

PENGUATAN KOMPETENSI GURU SMA/SMK JAKARTA UTARA-KEPULAUAN SERIBU MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *GENIALLY*

**Fitri Damayanti^{*1}, Mashudi Alamsyah², Acep Musliman³, Anna Nurfarhana⁴,
Hendro Prasetyono⁵, Irwan Agus⁶**

¹Program Studi Pendidikan MIPA, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

²Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas MIPA, Universitas Indraprasta PGRI

³Program Studi PPG, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

⁴Program Studi Pendidikan Ekonomi, FIPPS, Universitas Indraprasta PGRI

⁵Program Doktor Program Studi Pendidikan, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

⁶Program Studi Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

Penulis korespondensi: Fitri Damayanti, fitridamayantineng@gmail.com

Abstrak

Digitalisasi pendidikan menuntut guru untuk memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, namun pemanfaatannya masih belum optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SMA/SMK di Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Genially* melalui pelatihan dan workshop. Kegiatan ini merupakan kerja sama antara Lembaga Pendidikan dan Pelatihan (LPP) Universitas Indraprasta PGRI dan Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu (P4 JUKS). Metode yang diterapkan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi melalui pemberian materi, demonstrasi, praktik, serta pendampingan. Kegiatan yang dilakukan berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru secara signifikan. Skor rerata pemahaman peserta menunjukkan kenaikan dari 56,7 pada *pre-test* menjadi 84,2 pada *post-test*. Kemampuan penggunaan *Genially* juga meningkat dari 15,7% menjadi 94% peserta mampu mengembangkan media secara mandiri. Sebanyak 85% peserta menghasilkan media pembelajaran dengan kategori baik, meliputi presentasi interaktif, kuis, dan *games*. Tingginya partisipasi peserta menunjukkan efektivitas pelatihan. Meskipun demikian, kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan tingkat literasi digital peserta, dan keterbatasan waktu pelatihan. Kegiatan ini berdampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru, mendorong inovasi, serta mendukung implementasi pembelajaran digital di sekolah.

Kata Kunci: Kapasitas Guru, Media Interaktif *Genially*, Pembelajaran Digital, Inovasi Pembelajaran

Abstract

The digitalization of education requires teachers to possess the ability to develop interactive, technology-based learning media; however, its utilization remains suboptimal. This community service program aims to enhance the competencies of senior high school and vocational school teachers in North Jakarta and the Thousand Islands in developing interactive digital learning media using Genially through training and workshops. This program is a collaboration between the Institute for Education and Training (LPP) of Universitas Indraprasta PGRI and the Center for Education and Training Development of North Jakarta and the Thousand Islands (P4 JUKS). The method employed a participatory, practice-based approach encompassing preparation, implementation, and evaluation stages through lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring. The program contributed to a significant improvement in teachers' competencies. The average

participants' understanding increased from 56.7 in the pre-test to 84.2 in the post-test. The ability to use Genially also improved, with the proportion of participants able to independently develop learning media rising from 15.7% to 94%. In addition, 85% of participants produced learning media categorized as good, including interactive presentations, quizzes, and simple games. The high level of participant engagement indicates the effectiveness of the training. Nevertheless, the program still encountered several challenges, including limited internet connectivity, differences in participants' digital literacy levels, and limited training duration. Overall, this program has a positive impact on improving teachers' competencies, fostering instructional innovation, and supporting the implementation of digital learning in schools.

Keywords: Teacher capacity, Genially-based interactive media, digital learning, instructional innovation

PENDAHULUAN

Transformasi digital di dunia pendidikan merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 yang mengharuskan penerapan teknologi secara terintegrasi dalam pembelajaran. Integrasi pembelajaran tidak hanya mengubah bentuk dan media pembelajaran yang digunakan, tetapi mengubah sistem dari pendekatan teacher-centered learning menuju student-centered learning yang lebih menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif, kreatif, dan pengalaman belajar yang bermakna. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran terbukti mampu memperluas akses pendidikan, meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, serta memperkaya pengalaman belajar melalui berbagai sumber dan media yang interaktif (Khafidh dkk., 2025; Zafer et al., 2025; Sangaji et al., 2025; Damayanti et al., 2026).

Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu faktor kunci dalam menunjang pembelajaran abad ke-21. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui eksplorasi, simulasi, dan umpan balik langsung sehingga dapat lebih memotivasi dan meningkatkan hasil belajar (Sangaji et al., 2025; Damayanti et al., 2026). Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan media interaktif berbasis teknologi menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa hingga 20-30% serta meningkatkan motivasi belajar sekitar 25% lebih tinggi bila dibandingkan dengan pendekatan konvensional (Afnin & Bektiningsih, 2024; Putri dkk., 2025; Kuncoro & Wijianto, 2025). Selain itu, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar terutama melalui fitur audio visual, animasi, dan umpan balik langsung (Putri & Jusra, 2022; Damayanti & Supriyatin, 2022; Yu & Yu, 2024).

Namun demikian, implementasi media pembelajaran digital interaktif di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya pada tingkat SMA/SMK di wilayah Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu yang memiliki karakteristik berbeda dalam penerapan pembelajaran digital. Perbedaan fasilitas dan akses teknologi antar sekolah menyebabkan pemanfaatan media digital interaktif belum berjalan secara optimal. Guru di wilayah Kepulauan Seribu, misalnya, masih menghadapi kendala akses internet yang belum sepenuhnya stabil sehingga pembelajaran digital umumnya hanya memanfaatkan media sederhana dan belum terintegrasi dengan fitur interaktif. Sementara itu, pada beberapa sekolah di Jakarta Utara, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih berfokus pada penyampaian materi secara satu arah dan belum banyak mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap guru SMA/SMK di wilayah Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu, ditemukan bahwa sekitar 60% guru masih menggunakan media pembelajaran berbasis presentasi statis (PowerPoint) tanpa fitur interaktif, 25% menggunakan media digital sederhana, dan hanya sekitar 15% yang telah mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif secara mandiri. Hasil identifikasi kebutuhan peserta sebelum pelatihan juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah mengikuti pelatihan khusus pengembangan media interaktif berbasis platform digital. Guru umumnya menggunakan media presentasi konvensional karena dianggap lebih mudah dan praktis, namun kurang mampu mendukung pembelajaran kolaboratif dan eksploratif.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa keterbatasan literasi digital guru serta minimnya inovasi media pembelajaran menjadi faktor penghambat dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi (Shalimara & Rukmana, 2024). Selain itu, keterbatasan pelatihan berbasis praktik, tingginya beban administrasi, serta kurangnya pendampingan berkelanjutan menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri dan inovatif. Padahal, penguatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran digital. Selain menguasai teknologi, guru juga perlu mampu mengintegrasikannya ke dalam praktik pembelajaran secara pedagogis sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran di sekolah.

Salah satu langkah alternatif yang dapat dilakukan sebagai solusi adalah pemanfaatan platform media pembelajaran digital interaktif seperti Genially. Genially merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengembangan berbagai media interaktif seperti kuis, presentasi, infografis, hingga gamifikasi pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan Genially dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa mencapai 35% dan pemahaman konsep hingga 28% dibandingkan media konvensional (Putri et al., 2025; Faizah & Ratnaningsih, 2024; Kuncoro & Wijianto, 2025). Selain itu, Genially dapat mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi melalui integrasi multimedia yang menarik dan interaktif.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, diperlukan upaya sistematis untuk meningkatkan kapasitas guru melalui kegiatan pelatihan dan workshop yang bersifat aplikatif dan berorientasi pada praktik langsung. Kegiatan pelatihan bukan sekedar berperan sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan dan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran digital yang inovatif.

