

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*GENIALLY* PADA MATERI TEKS IKLAN KELAS VIII DI SMP NEGERI 10  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Lufi Permata Putri**

**NIM 06021282126050**

**Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI TEKS IKLAN KELAS VIII  
DI SMP NEGERI 10 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Lufi Permata Putri**

**NIM: 0602122126050**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**

**NIP 198010012002122001**

**Pembimbing**



**Khalidatun Nuzula, M.Pd.**

**NIP 199401232023212047**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GENIALLY*  
PADA MATERI TEKS IKLAN KELAS VIII DI SMP NEGERI 10 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Lufi Permata Putri**

**NIM 06021282126050**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Sabtu

Tanggal : 8 Maret 2025

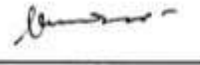
**TIM PENGUJI**

1. Ketua/Pembimbing : Khalidatun Nuzula, M. Pd.



---

2. Anggota/Penguji : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M. Pd.



---

**Palembang, Maret 2025**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**

**NIP 198010012002122001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lufi Permata Putri

NIM 06021282126050

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Teks Iklan Kelas VIII di SMP Negeri 10 Palembang." merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila di kemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, Maret 2025



Lufi Permata Putri

NIM 06021182126050

## PRAKATA

Puji dan syukur kepada Allah SWT telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk menyelesaikan tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam menyusun skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Teks Iklan Kelas VIII di SMP Negeri 10 Palembang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lain karena bantuan dan kontribusi dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Khalidatun Nuzula, M.Pd. atas segala bimbingan, saran, dan motivasi besar yang telah diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku koordinator program studi, serta Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Dr. Hartono, M.A., Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., ketua Jurusan pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah tempat penulis melakukan penelitian beserta guru-guru bahasa Indonesia SMP Negeri 10 Palembang yang banyak membantu penulis, juga dosen-dosen yang terlibat dalam penciptaan produk skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu secara langsung maupun tak langsung. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur tidak henti-hentinya saya panjatkan kehadirat Allah SWT berkat karunia-Nya, tugas akhir skripsi ini dapat tersusun dan selesai. Atas segala berkah yang berikan, penulis mendapat nikmat kesempatan, kesehatan, dan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir jenjang sarjana ini. Penulis menyadari, bahwasanya penyusunan skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan seorang diri tanpa dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Dengan mengucapkan rasa syukur, hormat dan kasih sayang, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang saya sayangi, Bapak Alm. Riyadi dan Ibu Maruyah. Ayah yang telah berpulang lebih dahulu sebelum menyaksikan perjuangan sampai akhir, dan ibu yang selalu berada di sisi penulis yang menyaksikan perjuangan ini sampai akhir. Terima kasih ayah yang selalu berjuang dalam memenuhi kebutuhan finansial sehingga penulis tidak kekurangan apapun walaupun beliau tidak sempat melihat proses perjuangan penyusunan skripsi ini namun doaku selalu menyertaimu di alam sana dan terima kasih Ibu atas doa, motivasi, dan nasihat yang diberikan sehingga membuat penulis mampu menyelesaikan perjuangan ini.
2. Alm. Susi Sundari selaku tante penulis yang telah dianggap sebagai ibu kedua, berpulang lebih dahulu sebelum melihat anaknya menyelesaikan perjuangannya. Terima kasih atas dukungan dan kasih sayang layaknya seperti anak sendiri yang selalu menemani di setiap proses perjuangan penulis.
3. Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan saran dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi. Terima kasih atas ilmu, waktu, tenaga, dan arahan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M. Pd., selaku dosen penguji skripsi saya.
5. Ibu Dr. Santi Oktariana, M.Pd., selaku koordinator program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas arahan dan bimbingannya.
6. Seluruh dosen Universitas Sriwijaya, khususnya para dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih Bapak/Ibu telah memberikan ilmu dan pengalaman luar biasa selama perkuliahan.
7. Keluarga besar SMP Negeri 10 Palembang, terkhusus Ibu Evi Rosmeli, S.Pd dan para siswa-siswi, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
8. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Muhammad Hartandiansyah Doornik yang telah menemani penulis dari awal perjuangan sampai akhir perjuangan. Terima kasih telah berkontribusi baik tenaga, waktu, mendukung dan senantiasa menemani penulis bimbingan. Terima kasih telah bertahan dalam proses perjuangan penulis yang dapat meyakinkan dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepada anabulku Boba yang selalu menemani dan mengganggu penulis saat pengerjaan skripsi.
10. Teman seperjuangan penulis selagi SMP yang masih bertahan dan menemani proses pengerjaan skripsi penulis. Teruntuk Yessa Dewi Nur Eni, Fharadhiba, dan M. Ilhamsyah, terima kasih telah menjadi bagian dari proses penulis.
11. Teman seperjuangan kuliah, terima kasih teruntuk Tri Nur Hidayah, Aghnia misiarani Meida, Pratidina Trihungsih, dan Febya Anggelina. Terima kasih telah mewarnai kehidupan perkuliahan penulis dan menjadi penghibur, motivator andalan penulis.
12. Seluruh teman seperjuangan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2021.
13. Terima kasih untuk almamater tercinta, walaupun penulis telat masuknya yang penting bangga menjadi bagian dari Universitas Sriwijaya.

