



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 8517-8524

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Manajerial Intelektual dan Artifisial: Media Genially sebagai Aktualisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Affan Maulidi Rahmatullah, Imad Aghnir Ridho, Mofidatul Hasanah, Moh. Ansori, Ainur Rofiq Hafsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madura

affanmaulidii26@gmail.com, reidhobaru77@gmail.com, mofidahasanah@gmail.com, mansorisrrrr@gmail.com,

ainurrofiqhafsi@gmail.com

Abstrak

Transformasi pembelajaran digital menuntut pendidik menghadirkan inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung proses pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aktualisasi manajerial intelektual dan artifisial melalui penggunaan media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 25 siswa kelas IX SMPN 8 Pamekasan. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Genially mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, mempercepat pemahaman materi, serta memperkuat daya ingat melalui kuis interaktif dan latihan yang terintegrasi. Pembelajaran berbasis kelompok yang dikemas dalam bentuk tantangan juga mendorong kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan Genially merepresentasikan dimensi manajerial intelektual melalui pengelolaan materi, aktivitas belajar, motivasi, dan evaluasi secara sistematis, serta dimensi artifisial melalui integrasi teknologi digital dalam praktik pedagogi. Temuan ini menegaskan bahwa Genially tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana transformasi pedagogi yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif, efektif, inovatif, berpusat pada siswa, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 serta penguatan kompetensi literasi digital.

Kata kunci: Genially, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Manajerial Intelektual, Pedagogi Digital, Media Interaktif.

1. Latar Belakang

Transformasi pendidikan pada era digital menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik melalui pemanfaatan teknologi interaktif. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih komunikatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi abad ke-21. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, integrasi teknologi menjadi kebutuhan mendesak karena proses pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kebahasaan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, literasi digital, dan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa, dominasi metode ceramah, serta minimnya penggunaan media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Padahal, peserta didik pada era digital memiliki karakteristik yang dekat dengan visualisasi, interaktivitas, dan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan pedagogis dengan perkembangan teknologi digital.

Salah satu media pembelajaran digital yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Genially. Media ini menawarkan berbagai fitur interaktif seperti animasi, kuis, gamifikasi, visualisasi materi, dan presentasi digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Maulana dan Prayoga & Gustiana, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Genially memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa karena mampu menciptakan

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian Rinjani & Artikel, (2024) menjelaskan bahwa implementasi Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya berkaitan dengan adopsi perangkat teknologi, tetapi juga menuntut perubahan strategi pedagogis yang mampu mengoptimalkan interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan media digital perlu diarahkan pada penciptaan pengalaman belajar yang mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif harus dipahami sebagai bagian dari inovasi pedagogi yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, bukan sekadar sebagai alat bantu penyampaian materi.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas Genially dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, maupun partisipasi siswa melalui penyajian materi yang menarik dan berbasis gamifikasi. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berorientasi pada pengukuran dampak penggunaan media terhadap capaian pembelajaran dan belum banyak mengkaji bagaimana media tersebut berkontribusi terhadap pengelolaan pembelajaran secara konseptual. Dengan kata lain, dimensi manajerial yang mencakup pengorganisasian pengalaman belajar, pengelolaan aktivitas siswa, dan integrasi teknologi dalam praktik pedagogis masih belum memperoleh perhatian yang memadai dalam kajian-kajian sebelumnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda dengan memandang Genially sebagai representasi integrasi antara kemampuan manajerial intelektual guru dan pemanfaatan teknologi digital interaktif. Kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada penggunaan Genially sebagai media pembelajaran, tetapi juga pada upaya menjelaskan bagaimana media tersebut berfungsi sebagai instrumen aktualisasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menghubungkan dimensi intelektual dan artifisial dalam satu ekosistem pedagogi digital. Perspektif ini diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian mengenai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus memberikan landasan konseptual bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih adaptif terhadap tuntutan abad ke-21.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi semata, tetapi juga mencerminkan adanya transformasi pedagogi digital yang mengintegrasikan dimensi intelektual dan artifisial dalam proses pembelajaran. Dimensi intelektual terlihat melalui kemampuan guru dalam mengelola pengetahuan, strategi pembelajaran, dan pengalaman belajar peserta didik secara sistematis. Sementara itu, dimensi artifisial tampak pada penggunaan teknologi digital sebagai instrumen pembelajaran interaktif yang mampu merekonstruksi suasana belajar menjadi lebih modern, adaptif, dan partisipatif.