Kegiatan ini merupakan salah bentuk implementasi tridarma perguruan tinggi yaitu Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), Universitas Indraprasta PGRI melalui Lembaga Pendidikan dan Pelatihan (LPM) bekerja sama dengan Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu (P4 JUKS) menyelenggarakan kegiatan pelatihan media digital dalam pembelajaran berbasis Genially bagi guru SMA/SMK. Kegiatan ini bertujuan untuk dapat berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru secara signifikan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara tuntutan transformasi digital dengan praktik pembelajaran di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan pendekatan partisipatif yang berorientasi pada praktik langsung. Pendekatan ini diterapkan agar peserta memperoleh pemahaman konseptual dan mampu menghasilkan produk media pembelajaran digital secara mandiri. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu:

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kesiapan seluruh aspek kegiatan, baik dari segi perencanaan, materi, maupun teknis pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan koordinasi antara tim LPM Universitas Indraprasta PGRI dan P4 JUKS terkait penentuan tujuan kegiatan, sasaran peserta, jadwal pelaksanaan, serta pembagian tugas tim pelaksana. Selain itu, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta untuk mengetahui tingkat literasi digital guru dan kebutuhan pelatihan terkait desain media interaktif, penggunaan aplikasi, serta integrasi multimedia dalam pembelajaran.

Selanjutnya, tim menyusun modul pelatihan dan materi workshop berbasis praktik yang memuat konsep media pembelajaran digital, prinsip desain interaktif, serta tahapan pengembangan media menggunakan Genially. Materi dilengkapi dengan panduan praktis, contoh produk, dan latihan agar peserta dapat langsung menerapkan keterampilan yang diperoleh. Tahap persiapan juga mencakup penyusunan jadwal kegiatan secara rinci serta persiapan aspek teknis, seperti metode pelaksanaan, sarana prasarana, perangkat teknologi, dan kesiapan fasilitator guna mendukung kelancaran kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa, 14 April 2026, secara luring di P4 JUKS dan dilanjutkan dengan penugasan mandiri yang dikerjakan peserta selama tujuh hari. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa sesi yang meliputi pemberian materi, demonstrasi, praktik, serta pendampingan. Pada sesi pemberian materi, peserta memperoleh pemahaman mengenai pembelajaran digital, pentingnya media interaktif dalam pembelajaran, serta pengenalan aplikasi *Genially* beserta fitur-fiturnya. Selanjutnya, pemateri mendemonstrasikan tahapan penggunaan *Genially* mulai dari pembuatan akun, pemilihan template, hingga integrasi elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi.

Pada sesi praktik dan workshop, peserta secara langsung mengembangkan media pembelajaran sesuai bidang studi masing-masing dengan bimbingan fasilitator. Peserta menerapkan berbagai fitur interaktif, seperti hyperlink, animasi, kuis, dan *games* untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi pendampingan dan diskusi yang bertujuan membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun pedagogis selama proses pengembangan media, sehingga produk yang dihasilkan dapat disempurnakan sesuai prinsip pembelajaran interaktif.

Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelatihan serta tingkat keberhasilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif. Evaluasi dilaksanakan melalui penilaian terhadap produk media yang dihasilkan peserta menggunakan *Genially* dengan aspek penilaian meliputi kesesuaian materi, desain visual,

interaktivitas, dan pemanfaatan fitur multimedia. Selain itu, peserta juga mengisi angket untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap materi, metode pelatihan, narasumber, serta manfaat kegiatan yang diperoleh.