### **MOTTO**

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

**Baskara Putra-Hindia**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>KETERANGAN LULUS UJIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Penelitian Pengembangan .....	7
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.3 <i>Genially</i> .....	13
2.4 Teks Iklan .....	19
2.5 Penelitian Relavan.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Metode Penelitian.....	24
3.2 Prosedur Penelitian.....	26
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.5 Teknik Analisis Data .....	36



3.6 Jadwal Penelitian.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	39
4.1.1 Tahap Planning (Perencanaan).....	39
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Desain Produk) .....	60
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	68
4.2 Pembahasan.....	91
<b>BAB V.....</b>	<b>95</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>95</b>
5.1 Kesimpulan .....	95
5.2 Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal.....	14
Gambar 2.2 Tampilan Pemilihan Peran .....	14
Gambar 2.3 Tampilan Login .....	15
Gambar 2.4 Tampilan awal <i>Genially</i> .....	15
Gambar 2.5 Tampilan Fitur <i>Genially</i> .....	15
Gambar 2.6 Contoh Materi .....	16
Gambar 2.7 Fitur Berbagi .....	16
Gambar 2.8 Fitur Share Link .....	17
Gambar 3.1 Model Pengembangan Alessi & Trollip .....	25
Gambar 3.2 Alur Pengembangan .....	26
Gambar 4.1 Desain Flowchart .....	63
Gambar 4.2 Tampilan Awal.....	69
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi .....	71
Gambar 4.5 Tampilan Materi 1 .....	71
Gambar 4.6 Pengertian Menurut Ahli .....	72
Gambar 4.7 Pertanyaan Pemantik.....	72
Gambar 4.8 Pengertian Teks Iklan.....	72
Gambar 4.9 Pertanyaan Pematik.....	72
Gambar 4.10 Pengertian Iklan Digital .....	72
Gambar 4.11 Struktur Iklan Cetak .....	73
Gambar 4.12 Struktur Iklan Digital .....	73
Gambar 4.13 Materi Ciri-Ciri .....	73
Gambar 4.14 Materi Contoh .....	74
Gambar 4.15 Video Pembelajaran.....	74
Gambar 4.16 Tampilan Kuis Interaktif .....	74
Gambar 4.17 Tampilan Soal Kuis .....	75
Gambar 4.18 Tampilan Opsi Benar.....	75

