

## **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar**

**Inang Irma Rezkillah\*, Yuni Mariyati, Syafruddin Muhdar**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [ineng496@gmail.com](mailto:ineng496@gmail.com)

### **Article History**

Received : December 22<sup>th</sup>, 2025

Revised : January 10<sup>th</sup>, 2026

Accepted : January 15<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** In today's digital era, the use of interactive learning media has become increasingly important for improving the quality of teaching and learning processes in elementary schools. One widely adopted innovation is Genially; therefore, this study was conducted to investigate the effect of using Genially-based interactive learning media on students' learning interest at MI NW Montong Selat. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method, in which fourth-grade students served as the control group using picture-based learning media, while fifth-grade students served as the experimental group using Genially interactive learning media. Data collection techniques included learning interest questionnaires and observation of learning activities. The collected data were normally distributed, with significance values of 0.109 in the control class and 0.103 in the experimental class. Both classes were homogeneous, with a significance value of 0.806. The results of the independent t-test showed that the t-value (2.28) was less than the t-table (1.684), indicating a significant difference between the two classes. The findings concluded that the use of Genially-based interactive learning media had a positive and significant effect on students' learning interest.

**Keywords:** Elementary School, Genially, Interactive, Learning Interest

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Media ini dapat berupa animasi, video, simulasi, maupun aplikasi digital yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, memperoleh umpan balik langsung, dan mengembangkan pemahaman secara mandiri (Ali et al., 2025). Penggunaan media interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan minat belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak pada siswa sekolah dasar (Sahronih et al., 2019).

Minat belajar siswa merupakan unsur utama dalam berhasilnya kegiatan pembelajaran. Sepertinya dijelaskan Silfia et al (2024) menjelaskan bahwa minat belajar yang tinggi berperan penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal, karena siswa yang berminat cenderung lebih aktif, tekun, dan kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar antara lain lingkungan belajar, metode pembelajaran,

serta media yang digunakan oleh guru (Herawati et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, aplikasi edukasi, dan multimedia interaktif, secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Purba, Sormin, dan Simanjuntak (2021) menemukan bahwa penggunaan video berbasis animasi meningkatkan minat belajar siswa kelas IV secara signifikan. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Ahmad et al (2022), dimana media animasi interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, Abgao (2023) menegaskan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar yang partisipatif dan menyenangkan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa meningkat.

Penggunaan media *Genially* sebagai platform pembelajaran interaktif juga telah diteliti dalam konteks pendidikan dasar. Sukmanasa et al (2024) membuktikan bahwa media *Genially* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila, dengan perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan *Genially* dan yang tidak. Arum et al (2025) mengembangkan multimedia interaktif

berbasis *Genially* untuk pembelajaran PKn dan menemukan bahwa media ini sangat layak digunakan serta efektif meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lain oleh Anjani (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* yang didukung media *Genially* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, penelitian pengembangan oleh Putra dan Afrina (2023) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Genially* dinilai sangat baik oleh guru dan siswa, serta layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian oleh Wulandari et al (2023) juga menegaskan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dengan strategi CSCL (*Computer Supported Collaborative Learning*) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa. Sementara itu, Rahmayanti et al (2024) membuktikan bahwa kuis interaktif berbasis digital seperti *Educaplay* juga berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara di beberapa madrasah ibtidaiyah di Lombok Barat, khususnya di Desa Selat, ditemukan bahwa siswa memiliki minat tinggi dalam mengembangkan potensi di bidang non-akademik seperti karate, hadroh, menari, dan bermain alat kesenian gendang beleq. Namun, minat di bidang akademik masih tergolong rendah. Guru-guru di madrasah mengatakan siswa memiliki minat belajar yang tinggi saat dikenalkan dengan hal baru dan ikut terlibat dalam proses penggunaan. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar akademik.

Data-data hasil observasi dan wawancara menunjukkan siswa yang memiliki minat belajar kurang maksimal disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya penggunaan media pembelajaran. Meskipun media interaktif terbukti efektif meningkatkan minat belajar, pemanfaatan media berbasis *Genially* di madrasah ibtidaiyah, khususnya di Lombok Barat, masih sangat terbatas. Penelitian melakukan penelitian berupa penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* yang dikontekstualisasikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di daerah tersebut. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially*

terhadap minat belajar siswa sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyah Desa Selat, Lombok Barat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa dan tantangan pendidikan di era digital.