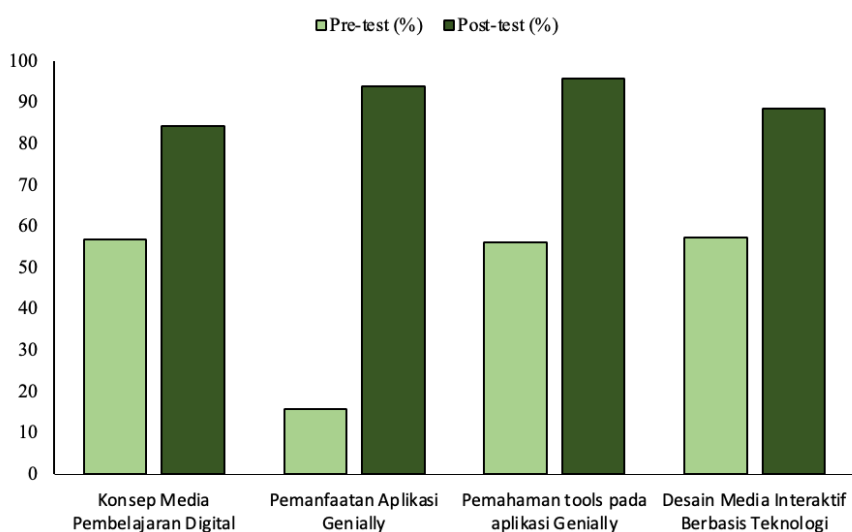
Kegiatan evaluasi turut dilengkapi dengan sesi refleksi dan umpan balik melalui diskusi terbuka maupun tanggapan tertulis. Melalui kegiatan ini, peserta menyampaikan pengalaman, kendala, serta saran terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi dan umpan balik digunakan sebagai dasar perbaikan dan pengembangan program pelatihan selanjutnya agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan terlaksana dengan lancar dan memperoleh tanggapan yang positif dari peserta. Kegiatan diikuti oleh guru SMA/SMK dari wilayah Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu dengan tingkat partisipasi yang tinggi.

Peningkatan Kompetensi Guru

Hasil evaluasi menggambarkan peningkatan kompetensi peserta secara signifikan setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan ini diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, serta evaluasi terhadap produk media yang telah dikembangkan oleh peserta (Gambar 1).



Gambar 1 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dan Penilaian terhadap Produk Media

Pada aspek pemahaman konsep media pembelajaran digital, skor rerata peserta mengalami peningkatan dari 56,7 (kategori cukup) pada tahap *pre-test* menjadi 84,2 (kategori baik) pada *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman guru terkait prinsip pembelajaran digital dan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Afnin & Bektiningsih (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru karena peserta dapat langsung mengimplementasikan materi yang diperoleh ke dalam praktik pembelajaran.

Pada aspek pemanfaatan Genially, terjadi peningkatan kompetensi yang cukup signifikan. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 15,7% peserta yang mengenal dan menggunakan Genially, sedangkan setelah pelatihan sebanyak 94% peserta mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri menggunakan fitur template, animasi, hyperlink, dan navigasi interaktif. Selain itu, pemahaman terhadap tools pada aplikasi Genially meningkat dari 46,2% menjadi 95,7% setelah pelatihan. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan workshop tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan teknis guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Temuan ini konsisten dengan penelitian Putri et al. (2025) bahwa penggunaan Genially mampu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Berdasarkan hasil penilaian produk, sebanyak 85% peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran dengan kategori baik, dengan rentang skor 80-88. Produk yang dihasilkan berupa presentasi interaktif, kuis digital, dan games edukatif yang telah mengintegrasikan elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, serta navigasi interaktif. Produk media yang dikembangkan menunjukkan bahwa peserta telah mampu menerapkan prinsip desain visual dan interaktivitas dalam pembelajaran. Media berbentuk kuis dan games dinilai lebih mampu mendorong keterlibatan aktif siswa karena menyediakan umpan balik langsung dan aktivitas eksploratif selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini sejalan dengan penelitian Yu & Yu (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan media konvensional.

Peserta yang sebelumnya belum mengenal aplikasi Genially maupun konsep media interaktif menunjukkan perkembangan yang signifikan, dari hanya menggunakan media presentasi statis menjadi mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan workshop yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital.