Gambar 4.19 Tampilan Opsi Salah .....	75
Gambar 4.20 Tampilan Kuis Materi Struktur.....	76
Gambar 4.21 Tampilan Kuis Materi Contoh.....	76
Gambar 4.22 Tampilan Materi 2 .....	77
Gambar 4.23 Tampilan Motivasi.....	77
Gambar 4.24 Tampilan Ice Breaking .....	77
Gambar 4.25 Tampilan Evaluasi .....	78
Gambar 4.26 Tampilan Menu Profil .....	78
Gambar 4.27 Tampilan Profil Pengembang .....	79
Gambar 4. 28 Tampilan Daftar Pustaka .....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	29
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Wawancara Kebutuhan Guru.....	30
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Uji Validasi.....	32
Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	33
Tabel 3. 5 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	34
Tabel 3. 6 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa .....	35
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Anaisis Kebutuhan .....	36
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Kelayakan Ahli Media, Materi, dan Bahasa .....	37
Tabel 3. 9 Jadwal Penelitian.....	37
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran .....	40
Tabel 4. 2 Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif secara umum .....	42
Tabel 4. 3 Kebutuhan Indikator Pencapaian dan Penyanjian Materi .....	43
Tabel 4. 4 Aspek Kebutuhan Penyajian Media .....	48
Tabel 4. 5 Aspek Kebutuhan Fitur.....	52
Tabel 4. 6 Aspek Kebutuhan Evaluasi atau Kuis .....	54
Tabel 4. 7 Kebutuhan Guru .....	56
Tabel 4. 8 Tabel Storyboard .....	63
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Media .....	80
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Materi .....	82
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Bahasa .....	84
Tabel 4. 12 Revisi Media .....	86
Tabel 4. 13 Revisi Materi .....	87
Tabel 4. 14 Revisi Bahasa .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul .....	103
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi .....	104
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya .....	106
Lampiran 4 Surat Izin penelitian Dinas Pendidikan .....	108
Lampiran 5 Surat Tugas Validator.....	110
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	111
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi .....	114
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	117
Lampiran 9 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	120
Lampiran 10 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	123
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian .....	126
Lampiran 12 Produk Akhir Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially .....	127
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi .....	128
Lampiran 14 Keterangan Pengecekan Similarity.....	130

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
GENIALLY PADA MATERI TEKS IKLAN KELAS VIII DI SMP NEGERI 10  
PALEMBANG  
ABSTRAK**

Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media ajar interaktif berbasis *Genially* pada materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan model penelitian pengembangan Allesi dan Trolip. Adapun Langkah-langkah dari penelitiannya yaitu (1) Tahap perencanaan (*Planning*) dengan melakukan observasi awal untuk melihat kondisi objektif dan analisis kebutuhan yang melibatkan guru dan peserta didik, (2) Tahap desain (*design*) dengan mengembangkan rancangan pembelajaran, membuat *flowchart* dan *storyboard* serta mengumpulkan item dan teks yang dimasukkan ke dalam media, (3) Tahap pengembangan (*development*) dengan membuat desain grafis, validasi ahli (*alpha test*), dan revisi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, wawancara oleh guru dan validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Keseluruhan penilaian validasi ahli mendapatkan kriteria sangat layak. Pada penilaian aspek media, nilai keseluruhan yang diperoleh ialah 37 dari skor maksimal 40 mendapatkan nilai dengan persentase 92,5% (sangat layak). Pada penilaian aspek materi, nilai keseluruhan yang diperoleh ialah 36 dari skor maksimal 40 mendapatkan nilai dengan persentase 90% (sangat layak). Pada aspek kebahasaan, nilai keseluruhan yang diperoleh ialah 38 dari skor maksimal 40 mendapatkan nilai dengan persentase 95% (sangat layak). Berdasarkan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi teks iklan ini dinyatakan sangat layak digunakan pada kelas VIII di SMP Negeri 10 Palembang.

**Kata kunci : Pengembangan, *Genially*, Teks Iklan**

---

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Lufi Permata Putri

Nim : 06021282126050

Dosen Pembimbing : Khalidatun Nuzula, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON  
GENIALLY ON ADVERTISING TEXT MATERIAL FOR CLASS VIII AT  
SMP NEGERI 10 PALEMBANG**

**ABSTRACT**

*The development of this media aims to produce an interactive instructional media product based on Genially on advertising text material at SMP Negeri 10 Palembang. This research uses the Research and Development (R&D) method with Allesi and Trolip's development research model. The research steps include (1) Planning stage with initial observation to see objective conditions and needs analysis involving teachers and students, (2) Design stage by developing learning designs, creating flowcharts and storyboards, and collecting items and texts to be inserted into the media, (3) Development stage by creating graphic designs, expert validation (alpha test), and revision. Data collection techniques were carried out by distributing questionnaires, interviews by teachers, and expert validation. Expert validation was carried out by three experts, namely media experts, material experts, and language experts. The overall assessment of expert validation obtained very feasible criteria. In the assessment of media aspects, the overall score obtained was 37 out of a maximum score of 40, with a percentage of 92.5% (very feasible). In the assessment of material aspects, the overall score obtained was 36 out of a maximum score of 40, with a percentage of 90% (very feasible). In terms of language, the overall score obtained was 38 out of a maximum score of 40, with a percentage of 95% (very feasible). Based on the results of expert validation of interactive learning media based on Genially on advertising text material, it is stated that it is very feasible to use in class VIII at SMP Negeri 10 Palembang.*