Konsep manajerial intelektual dan artifisial dalam penelitian ini dipahami sebagai bentuk pengelolaan pembelajaran berbasis integrasi kemampuan pedagogis guru dengan dukungan teknologi digital interaktif. Kehadiran media Genially tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai ruang aktualisasi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses memahami materi, menyelesaikan tantangan pembelajaran, serta membangun pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Dalam perspektif pedagogi digital, penggunaan media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

Penelitian sebelumnya umumnya lebih berfokus pada efektivitas media Genially terhadap hasil belajar atau motivasi siswa. Penelitian Maulana & Gustiana, (2025) lebih menitikberatkan pada pengaruh media terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian (Firjatullah & Nurjanah, 2025) memfokuskan pengembangan media Genially untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur. Di sisi lain, Palzi & Yuliarti (2024) menjelaskan bahwa media digital memiliki pengaruh terhadap dimensi kognitif, emosional, dan perilaku peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun demikian, penelitian yang mengkaji media Genially sebagai bentuk aktualisasi manajerial intelektual dan artifisial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya memposisikan media Genially tidak sekadar sebagai media pembelajaran interaktif, melainkan sebagai bentuk aktualisasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis transformasi pedagogi digital. Penelitian ini menempatkan Genially sebagai representasi integrasi antara pengelolaan intelektual pembelajaran dengan dimensi artifisial teknologi digital dalam menciptakan pengalaman

belajar yang lebih efektif dan partisipatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aktualisasi media Genially sebagai bentuk manajerial intelektual dan artifisial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga berupaya mengungkap bagaimana penggunaan media Genially mampu meningkatkan keterlibatan, pengalaman belajar, dan interaktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

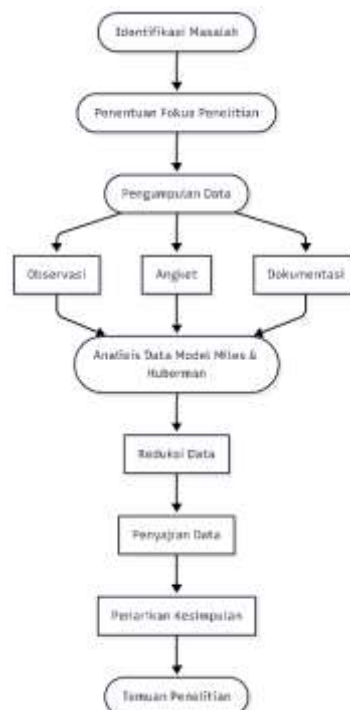
2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berfokus pada proses pembelajaran dan pengalaman belajar siswa dalam penggunaan media digital interaktif. Menurut Bogdan & Biklen, (2007), penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata, perilaku, dan deskripsi secara mendalam tanpa menekankan pada data numerik. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 8 Pamekasan dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas IX pada materi teks eksplanasi menggunakan media Genially sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan angket atau kuesioner. Menurut Nasution, (2016), observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti untuk memahami situasi dan aktivitas secara menyeluruh. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, seperti antusiasme siswa saat mengerjakan kuis, kondisi kelas yang lebih kondusif, serta kemampuan siswa memahami materi pembelajaran menggunakan media Genially.

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran, penggunaan media Genially, serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono, (2022), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan peristiwa, gambar, foto, maupun dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknik angket untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap penggunaan media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Angket disusun berdasarkan indikator kemudahan akses, kebermanfaatan, ketertarikan siswa, keinginan menggunakan kembali, dan efektivitas media pembelajaran. Instrumen angket menggunakan skala Likert dengan kategori skor *setuju* (4), *cukup setuju* (3), dan *tidak setuju* (2).