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik sampel penelitian yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai pembanding. Penentuan kedua kelompok tersebut dilakukan tanpa proses acak (*nonequivalent control group design*) (Creswell, 2018). Tujuan utama penggunaan metode ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan tertentu dalam situasi yang terkontrol (Creswell & David Creswell, 2018). Khususnya untuk menilai efektivitas pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* terhadap minat belajar siswa MI NW Montong Selat. Pada pelaksanaannya, kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran berupa video youtube. yang biasa digunakan di sekolah.

Instrumen penelitian berupa angket yang disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa yaitu (1) perasaan senang; (2) ketertarikan; (3) keterlibatan siswa; (4) perhatian siswa. angket diberikan kepada siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan diukur menggunakan skala likert empat poin. Sebelum penggunaan, instrumen di uji tingkat keakuratan dan konsistensinya dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil dari pengujian validitas yang menggunakan *metode korelasi Pearson Product Moment* yang menunjukkan bahwa 20 butir pernyataan memiliki nilai *r*-hitung lebih besar dari 0,361, sehingga dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas dengan Cronbach's *Alpha* menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai di atas 0,60. sehingga instrumen dinyatakan *reliabel* (Witte & Witte, 2017). Pengelohan data yang diperoleh dari angket yang dikerjakan siswa yaitu melakukan uji normalitas dengan kolmogorov-smirnov pada data kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,069 dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan 0,109

yang artinya data berdistribusi normal dan homogenitas karena nilai signifikan sebesar 0,0806. jika data posttest dan pretest kelas eksperimen dan kontrol bersifat normal dan homogen maka untuk membuktikan hipotesis dapat menggunakan independent t test ((Witte & Witte, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat 51 responden yang terdiri dari 31 responden kelas control dan 20 responden dari kelas eksperimen. 51 responden menjadi 15 butir pertanyaan untuk mengukur 5 indikator minat belajar siswa, berikut ini hasil pengukuran pada masing-masing indikator.

**Tabel 1.** Rata-Rata Indikator Minat Belajar

Indikator Belajar	Minat	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Perasaan Senang		79	96
Ketertarikan		81	89
Keterlibatan Siswa		74	90
Perhatian		78	83

Berdasarkan data indikator minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen,

terlihat adanya perbedaan yang cukup mencolok pada setiap aspek yang diukur. Pada indikator perasaan senang, kelas kontrol memperoleh skor 79, sedangkan kelas eksperimen mencapai 96. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa dibandingkan dengan penggunaan media gambar. Pada indikator ketertarikan juga menunjukkan hasil yang lebih tinggi pada kelas eksperimen yaitu 89 dibandingkan kelas kontrol yaitu 81, namun perbedaan ini tidak signifikan hal ini membuktikan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat di butuhkan untuk membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran hal ini sejalan dengan penelitian Rosnidar et al (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran membangun ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, data diatas menunjukan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Genially memiliki skor lebih tinggi pada semua indikator minat belajar dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan ini terdiri dari aspek perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian siswa. Tahap selanjutnya data angket minat di deskripsikan seperti Tabel 2.

**Tabel 2.** Deskripsi Data Minat Belajar

Kelas	Jumlah siswa	Angket	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Kontrol	31	Pretest	85	40	62.5
		Posttest	92	50	74.0
Eksperimen	20	Pretest	88	45	63.0
		Posttest	98	70	85.5

Berdasarkan Tabel 2, data deskriptif minat belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kedua kelompok, baik kontrol maupun eksperimen, dari pretest ke posttest. Pada kelompok kontrol yang terdiri dari 31 siswa, rata-rata skor minat belajar meningkat dari 62.5 menjadi 74, dengan rentang nilai tertinggi pretest 85 dan posttest 92 dan nilai terendah pretest 40 dan posttest 50. Sementara itu, pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 20 siswa, rata-rata skor minat belajar naik dari 63 menjadi 85.5, dengan nilai tertinggi pretest 88 dan posttest 98 dan nilai terendah pretest 45 dan posttest 70. Data

ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan pada kelompok eksperimen memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan minat belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Verawati et al (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberi dampak positif terhadap minat anak. Data angket siswa kelas control dan kelas eksperimen di lakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdsitribu normal atau tidak. Berikut ini hasil Tabel 3, hasil uji normalitas.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Hasil	Shapiro-Wilk	df	Sig.
Kontrol	Pretest	.920	31	.069
	Posttest	.931	31	.109
Eksperimen	Pretest	.916	20	.064
	Posttest	.924	20	.103