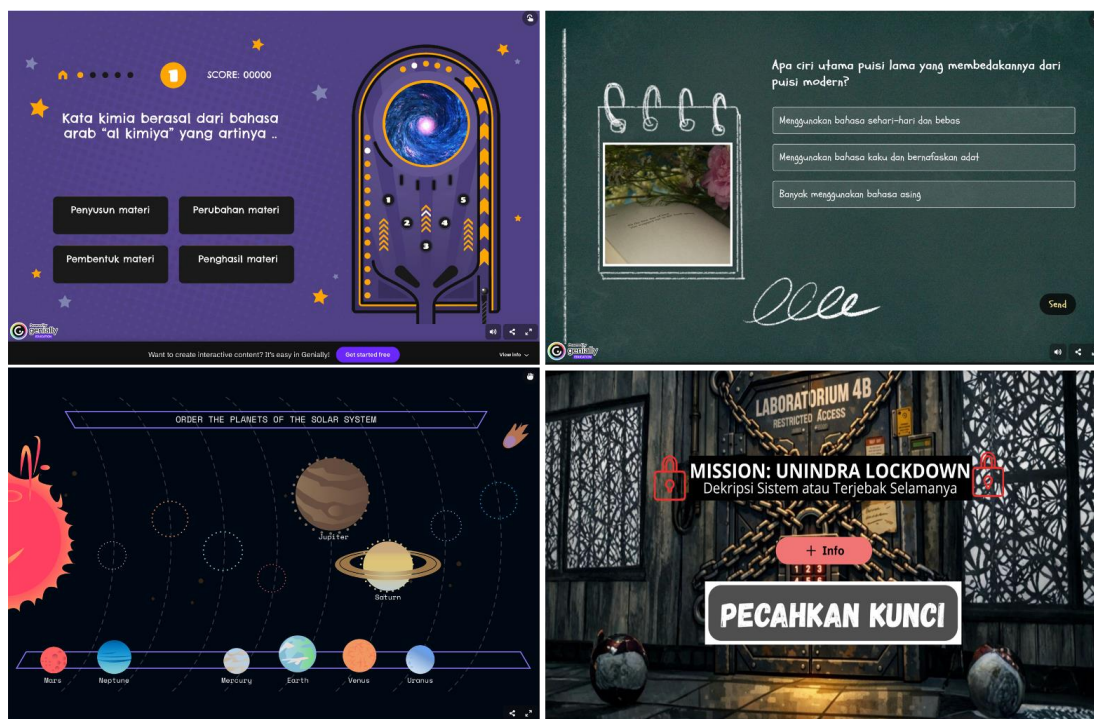
Produk Media Pembelajaran

Hasil pelaksanaan pelatihan dan workshop menunjukkan bahwa peserta berhasil menghasilkan berbagai produk media pembelajaran digital interaktif berbasis Genially. Produk yang dihasilkan meliputi presentasi interaktif, media berbasis kuis dan konten gamifikasi sederhana yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing peserta.

Presentasi interaktif yang dikembangkan tidak lagi bersifat linear seperti slide konvensional, tetapi telah dilengkapi dengan fitur navigasi, animasi, serta integrasi multimedia seperti video dan audio. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan eksploratif. Media berbasis kuis yang dihasilkan memanfaatkan fitur interaktivitas seperti pilihan ganda, feedback langsung, dan skor, sehingga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik.

Produk lain yang cukup menonjol adalah konten gamifikasi sederhana, seperti permainan edukatif berbasis klik atau eksplorasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Gambar 2 memperlihatkan beberapa contoh produk kuis dan games dari peserta pelatihan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Penggunaan unsur gamifikasi dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa secara signifikan (Yu & Yu, 2024; Khafidh dkk.,

2025). Selain itu, integrasi multimedia dan interaktivitas dalam media pembelajaran juga mendukung peningkatan pemahaman konsep serta retensi informasi.



Gambar 2 Tampilan Produk Kuis dan Games dari Peserta Pelatihan sesuai dengan Mata Pelajaran yang Diampu

Produk yang dihasilkan peserta pelatihan memperlihatkan peningkatan kreativitas dan kompetensi guru dalam mengaplikasikan secara terintegrasi materi pembelajaran dengan fitur interaktif. Hasil ini didukung oleh hasil penelitian terkini yang menunjukkan bahwa penggunaan platform digital interaktif seperti *Genially* mampu meningkatkan kualitas desain media pembelajaran serta keterlibatan siswa selama pembelajaran (Zafer et al., 2025; Kuncoro et al., 2025). Pelatihan yang telah dilaksanakan tidak hanya memperkuat ketrampilan teknis guru, tetapi turut berkontribusi mendorong inovasi dalam praktik pembelajaran yang lebih menarik, responsif, dan adaptif serta berorientasi terhadap kebutuhan siswa.

Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Peserta menunjukkan tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dan workshop berlangsung. Hal ini tercermin dari keaktifan peserta dalam mengikuti setiap sesi, baik pada tahap pemberian materi, demonstrasi, maupun praktik. Pada sesi diskusi, peserta secara aktif mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berbagi pengalaman terkait penggunaan media pembelajaran di kelas. Proses interaksi tidak hanya berlangsung satu arah, melainkan berkembang menjadi diskusi dua arah yang konstruktif antara peserta dan narasumber.

Selain itu, keterlibatan peserta dalam sesi praktik langsung juga menunjukkan komitmen yang tinggi dalam mengikuti kegiatan. Peserta secara mandiri mencoba setiap tahapan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Genially*, mulai dari pemilihan template hingga pengembangan fitur interaktif. Selama proses tersebut, peserta

aktif meminta bimbingan kepada fasilitator serta melakukan eksplorasi fitur secara mandiri. Hal ini menunjukkan adanya motivasi belajar yang tinggi serta kesiapan peserta dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran.

Tingginya partisipasi juga terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan peserta, terutama terkait teknik desain media interaktif, integrasi multimedia, serta penerapan media dalam konteks pembelajaran masing-masing. Pertanyaan yang muncul tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menyentuh aspek pedagogis, seperti bagaimana media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa peserta semata-mata tidak berfokus pada penggunaan aplikasi saja melainkan pada pemanfaatannya secara optimal dalam proses pembelajaran.



Gambar 3 Kegiatan Pelatihan Media Digital dalam Pembelajaran

Kendala yang Dihadapi

Meskipun kegiatan pelatihan terlaksana dengan baik, terdapat beberapa kendala yang ditemui selama pelaksanaan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan jaringan internet yang memengaruhi kelancaran akses dan penggunaan *Genially*, khususnya saat proses desain dan penyimpanan media berbasis daring. Kondisi ini terutama dirasakan oleh peserta dari wilayah dengan akses internet yang belum stabil. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pelaksana menyediakan modul pelatihan dalam bentuk *soft file*, memperpanjang waktu pengerjaan tugas, serta menerapkan pendampingan lanjutan secara daring sehingga peserta tetap dapat menyelesaikan pengembangan media secara mandiri.

Kendala berikutnya adalah perbedaan tingkat literasi digital antar peserta. Sebagian peserta telah terbiasa menggunakan teknologi digital, sedangkan sebagian lainnya masih berada pada tahap dasar. Perbedaan kemampuan ini menyebabkan variasi kecepatan dalam mengikuti materi dan praktik. Sebagai solusi, fasilitator menerapkan pendekatan pendampingan bertahap (*scaffolding*) melalui bimbingan individual dan kelompok kecil agar peserta dapat belajar sesuai tingkat kemampuan masing-masing. Pendekatan ini dinilai efektif dalam membantu peserta memahami penggunaan fitur aplikasi secara lebih optimal.

Selain itu, keterbatasan waktu pelatihan menyebabkan belum seluruh fitur dan potensi pengembangan media dapat dieksplorasi secara mendalam. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan penugasan mandiri selama tujuh hari disertai pendampingan melalui diskusi daring. Strategi ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam menyempurnakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik memerlukan dukungan pendampingan berkelanjutan agar penguasaan kompetensi digital guru dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan.