Gambar 1. Alur Penelitian



Gambar 1 menunjukkan tahapan pelaksanaan penelitian yang dimulai dari identifikasi masalah dan penentuan fokus penelitian. Selanjutnya, data dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga menghasilkan temuan penelitian mengenai aktualisasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh (Miles et al. 2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan angket untuk memperoleh data yang valid dan objektif mengenai aktualisasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi interaktif..

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Aktualisasi Pembelajaran Interaktif melalui Media Genially

Implementasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan fitur visual, animasi, serta kuis berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran teks eksplanasi, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, dan penyelesaian tantangan pembelajaran yang disajikan melalui media Genially.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan Genially memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan observasi tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Temuan Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Aspek Observasi	Temuan
1	Antusiasme siswa	Siswa antusias mengerjakan kuis pembelajaran
2	Kondisi kelas	Kelas lebih kondusif selama pembelajaran
3	Pemahaman materi	Siswa lebih cepat memahami materi
4	Interaktivitas pembelajaran	Pembelajaran lebih seru melalui kuis kelompok
5	Retensi materi	Siswa lebih mudah mengingat materi

Temuan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan Genially mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar siswa. Antusiasme siswa terlihat ketika mereka secara aktif mengikuti kuis yang dikemas dalam bentuk kompetisi antarkelompok. Selain meningkatkan motivasi belajar, strategi tersebut juga membangun kolaborasi dan komunikasi antarsiswa. Kondisi kelas yang lebih kondusif menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga fokus pembelajaran dapat terjaga dengan baik.

Gambar 1. Diagram Temuan Implementasi Media Genially



Visualisasi pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa aspek antusiasme siswa, pemahaman materi, dan interaktivitas pembelajaran menjadi indikator yang paling menonjol selama implementasi media Genially. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan S. Maulana (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Genially mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, Genially dapat diposisikan sebagai media yang mendukung transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia menuju pembelajaran berbasis pengalaman belajar (*learning experience*).

3.2 Dimensi Manajerial Intelektual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Konsep manajerial intelektual dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan guru mengelola pengetahuan, pengalaman belajar, dan aktivitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Dalam implementasinya, guru tidak hanya menggunakan Genially sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen untuk mengorganisasi aktivitas belajar siswa secara sistematis.

Pengelolaan pembelajaran terlihat dari pembagian siswa ke dalam tiga kelompok yang saling berkompetisi dalam menyelesaikan kuis pembelajaran. Strategi tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya membangun lingkungan belajar yang kolaboratif sekaligus kompetitif sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Tabel 2. Manifestasi Manajerial Intelektual dalam Pembelajaran

Aspek Manajerial	Implementasi
Pengelolaan materi	Penyajian materi melalui Genially
Pengelolaan aktivitas belajar	Kuis dan diskusi kelompok
Pengelolaan motivasi	Sistem tantangan dan kompetisi
Penguatan pemahaman	Latihan ulang melalui kuis
Pengelolaan kelas	Pembelajaran lebih kondusif

Tabel 2 menunjukkan bahwa penggunaan Genially tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi instrumen pengelolaan proses belajar. Guru mampu mengintegrasikan materi, aktivitas, motivasi, dan evaluasi dalam satu lingkungan pembelajaran digital yang terstruktur. Hal tersebut mencerminkan aktualisasi manajerial intelektual yang berorientasi pada peningkatan kualitas pengalaman belajar siswa.

Dalam perspektif pedagogi digital, kemampuan mengelola proses pembelajaran melalui media interaktif merupakan salah satu bentuk kompetensi guru abad ke-21. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi Genially dalam penelitian ini tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan medianya, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif.

