

Pengembangan Kompetensi Profesional Guru SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dalam Pemanfaatan Genially sebagai Media Pembelajaran

Development of Professional Competencies among Teachers at Sepuluh Nopember Junior High School Sidoarjo in the Use of Genially as a Learning Media

Harun Al Rosyid^{1*}, Rindu Puspita Wibawa², I Gusti Lanang Putra Eka Prisma³, Bambang Sujatmiko⁴, Martini Dwi Endah Susanti⁵, Ramadhan Cakra Wibawa⁶, Riski Surya Permana⁷, Khalimatus Sa'diyah⁸

¹⁻⁸Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: harunrosyid@unesa.ac.id¹, rinduwibawa@unesa.ac.id², lanangprisma@unesa.ac.id³, bambang Sujatmiko@unesa.ac.id⁴, martinisusanti@unesa.ac.id⁵, ramadhanwibawa@unesa.ac.id⁶, riski22.22118@mhs.unesa.ac.id⁷, khalimatus.22080@mhs.unesa.ac.id⁸

*Penulis Korespondensi: harunrosyid@unesa.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 19 Agustus 2026;
Revisi: 16 September 2026;
Diterima: 08 Oktober 2026;
Terbit: 10 Oktober 2026

Keywords: Community Service; Digital Learning; Genially; Learning Media; Teacher Competence.

Abstract: Teachers are required to adapt to technological developments and develop innovative learning media, yet many still rely on limited instructional media. This community service activity aimed to improve the professional competence of teachers at SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo in utilizing Genially as an interactive learning media platform. The method consisted of socialization and training involving 27 teachers from various subjects, comprising pretest, intervention (material delivery and hands-on practice), and posttest stages. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test (Shapiro & Wilk, 1965) and a one-tailed Wilcoxon Signed Rank Test. Results showed an increase in the average score from 94.07 (pretest) to 99.25 (posttest), with an average N-Gain of 0.85 (high category) based on the formula from Hake (1998). The Wilcoxon test indicated a statistically significant improvement ($V=184$; $p=0.025$). Participant satisfaction questionnaire results also showed positive responses across all assessed aspects: Content, Delivery and Mentoring, and Interactive Discussion Sessions. The activity proved effective in improving teachers' competence in developing technology-based learning media.

Abstrak

Guru dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, namun sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan agar para guru SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo bisa lebih baik dalam menggunakan kemampuan profesionalnya melalui platform Genially sebagai media pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi dan pelatihan yang diikuti oleh 27 guru dari berbagai mata pelajaran, dengan tahapan pretest, intervensi berupa penyampaian materi dan praktik langsung, serta posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk (Shapiro & Wilk, 1965) dan uji Wilcoxon Signed Rank Test satu arah. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 94,07 (pretest) menjadi 99,25 (posttest) dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,85 (kategori tinggi) mengacu pada formula Hake (1998). Uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik ($V=184$; $p=0,025$). Hasil kuesioner kepuasan peserta juga menunjukkan respons positif pada seluruh aspek yang dinilai, yaitu Isi Materi, Penyampaian dan Mentoring, serta Sesi Interaktif Diskusi. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Genially; Kompetensi Guru; Media Pembelajaran; Pembelajaran Digital; Pengabdian kepada Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk mendukung pembangunan berkelanjutan negara adalah melalui pendidikan, yang bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan berkualitas. Selain mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikan, pembelajaran abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran untuk membuat pengalaman belajar menjadi interaktif, menarik, dan efektif. Ini karena media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, keterampilan, dan keinginan untuk belajar (Safitri, Yuniarti, & Rostika, 2022).

Dalam adaptasi dengan kemajuan ilmu dan teknologi, guru harus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa. Mereka juga harus beradaptasi dengan kebijakan Merdeka Belajar (Nurdyansyah & Riananda, 2016). Namun demikian, masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran terbatas atau bahkan belum mampu mengembangkannya secara mandiri, sehingga diperlukan upaya peningkatan kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif (Octasyavira & Nurlizawati, 2022). Tantangan ini juga berkaitan erat dengan kesenjangan literasi digital guru, yang menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan transformasi pendidikan di era digital (Suhartono & Widodo, 2023; Rachman et al., 2025).

Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat sejenis telah menunjukkan bahwa workshop secara umum efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru terkait media pembelajaran yang menyenangkan (Ermawati, Hardiyanti, Yustita, & Rusadi, 2022), serta memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta pelatihan (Kantun & Herlindawati, 2021).

Genially adalah platform berbasis web yang dapat membantu guru membuat konten interaktif dan audio-visual dengan cepat dan mudah dengan fitur seperti presentasi animasi, infografis, kuis, dan gamifikasi. Ini telah terbukti berhasil digunakan sebagai media pembelajaran berbasis web untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif di berbagai kelas (Paramita, Lasmawan, & Kertih, 2025; Rahayu dkk., 2023). Beberapa materi dalam pelatihan ini turut memuat konsep gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan (poin, lencana, papan skor) dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Suartika & Raini, 2026; Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).