Tabel 3 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada data minat belajar menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest dan posttest pada kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, berada di atas 0.05. Pada kelas kontrol, nilai Sig. pretest adalah 0.069 dan posttest 0.109, sedangkan pada kelas eksperimen, nilai Sig. pretest adalah 0.064

dan posttest 0.103. Hal ini mengindikasikan bahwa data pada masing-masing kelompok terdistribusi secara normal, sehingga memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas untuk mengetahui kemampuan siswa dari kedua kelas sama atau berbeda. Berikut ini Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Levene	df 1	df 2	Sig.
Based on Median	.806	1	49	.373
Based on Mean	.713	1	49	.402

Tabel 4, hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.373 berdasarkan median dan 0,402 berdasarkan mean, keduanya jauh di atas ambang batas 0.05. Hal ini menandakan bahwa varians antar kelompok data adalah homogen atau setara. Dengan demikian,

asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga analisis statistik parametrik seperti independent sample t-test dapat dilakukan dengan valid. Dengan demikian, hasil uji Levene menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen karena nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0.05.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T Test*

Hasil	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
<i>Equal Variances Assumed</i>	2.17	0.14	2.35	49	0.023	11.50
<i>Equal Variances Not Assumed</i>	2.17	0.14	2.280	32	0.029	11.50

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) untuk kedua asumsi equal variances assumed adalah 0.023 dan not assumed 0.029, keduanya lebih kecil dari 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok yang diuji, sehingga perlakuan yang diberikan terbukti berpengaruh secara statistik terhadap variabel dependen Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2.35 pada *equal variances assumed* dan  $t_{hitung}$  2.28 pada *not assumed* dengan *mean difference* 11.50 menunjukkan bahwa rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Nilai signifikansi di bawah 0.05 mengindikasikan penolakan hipotesis nol (tidak ada perbedaan), sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan memberikan dampak nyata.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Sari et al (2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang didukung media *Genially* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana dibuktikan melalui uji t yang menghasilkan nilai signifikansi di bawah 0,05. Penelitian lain oleh Arum et al (2025) juga membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis *Genially* efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn, dengan validasi ahli media dan

materi yang sangat layak serta hasil uji efektivitas yang tinggi. Selain itu, Aprilia & Kurniawan (2024) menemukan bahwa penggunaan media interaktif *Genially* pada pelajaran dasar listrik di SMK mampu meningkatkan minat belajar siswa hingga 89%, yang dikategorikan sangat tinggi.

Selain hasil uji independent t test, dilihat dari hasil observasi ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh ketersediaan sarana pendukung di sekolah, seperti LCD, komputer, dan akses internet. Hal ini sesuai dengan penelitian Putra & Afrina (2023) menunjukkan bahwa ketersediaan sarana seperti LCD dan perangkat digital lainnya memungkinkan implementasi media interaktif berjalan optimal, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar.

Mariati (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media interaktif, didukung sarana yang memadai, mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa secara signifikan. Studi meta-analisis oleh Ramadhani et al (2025) juga menegaskan bahwa integrasi media interaktif dalam pembelajaran secara konsisten meningkatkan hasil belajar dan minat siswa di berbagai konteks pendidikan, sehingga sekolah perlu memastikan ketersediaan fasilitas

pendukung agar media interaktif seperti Genially dapat diimplementasikan secara efektif.

Selain sarana, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkan Genially sebagai media pembelajaran. Guru yang terampil menggunakan Genially dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa MI. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan media digital menjadi kunci keberhasilan implementasi Genially di sekolah dasar.

Minat belajar juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, seperti Genially. Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Libo-On & Perez (2022)) menekankan bahwa kepemimpinan dan kreativitas guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran sangat berperan dalam membangun minat belajar dan prestasi siswa. Dengan demikian, pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan media digital menjadi sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di era digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *uji independent t test*, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif *genially* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa MI di dalam kelas khususnya pada indikator perasaan senang siswa selama proses pembelajaran. Selain Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan juga di pengaruhi oleh beberapa faktor eksternal yaitu kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dan sarana yang disediakan sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Berjalannya penelitian ini tidak lepas dari dukungan-dukungan beberapa pihak. Pertama, terima kasih kepada universitas Muhammadiyah mataram yang telah membantu secara moral

maupun material, kedua, kepala sekolah, guru, dan siswa MI NW Montong Selat yang sudah menerima sehingga terlaksananya kegiatan penelitian.