3.3 Dimensi Artifisial dan Transformasi Pedagogi Digital

Selain menunjukkan dimensi intelektual, penggunaan Genially juga menghadirkan dimensi artifisial melalui integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dimensi artifisial dipahami sebagai pemanfaatan sistem digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih modern, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Respon siswa terhadap penggunaan media Genially menunjukkan bahwa media ini diterima secara positif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Untuk mengukur respon tersebut, penelitian menggunakan beberapa indikator sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Genially

Indikator	Fokus Pengukuran
Kemudahan akses	Kemudahan penggunaan media
Kebermanfaatan	Manfaat media dalam pembelajaran
Ketertarikan siswa	Minat siswa terhadap pembelajaran
Keinginan menggunakan kembali	Keberlanjutan penggunaan media
Efektivitas media	Efektivitas media pembelajaran

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9806>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Berdasarkan hasil angket, siswa memberikan respon positif terhadap seluruh indikator yang diukur. Fitur gambar, animasi, dan gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, kemudahan akses media memungkinkan siswa memanfaatkan kembali materi pembelajaran di luar jam pelajaran sebagai sarana penguatan pemahaman.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa Genially tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai representasi transformasi pedagogi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Integrasi antara kemampuan guru mengelola pembelajaran dan dukungan teknologi interaktif menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif, partisipatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan demikian, media Genially dapat dipandang sebagai bentuk aktualisasi manajerial intelektual dan artifisial yang mendukung pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan berorientasi pada masa depan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Genially tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa, tetapi juga merefleksikan terjadinya transformasi pedagogi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media interaktif tersebut memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, kuis, dan aktivitas berbasis permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Dalam konteks ini, teknologi tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi semata, melainkan sebagai sarana yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Dari perspektif konstruktivisme, peningkatan keterlibatan siswa yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung melalui partisipasi aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Aktivitas menjawab kuis, berdiskusi dalam kelompok, serta mengeksplorasi materi melalui fitur-fitur interaktif Genially memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi didominasi oleh penyampaian informasi secara satu arah, tetapi berkembang menjadi proses interaktif yang mendorong eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi.

Selain itu, tingginya respons positif siswa terhadap penggunaan Genially menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan belajar (*student engagement*), baik dari aspek perilaku, kognitif, maupun emosional. Keterlibatan tersebut terlihat melalui keaktifan siswa mengikuti pembelajaran, meningkatnya perhatian terhadap materi, serta antusiasme dalam menyelesaikan berbagai aktivitas yang disediakan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa desain pembelajaran berbasis media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan Genially juga memperlihatkan kontribusi terhadap penguatan literasi digital siswa. Interaksi dengan berbagai elemen multimedia dan aktivitas pembelajaran berbasis teknologi membantu peserta didik membiasakan diri menggunakan perangkat digital secara produktif dalam konteks akademik. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan kompetensi kebahasaan, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan memanfaatkan teknologi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Lebih jauh, hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi Genially tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif. Aspek inilah yang menjadi bentuk aktualisasi manajerial intelektual dan artifisial, yakni integrasi antara kompetensi pedagogis guru dalam merancang pengalaman belajar dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Perspektif tersebut menjadi kontribusi utama penelitian ini karena memosisikan Genially bukan sekadar media pembelajaran interaktif, melainkan sebagai bagian dari strategi pedagogis yang mampu mengoptimalkan pengelolaan pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

Perkembangan media pembelajaran digital menunjukkan bahwa inovasi teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam mentransformasi praktik pedagogi yang lebih adaptif dan berpusat pada peserta didik. Implementasi Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memperlihatkan bahwa integrasi multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar melalui penyajian materi yang visual, komunikatif, dan partisipatif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Andriani et al., 2025) yang menegaskan bahwa pemanfaatan Genially dapat memperkuat kompetensi pedagogi digital guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Selain itu, kajian (Jasmari

Jasmari, 2024) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital menjadi salah satu pendekatan yang semakin relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Dengan demikian, penggunaan Genially dalam penelitian ini dapat dipandang sebagai bagian dari transformasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan pengelolaan proses belajar secara sistematis.