Dampak Kegiatan

Kegiatan pelatihan berdampak positif secara signifikan pada peningkatan kompetensi dan praktik pembelajaran guru. Dampak tersebut tidak hanya terlihat selama kegiatan berlangsung, tetapi juga berpotensi berkelanjutan dalam implementasi pembelajaran di kelas. Adapun dampak yang dirasakan peserta pelatihan, antara lain: 1) Meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya keterampilan peserta dalam menggunakan berbagai fitur pada aplikasi *Genially*, mulai dari pembuatan media sederhana hingga pengembangan media interaktif yang lebih kompleks. Peserta yang sebelumnya hanya menggunakan media presentasi statis kini mampu menciptakan media yang variatif, interaktif, dan relevan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital; 2) Mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Peserta tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mulai mengembangkan ide-ide kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Hal ini terlihat dari variasi produk yang dihasilkan, seperti kuis interaktif, infografis visual, serta konten gamifikasi sederhana. Inovasi ini berpotensi meningkatkan keaktifan siswa dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta bermakna; 3) Mendukung implementasi pembelajaran berbasis digital di sekolah. Peserta menjadi lebih siap mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran, baik untuk penyampaian materi maupun evaluasi pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan workshop pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Genially* dapat terlaksana dengan baik dan menghasilkan dampak positif dalam peningkatan kompetensi guru SMA/SMK di Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep media pembelajaran digital yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 56,7 pada pre-test menjadi 84,2 pada post-test. Selain itu, kemampuan peserta dalam memanfaatkan aplikasi *Genially* juga meningkat signifikan, dari hanya sekitar 15,7% peserta yang mengenal aplikasi menjadi 94%. Aspek pemahaman tools aplikasi *Genially*, nilai pre-test hanya 46,2% dan meningkat menjadi 95,7% setelah pelatihan. Hasil penilaian produk menunjukkan 85% peserta mampu menghasilkan media dengan baik.

Tingginya antusiasme dan partisipasi peserta selama kegiatan, serta kemampuan peserta dalam menghasilkan produk media pembelajaran, membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik efektif untuk peningkatan kompetensi guru. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan literasi digital, dan waktu pelatihan yang terbatas, kegiatan ini tetap mampu mencapai tujuan yang diharapkan.



UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana PkM menyampaikan apresiasi kepada LPP Universitas Indraprasta PGRI, P4 Jakarta Utara dan Kepulauan Seribu, serta seluruh guru SMA/SMK peserta kegiatan atas dukungan, kolaborasi, dan keterlibatan aktif yang telah diberikan. Ungkapan terimakasih juga disampaikan kepada semua pihak yang turut berkontribusi dalam penyelenggaraan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnin N., & Bektiningsih, K. (2024). Genially Interactive Media: Improving Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>
- Damayanti, F., & Supriyatin, T. (2022). Implementasi Educational Comic Berbasis Aplikasi Comic Life sebagai Media Pembelajaran Alternatif. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 365-373. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16551>
- Damayanti, F., Musliman, A., Stiawan, R.A., Suryana, A., & Amponsah, S. (2026). Integration of Artificial Intelligence Based Digital Media in Science Learning Activities to Improve Critical Thinking Skills of Vocational High School Students. *Indonesian Journal of Science Education*, 14(1), 12-20
- Khafidh, A. N., Widyawati, F., Najarudin., Yani, S., Nuraeni, Y., Indrawati, Inesrawanti, V., Salam, H. A., & Damayanti, F. (2025). Pemanfaatan Game Based Learning dan Gamifikasi Adaptif dalam Pembelajaran STEM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9468–9477. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3419>
- Kuncoro, B. D., & Wijianto. (2025). Development of Interactive Learning Media Using Genially Based on Game-Based Learning. *Research Horizon*, 5(6), 3255-3268.
- Putri, M. A., & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual dengan Animasi Berbasis Canva pada Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 164–174. <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i01.29752>
- Putri, M.I., Mulyawati, Y., & Zen, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231-248. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23383>
- Sangaji, M., Damayanti, F., Musliman, A., Hasbullah, H., & Suryana, A. (2025). Development of Digital Scrapbook Module Teaching Materials as a Science Learning Innovation to Improve Students' Conceptual Understanding. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(12), 513–520. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i12.13377>
- Shalimara, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(2), 272-290. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>
- Yu, Q., & Yu, K. (2024) The Effects of Gamified Flipped Classroom on Student Learning: Evidence from A Meta-Analysis. *Interactive Learning Environments*, 32(9), 5126-5141. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2209791>

Zafer, H.M.I., Maqbool, S., Rong, Y., & Maqbool, S. (2025). Impact of Digital Learning Tools on Student's Engagement and Achievement in Middle School Science Classes. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 9(2), 177-196. <https://doi.org/10.46328/ijtes.622>