## REFERENCES

- Abgao, J. M. (2023). Effectiveness of Using Graphics Interchange Format (GIF) in Teaching Chemistry. *IJCER (International Journal of Chemistry Education Research)*. <https://doi.org/10.20885/ijcer.vol7.iss2.art11>
- Ahmad, H., Rahayu, A., Syamsuddin, S., & Asia, N. (2022). Efektivitas Aplikasi Kinemaster terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*. <https://doi.org/10.35329/fkip.v18i1.2968>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anjani, C. K. (2025). Jigsaw Type Cooperative Learning Assisted by Genially Media to Improve the Students Activity and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10409>
- Aprillia, I. R., & Kurniawan, W. C. (2024). Genially Interactive Media to Boost Interest in Learning Electrical Basics in Vocational Schools. *Letters in Information Technology Education (LITE)*. <https://doi.org/10.17977/um010v7i12024p20-25>
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students' learning interest in civics learning through a genially-based interactive multimedia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Creswell, J. W., & David Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publicationt. Inc.

- Herawati, H., Septiarini, V. P., Hariyani, M., & Hayati, Z. (2024). Interactive animation media and students' learning interest in learning mathematics in elementary schools. *Journal of Didactic Mathematics*. <https://doi.org/10.34007/jdm.v5i3.2390>
- Libo-On, J., & Perez, J. (2022). Effects of Four Teaching Strategies on the Academic Performance of Senior High School Students. *Romblon State University Research Journal*. <https://doi.org/10.58780/rsurj.v3i2.60>
- Mariati, S. L. (2024). The Influence of Interactive Learning Media on Students' Learning Interest in Biology Subjects in Junior High Schools. *International Journal of Curriculum Development, Teaching and Learning Innovation*. <https://doi.org/10.35335/curriculum.v2i3.189>
- Purba, R. I., Sormin, E., & Simanjuntak, F. (2021). Utilization of Interactive Module to Improve Student Learning Interests in Materials Hydrocarbons and Earth Oil in XI IPA. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Blended Learning, Educational Technology and Innovation (ACBLETI 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210615.062>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023a). The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023b). The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). THE EFFECT OF EDUCAPLAY-BASED INTERACTIVE QUIZ ON STUDENTS' LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024>
- Ramadhani, A. R., Musa, C. I., Rakib, M., & Najamuddin, N. (2025). Different Learning, Learning Interests, and The Use of Technology in Learning on Economic Learning Outcomes: An Empirical Study with Family Support as Mediation on High School Students. *International Journal of Current Science Research and Review*. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v8-i3-29>
- Rosnidar, R., Yusrizal, Y., Mustafa, M., & Susanna, S. (2021). Application of Discovery Learning Model in Increasing Student Interest and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.745>
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. (2019). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. *Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology - ICIET 2019*. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Sari, J. N., Azizah, N., Anwar, S., Murtadho, A., & Syafe'i, I. (2025). Educational Innovation in Islamic Education (PAI) with the TGT Learning Model Supported by Genially Media: Students' Learning Interest. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6525>
- Silfia, I., Miktam, D. G., Septiawan, D., Rahmi, Y., & Ardi, R. R. (2024). The Effect of Video-based Learning Media on the Learning Interest of Elementary School Students. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i30.17520>
- Sukmanasa, E., Rostikawati, R., & Hadad, M. (2024). The Effect of Using Genially Assisted Learning Media on Pancasila Education Lessons for Elementary Students. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v16i2.19>
- Verawati, N., Handriani, L. S., & Prahani\*, B. (2022). The Experimental Experience of Motion Kinematics in Biology Class Using PhET Virtual Simulation and Its Impact on Learning Outcomes. *International Journal of Essential Competencies in Education*. <https://doi.org/10.36312/ijece.v1i1.729>
- Witte, R. S. ., & Witte, J. S. . (2017). *Statistics*. Wiley.

Wulandari, M. M., Safitri, N., & Purnamasari, R. (2023). Genially- based interactive learning media in the sub-theme of the uniqueness In my home town. *Journal Of Teaching And*

*Learning In Elementary Education*.  
<https://doi.org/10.33578/jtlee.v6i2.8038>