Dari perspektif yang lebih luas, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa, penguatan literasi digital, dan pengembangan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif. (Anjani et al., 2025) menjelaskan bahwa media digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. Senada dengan hal tersebut, (Prihatin, 2025) menemukan bahwa implementasi media digital mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada kebutuhan siswa di era teknologi. Sementara itu, (Sukini et al., 2025) menekankan bahwa integrasi media digital dan kecerdasan artifisial membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih inovatif sekaligus menghadapi tantangan transformasi pendidikan modern. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya mengenai efektivitas media digital, tetapi juga menegaskan bahwa Genially dapat menjadi sarana aktualisasi manajerial intelektual dan artifisial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

4. Kesimpulan

Penggunaan media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, kelas menjadi lebih kondusif, siswa lebih cepat memahami materi teks eksplanasi, serta lebih mudah mengingat materi melalui aktivitas kuis dan latihan yang terintegrasi dalam media Genially. Selain itu, pembelajaran berbasis kelompok yang dikemas dalam bentuk tantangan mampu meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Genially tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga merepresentasikan aktualisasi manajerial intelektual dan artifisial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dimensi manajerial intelektual tercermin melalui kemampuan guru mengelola materi, aktivitas belajar, motivasi, dan evaluasi secara sistematis, sedangkan dimensi artifisial tampak melalui pemanfaatan teknologi interaktif yang mendukung transformasi pedagogi digital. Dengan demikian, integrasi antara kompetensi guru dan teknologi Genially mampu menghadirkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Referensi

1. Andriani, A. E., Sulistyorini, S., Witanto, Y., & Kiptiyah, S. M. (2025). Improving Teachers' Digital Pedagogy Through the Use of Interactive Multimedia Using Genially in Elementary School Learning at the Pringgodani Cluster Teachers' Working Group. *Warta Pengabdian Andalas*, 32(2), 228–237. <https://doi.org/10.25077/jwa.32.2.228-237.2025>
2. Anjani, A. D., Aulia, D. L. N., Tabriz, N., Putri, D. T., & Susanti, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital. *Syntax Idea*, 7(2), 261–269. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v7i2.12566>
3. Bogdan, Robert., & Biklen, S. Knopp. (2007). *Qualitative research for education : an introduction to theories and methods*. Pearson A & B.
4. Firjatullah, R., & Nurjanah, H. F. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially pada Materi Perangkat Keras Komputer (Hardware) Pelajaran Informatika di Kelas VII SMPN 3 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4102>
5. Jasmari Jasmari. (2024). Digital-based Indonesian Language Learning Strategy in Higher Education : A Systematic Review for 2020-2024. *International Journal of Education and Literature*, 3(2), 154–162. <https://doi.org/10.55606/ijel.v4i1.181>
6. Maulana, A. G. P., & Gustiana, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Al-Amanah Salem. *Journal Innovation In Education*. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3252>
7. Maulana, S. (2025). Interoperabilitas: Konsep, Implementasi, Dan Tantangan Dalam Era Transformasi Digital. *Journal of Comprehensive Science*. <https://doi.org/10.59188/jcs.v4i8.3552>
8. Miles, M. B. ., Huberman, A. M. ., & Saldaña, Johnny. (2014). *Qualitative data analysis : a methods sourcebook*. SAGE Publications, Inc.
9. Nasution, S. (2016). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Bumi Aksara.
10. Palzi, P., & Yuliarti, Y. (2024). Conflict Management in the Operation of Trans Padang Corridor VI. *Railway Journal*. <https://doi.org/10.47134/railway.v1i1.2339>
11. Prayoga, I., & Gustiana, E. (2025). Implementasi Genially Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 2 Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3450>
12. Prihatin, M. (2025). Implementation of Digital Media in Learning Indonesian Language in Class IV MI Al Islam Majasem Purbalingga. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 9(2), 728. <https://doi.org/10.58258/jisip.v9i2.8508>
13. Rinjani, S., & Artikel, I. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9806>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

14. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
15. Sukini, S., Budiyo, S., Aji, W. N., & Suseno, D. (2025). Digital media and artificial intelligence in teaching Bahasa Indonesia: Realities, potentials, and challenges. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*, 5(2), 371–387. <https://doi.org/10.22515/jemin.v5i2.11958>