan video yang membantu siswa lebih memahami isi materi. Modul ini juga dianggap mempermudah siswa dalam belajar mandiri karena bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Secara keseluruhan, respons siswa menunjukkan bahwa modul digital ini tidak hanya layak dari segi isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teknik pengolahan makanan. Fitur-fitur interaktif yang disediakan sangat membantu dalam memahami materi, sehingga membuat modul ini tidak hanya menarik, tetapi juga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan modul atau bahan ajar digital, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah Penelitian oleh Sistansi & Churiyah (2022) mengenai pengembangan e-modul pada materi korespondensi sama-sama menemukan bahwa e-modul interaktif sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Putra & Susanti (2024) dan Permatasari *et al.* (2021) juga memperkuat temuan ini. Keduanya menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang menarik dan mudah diakses dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa SMK sederajat serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana modul digital yang dikembangkan juga dinyatakan sangat layak oleh para ahli dan mendapat tanggapan sangat baik oleh siswa, terutama karena penggunaan multimedia yang mendukung

pemahaman siswa, tampilannya menarik, dapat diakses kapan saja, serta membantu siswa belajar secara mandiri.

Selain itu, penelitian oleh Luthfia *et al.* (2025) dan Zulaichah *et al.* (2025) juga menunjukkan bahwa bahan ajar digital, terutama yang disertai fitur interaktif dan visual menarik, dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Temuan ini senada dengan hasil uji coba terbatas dalam penelitian ini, di mana siswa menyatakan bahwa modul digital yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran. Bahkan, beberapa siswa menyebut modul ini menyerupai permainan (*game*), yang menjadikannya lebih seru dan memotivasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa bahan ajar digital berbasis platform interaktif memberikan hasil yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi dan praktik langsung. Pengembangan modul ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis kebutuhan gaya belajar siswa. Modul digital berbasis *Genially* yang dikembangkan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar melalui integrasi teks, gambar, video, audio narasi, dan kuis interaktif dalam satu platform yang menarik dan mudah digunakan. Fitur-fitur ini tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan kecepatan dan preferensi masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan modul digital berbasis *Genially* pada materi pada materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering bagi siswa Fase E diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Modul digital pada materi teknik pengolahan makanan panas basah dan panas kering dikembangkan secara interaktif dan dapat diakses secara daring melalui tautan <https://view.genially.com/68386096b6361b8fd0911113/interactive-content-modul-digital-teknik-pengolahan-makanan>; (2) Hasil validasi menunjukkan modul dinyatakan sangat layak, dengan skor rata-rata 88,19% oleh ahli materi dan 89,60% oleh ahli media; (3) Respons siswa dari uji coba terbatas juga tergolong sangat baik, dengan skor rata-rata 83,12%, menunjukkan bahwa modul

ini membantu, menarik, dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyelesaian artikel ini. Secara khusus, orang tua, dosen pembimbing, dan dosen penguji atas bimbingan dan dukungannya. Terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli materi dan media, serta guru dan siswa SMK Negeri 1 Dlanggu yang telah membantu dalam proses uji coba. Peneliti juga berterima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang turut berkontribusi dalam penyelesaian artikel ini.

REFERENSI

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2025). Prinsip Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Retrieved February 19, 2025, from <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: KONSEP DAN APLIKASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIK DI SEKOLAH DAN MASYARAKAT. Kencana.
- Luthfia, D., Irdiyansyah, I., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Kerjasama di Lingkunganku. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 4(2), 64–82. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1253>
- 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). <https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/49235/35716>
- Putra, V. A., & Susanti, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis *Genially* Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan

- Lembaga SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 12(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/58819>
- Rachmawati, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Telur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 54–65.
- Rahmawati, S. (2022). PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA Pendekatan Penelitian Research and Development pada Peserta Didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Mekarjaya 10 Depok Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022 [Thesis (Skripsi), Universitas Pakuan]. <https://eprints.unpak.ac.id/6307/>
- Rifda, S. M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *GENIALLY* pada materi Sumber Energi kelas III Madrasah Ibtidaiyah NEGERI 3 Jember [UINKHAS Jember]. <https://digilib.uinkhas.ac.id/34431/>
- Sistansi, V. E. N., & Churiyah, M. (2022). E-Modul korespondensi dengan aplikasi *Genially*: Solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Turen. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 2(3), 298–307. <https://doi.org/10.17977/um066v2i32022p298-307>
- Sugiyanti, A. (2023). IHT Strategi Mendidik Generasi Z & Alfa di Abad 21. SMA AL ISLAM 1 SURAKARTA. <https://smalsa.sch.id/iht-strategi-mendidik-generasi-z-alfa-di-abad-21/>
- Zulaichah, L., Pristiani, R., & Suciptaningsih, O. A. (2025). Inovasi Bahan Ajar Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SD dalam Pembelajaran Ekosistem: Studi Pengembangan Bahan Ajar IPAS Kelas III SDN Percobaan 2 Kota Malang. [journal.unpas.ac.id. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24989](https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24989)