***Keywords : Development, Genially, Advertising Text***

---

Koordinator Program Studi

Pembimbing



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001



Khalidatun Nuzula, M.Pd.  
NIP 199401232023212047

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembelajaran di kelas, yang mencakup berbagai aspek mendukung perkembangan peserta didik. Salah satu aspek yang mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah ketepatan pemilihan media pembelajaran (A. D. Sari, 2021). Dalam proses, pembelajaran penggunaan berbagai media dan alat pembelajaran digunakan untuk menunjang kemampuan berpikir kritis (Prasetya et al., 2022). Media pembelajaran ini perlu diimplementasikan dalam proses pembelajaran salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks iklan. Iklan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dikarenakan iklan menyajikan pesan secara kompleks, menggunakan teknik persuasif dan mengandung makna bias atau klaim. Hal ini sejalan dengan pendapat (H. P. Sari et al., 2025) Iklan merupakan bentuk komunikasi persuasif yang melibatkan kemampuan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas. Di era digital sekarang, pemahaman tentang iklan elektronik sangat penting untuk mendukung kemampuan berfikir peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teks iklan mengalami beberapa kendala, terutama dalam hal efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, *Genially* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan interaktif. *Genially* merupakan website digital interaktif yang memungkinkan pengguna membuat konten visual yang interaktif dan menarik secara mudah. Media *genially* menampilkan beragam variasi yaitu presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan *games* yang dapat menghadirkan media edukasi interaktif bagi peserta didik (Hidayati et al., 2025).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara tertutup di SMP Negeri 10 Palembang, kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pembelajaran hanya menggunakan buku teks dan jarang menggunakan media pembelajaran, padahal sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai namun tidak dimanfaatkan dengan baik. Beriringan dengan hal



tersebut, era digital sekarang sangat mudah menemukan iklan pada media sosial. Namun, pemahaman peserta didik hanya sebatas iklan cetak saja belum sampai dengan iklan digital sehingga hal ini berdampak pada pemahaman peserta didik dalam memahami iklan. Hal ini selaras dengan pendapat (Zain & Pratiwi, 2021) kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, sehingga memerlukan banyak media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi sehingga perlunya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Akan tetapi permasalahan yang ditemukan minimnya pengetahuan guru terhadap media ajar yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Namun, materi mengenai teks iklan digital sampai saat ini belum memiliki referensi yang pasti. Hal ini menjadi kesenjangan antara penelitian yang telah dilakukan dengan data yang ditemukan.

Solusi mengatasi hal tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan *website digital genially*. *Genially* ini dapat diakses secara gratis oleh pendidik dan peserta didik serta dilengkapi dengan berbagai fitur yang ada didalamnya seperti presentasi, animasi, kuis, dan template yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan berbagai jenis konten dan pembelajaran yang tentunya meningkatkan proses belajar mengajar. Dengan adanya pengembangan media ajar ini diharapkan memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang baru. Hal ini mampu menjadikan proses pembelajaran aktif dan kreatif melalui keinteraktifan dalam suatu media ajar khususnya materi teks iklan. Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Utomo, 2023). Pengembangan media ini sebelumnya pernah dilakukan pada kurikulum merdeka. Penelitian pertama dilakukan oleh Meli Miranda dan Elly Prihasti Wuriyani (2024) menghasilkan sebuah produk media ajar menggunakan *website digital genially* pada materi teks anekdot. Selain itu, penelitian yang lain juga dilakukan sebelumnya oleh Desi Natalia Asa Giovani dan Primasari Wahyuni (2021) menghasilkan sebuah produk media pembelajaran audio visual berbantuan *camtasia studio* dalam keterampilan menulis teks iklan. Terakhir, tidak hanya bagi peserta didik penelitian yang lain juga

diperuntukan untuk pendidik yang dilakukan oleh Rusmining, dkk (2024) mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *platform genially* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru.