Mitra kegiatan ini adalah SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, yang berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak sekolah diketahui masih memiliki penilaian mutu pembelajaran yang perlu ditingkatkan dari Dinas Pendidikan Sidoarjo, khususnya pada aspek media pembelajaran.

Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan memberikan edukasi kepada guru SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Genially* yang interaktif, sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat, 30 September 2024, diikuti oleh 27 guru dari berbagai mata pelajaran di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, terdiri atas 18 guru perempuan (66,67%) dan 9 guru laki-laki (33,33%). Kegiatan dilaksanakan secara luring dalam bentuk workshop dengan pendekatan praktik langsung, terdiri atas tiga tahap utama: (1) pretest untuk memetakan pengetahuan awal peserta mengenai pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran; (2) intervensi berupa sosialisasi, transfer informasi, dan pendampingan praktik langsung dalam menyusun media pembelajaran menggunakan *Genially*; dan (3) posttest untuk mengukur perubahan pemahaman peserta setelah intervensi.

Instrumen pretest dan posttest berupa 10 butir soal pilihan ganda dengan instrumen yang sama pada kedua tahap. Selain itu, kepuasan peserta terhadap pelaksanaan workshop diukur melalui kuesioner dengan tiga aspek penilaian, yaitu Isi Materi, Penyampaian dan Mentoring, serta Sesi Interaktif Diskusi, menggunakan skala Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju, yang diisi oleh 25 dari 27 peserta.

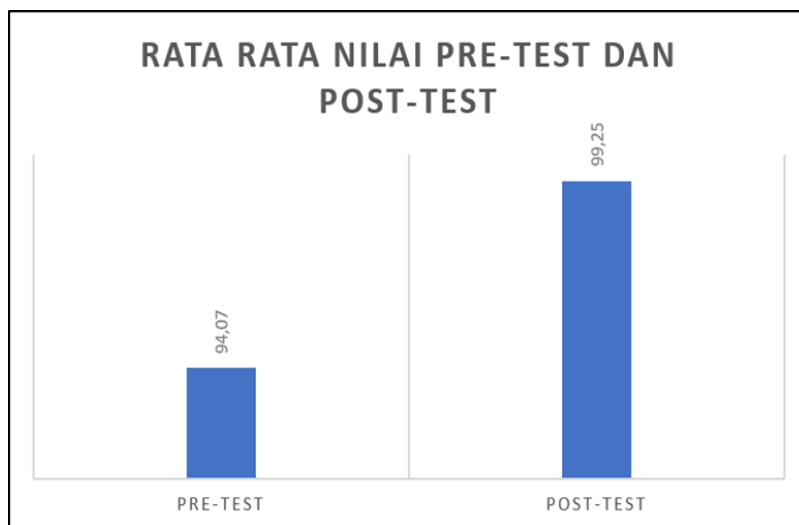
Analisis data dilakukan secara bertahap. Pertama, dihitung statistik deskriptif (rata-rata pretest, posttest, dan N-Gain) menggunakan rumus N-Gain yang mengacu pada Hake (1998). Kedua, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk (Shapiro & Wilk, 1965) pada data pretest, posttest, dan gain, mengingat jumlah responden kurang dari 50 ($N=27$). Karena data tidak berdistribusi normal, pengujian perbedaan hasil pretest dan posttest dilakukan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test satu arah (*one-tailed*), dengan hipotesis H_1 : skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest.

3. HASIL

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest.

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pre-Test	94,07
Rata-rata Post-Test	99,25
Selisih Peningkatan	5,18
Rata-rata N-Gain	0,85
Kategori N-Gain	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta sebesar 5,18 poin setelah diberikan intervensi, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk kategori tinggi, sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest Peserta.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk dan Uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Pengujian	Statistik	p-value	Keterangan
Normalitas Pretest	W = 0,639	0,000	Tidak Normal
Normalitas Posttest	W = 0,374	0,000	Tidak Normal
Normalitas Gain	W = 0,740	0,000	Tidak Normal
Wilcoxon Signed Rank	V = 184	0,025	Signifikan ($p < 0,05$)

Hasil uji Shapiro-Wilk pada Tabel 2 menunjukkan p-value pada ketiga variabel lebih kecil dari 0,05, sehingga data pretest, posttest, dan gain tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian perbedaan dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test satu arah, dengan hasil p-value sebesar 0,025 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa peningkatan skor posttest dibandingkan pretest bersifat signifikan secara statistik.

Tabel 3. Persentase Tingkat Kepuasan Peserta per Aspek.

Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju
Isi Materi	74,67%	25,33%	0%	0%
Penyampaian dan Mentoring	68,00%	16,00%	14,67%	1,33%
Sesi Interaktif Diskusi	66,67%	26,67%	6,67%	0%

Hasil kuesioner kepuasan pada Tabel 3 menunjukkan mayoritas peserta menyatakan Sangat Setuju pada ketiga aspek yang dinilai, dengan persentase tertinggi pada aspek Isi Materi (74,67%), diikuti Penyampaian dan Mentoring (68,00%) serta Sesi Interaktif Diskusi (66,67%). Proporsi respons negatif sangat kecil di seluruh domain, dengan nilai tertinggi hanya

1,33% pada aspek Penyampaian dan Mentoring.