Kebaruan yang difokuskan peneliti dari penelitian sebelumnya ialah peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan menyisipkan materi mengenai teks iklan digital kemudian dipadukan dengan elemen pendukung yang menarik perhatian peserta didik sehingga materi teks iklan dapat diterima baik oleh peserta didik. Namun, untuk materi teks iklan digital ini peneliti akan menyisipkan di beberapa bagian saja karena peneliti belum menemukan referensi yang kuat terkait iklan digital ini. Selain itu, peneliti akan memberikan interaksi antara pendidik dan peserta didik agar pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan komunikatif dengan memberikan kuis interaktif mengenai materi teks iklan. Kemudian peneliti mengombinasikan berbagai alat bantu seperti *link*, *youtube*, video, *canva*, dan proyektor.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020). Empat keterampilan tersebut sesuai dengan pembelajaran kurikulum sekarang. Saat ini pendidik bukan lagi sebagai subjek, melainkan berperan sebagai fasilitator aktif bagi para siswa. Sehingga, guru berpengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Fathih, 2022). Berdasarkan kurikulum merdeka, materi yang diajarkan pada siswa kelas 8 sesuai dengan buku terbitan Kemendikbud terdapat 6 materi ajar, yaitu; (1) Teks observasi, (2) Teks iklan, (3) Artikel ilmiah populer, (4) Karya fiksi, (5) Teks puisi, dan (6) Teks pidato. Salah satu materi yang dipelajari siswa kelas VIII SMP/MTs yaitu materi teks iklan.

Pengertian iklan ialah suatu bentuk komunikasi tidak langsung yang didasari keterangan tentang keunggulan atau keuntungan suatu produk, yang disusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan rasa menyenangkan yang dapat mengubah pikiran seseorang untuk melakukan pembelian terhadap suatu produk (Kesuma Dewi

et al., 2022). Materi pelajaran teks iklan ini bertujuan untuk membekali para siswa dengan pengetahuan dan keterampilan mengenai iklan. Tidak hanya pengertian teks iklan, materi yang diajarkan berupa ciri-ciri teks iklan, struktur teks iklan, dan contoh teks iklan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 10 Palembang. Informasi yang didapat dari hasil wawancara tersebut, pada saat proses pembelajaran media yang digunakan masih tradisional menggunakan buku paket dan papan tulis. Siswa sering merasa jenuh karena hanya mengandalkan buku teks tanpa adanya media visual pendukung yang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar khususnya materi teks iklan. Berdasarkan pengamatan peneliti hasil rata – rata nilai siswa materi teks iklan kelas VIII tahun ajaran 2023/2024 yaitu 70,3 yang mana nilai tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, peneliti memutuskan memilih materi teks iklan sebagai materi dalam penelitian. Selain itu, sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai yang disediakan oleh pihak sekolah, tetapi terdapat larangan membawa *handphone* ke lingkungan sekolah yang dapat menghambat perkembangan media pembelajaran. Terlebih lagi, ketika ingin menggunakan proyektor guru dan siswa diharuskan pindah keruangan laboratorium komputer karena di ruangan tersebut tersedia proyektor dan tidak boleh di pindahkan oleh pihak sekolah.

Dari penjelasan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada materi teks iklan. Subjek dari penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 10 Palembang. Alasan peneliti mengembangkan penelitian ini dikarenakan di SMP Negeri 10 Palembang, kurangnya kemampuan guru dalam mengimplementasikan teknologi dan media ajar dengan baik walaupun sarana dan prasarana sudah memadai. Selain itu, pendidik hanya berpatokan pada buku teks saja. Dalam pembelajaran bahasa indonesia terkhususnya materi teks iklan belum pernah mengembang media ajar interaktif berbasis genially. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan variasi terbaru dalam meningkatkan efektivitas

pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman mengenai materi teks iklan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Teks Iklan Kelas VIII di SMP Negeri 10 Palembang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran *Genially* terhadap materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran *Genially* terhadap materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang?
3. Bagaimana media pembelajaran *Genially* terhadap materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran media pembelajaran *Genially* terhadap keterampilan materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran *Genially* pada materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang.
2. Mendeskripsikan rancangan produk media pembelajaran *Genially* pada materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang.
3. Menghasilkan produk media pembelajaran *Genially* pada materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang.
4. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Genially* pada materi teks iklan di SMP Negeri 10 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **a. Bagi Peserta didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menggunakan *Genially* sebagai media pembelajaran yang praktis secara interaktif dan kolaboratif, tidak terikat pada buku, waktu, cerita lisan kemudian

dapat berinovasi, mengandalkan dunia digital, dan menantang dalam proses pembelajaran menggunakan media tersebut.

**b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif dalam pengembangan media pembelajaran bagi guru sebagai sumber belajar yang efektif dan inovatif, serta memudahkan guru dalam proses mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *Genially* sebagai alternatif untuk membuat inovasi baru dalam proses pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai media pembelajaran *Genially* yang efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pada Bahasa Indonesia dan sebagai referensi instrument pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon, Inc.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35–44.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. (No Title).
- Arta, A.-L. F., & Irfan, D. (2022). Perancangan Media Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio Di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4498–4503.
- Aslami, R., & ZA, M. F. (2023). Penggunaan Aplikasi Nearpod dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII MTS Negeri 3 Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023. *Prosiding Samasta*.

- Chadjah, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 125–137.
- Desi Natalia Asa Giovani, P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CAMTASIA STUDIO PADA KETERAMPILAN MENULIS IKLAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 12 YOGYAKARTA. *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Dewi, N. P. S. S., & Wisudariani, N. M. R. (2022). Relevansi Caption Endorsement Selebgram Sebagai Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Teks Iklan Di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(2), 145–154.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fathih, M. A. (2022). Meninjau kembali prinsip dan perencanaan supervisi pendidikan sebagai pengawasan dalam pendidikan yang bersifat pembinaan. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 142–157.
- Fatma, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hidayati, A. D. P., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Game Kuis dengan Website Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 135–146.

- ISLAM, S. T. A., & MA'HAD ALY, A.-H. (n.d.). *IMPLEMENTASI PENANAMAN SIKAP RELIGIUS MELALUI MEDIA GENIALLY PADA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS XII IPS MAN BATU*.
- kesuma Dewi, P. M., Ganing, N. N., & Sujana, I. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1908–1917.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS ANEKDOT BERBANTUAN WEB GENIALLY PADA SISWA KELAS X SMA SWASTA BUDI SATRYA. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326–338.
- Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Nurhayati, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berdeferensiasi (Literature Review). *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 11(3).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022a). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan kita menulis.
- Prasetya, P. M., Parmiti, D. P., & Bayu, G. W. (2022). TERPIKIR STEM: Instrumen Tes Berpikir Kritis IPA Berorientasi Pendekatan STEM. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 363–371.
- Rinjani, S. (2024). Implementasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64.



- Rusmining, R., Yuwaningsih, D. A., & Cahdriyana, R. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Platform Genially Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru. *Surya Abdimas*, 8(2), 284–290.
- Safi'i, I., Apriyatin, A. N., & Ibrahim, N. (2023). Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Iklan dalam Materi Ajar Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19(1), 139–148.
- Sari, A. D. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan fitur “reels instagram” pada pembelajaran bahasa dan sastra indonesia di masa pandemi COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 33–38.
- Sari, H. P., Salamah, S., & Sari, W. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Di Kelas VIII SMPN 14 Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(4), 958–964.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. (2020). Analisis kompetensi guru: pembelajaran revolusi industri 4.0. *Prosiding Samasta*.
- Tetambe, A. G., & Dirman, D. (2021). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 80–100.
- Utomo, F. T. S. (2023a). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Utomo, F. T. S. (2023b). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.

- Widiadnya, P. I. G. A. V. (2020). Semiotika tanda verbal dan visual pada iklan kampanye pencegahan penyebaran Covid-19. *Kulturistik: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Budaya*, 4(2), 10–18.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 75-â.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.