4. DISKUSI

Data pretest, posttest, dan gain pada penelitian ini tidak berdistribusi normal, yang kemungkinan disebabkan oleh efek ceiling, yaitu sebagian besar peserta telah memiliki pemahaman awal yang tinggi (skor 9–10 dari skor maksimal 10) baik pada pretest maupun posttest, sehingga data terkonsentrasi pada nilai maksimal. Meskipun signifikan secara statistik, peningkatan rata-rata skor yang teramati relatif kecil. Temuan ini sejalan dengan studi pelatihan guru sejenis, di mana N-Gain kategori tinggi dapat tetap diperoleh meskipun peningkatan rata-rata skor relatif kecil, karena pemahaman awal peserta yang sudah tinggi turut membatasi besaran peningkatan yang dapat terukur (Ridha et al., 2025).

Tingginya pemahaman awal peserta pada penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan tingkat literasi digital guru yang semakin membaik seiring tuntutan adaptasi teknologi di dunia pendidikan (Suhartono & Widodo, 2023; Rachman et al., 2025), sehingga mayoritas guru peserta telah memiliki bekal pemahaman dasar mengenai platform pembelajaran interaktif sebelum mengikuti kegiatan.

Hasil kuesioner kepuasan yang tinggi pada seluruh aspek turut memperkuat efektivitas kegiatan ini. Tingkat kepuasan yang tinggi ini sejalan dengan temuan pada workshop guru sejenis, di mana kepuasan peserta terbukti menjadi indikator penting keberhasilan suatu pelatihan, khususnya pada aspek kejelasan penyampaian materi dan relevansi materi dengan kebutuhan mengajar (Setiawati et al., 2025). Secara keseluruhan, kombinasi antara peningkatan pemahaman yang signifikan secara statistik dan tingkat kepuasan peserta yang tinggi menunjukkan bahwa kegiatan workshop pemanfaatan Genially ini berhasil mencapai tujuannya, baik dari sisi kognitif maupun persepsi peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa workshop pendampingan penyusunan media pembelajaran melalui platform Genially yang diikuti oleh 27 guru SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 94,07 menjadi 99,25 dengan N-Gain kategori tinggi (0,85), serta hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang signifikan secara statistik ($V=184$; $p=0,025$). Peningkatan rata-rata skor yang relatif kecil meskipun signifikan diduga disebabkan oleh efek ceiling akibat tingginya pemahaman awal peserta. Hasil kuesioner kepuasan turut menunjukkan respons yang didominasi kategori Sangat Setuju dan Setuju pada seluruh aspek

yang dinilai. Sebagai tindak lanjut, disarankan adanya pendampingan berkelanjutan pasca-workshop agar guru dapat menerapkan media pembelajaran berbasis Genially secara langsung di kelas, serta peninjauan alokasi waktu penyampaian materi pada kegiatan serupa di masa mendatang.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Negeri Surabaya atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan, serta kepada pihak SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo atas kerja sama dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ermawati, E. A., Hardiyanti, S. A., Yustita, A. D., & Rusadi, T. M. (2022). Pengembangan kompetensi profesional guru menggunakan metode workshop untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SDN 3 Aliyan. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, 2(3), 335–341.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Kantun, S., & Herlindawati, D. (2021). Merancang RPP inovatif dalam program Merdeka Belajar pada MGMP IPS SMP se-Kabupaten Jember. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, 1(2), 137–146.
- Nurdyansyah, & Riananda, L. (2016). Developing ICT-based learning model to improve learning outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology, Jurnal TEKPEN*, 1(2), 929–930.
- Octasyavira, M., & Nurlizawati, N. (2022). Kesulitan guru dalam merancang media inovatif digital untuk pembelajaran sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(4), 437–445.
- Paramita, N. M. N. W., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan Genially materi karakteristik geografi Indonesia kelas V sekolah dasar. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148–152.
- Rachman, A., Rini, T. P. W., Ferdiansyah, A., Harsono, A. M. B., Hidayat, A., Rizqi, M., & Azkia, N. (2025). Implementasi literasi digital dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 8(1), 1516–1522.
- Rahayu, W. P., dkk. (2023). Peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran dengan bantuan website Genially pada guru-guru SMK Islam Batu. *Portal Riset dan Inovasi Pengabdian Masyarakat (PRIMA)*, 2(3), 270–277.

- Ridha, M. R., Cahyono, B. D., Nikmah, K., Humam, A. S., Nurkholis, M. A., & Marifah, D. (2025). Pemberdayaan guru TPQ dalam pembelajaran kosakata Arab: Pemanfaatan media visual tematik dengan pendekatan permainan edukatif. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 9(1), 65–76.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *[Nama jurnal belum dicantumkan]*, 6(4), 7096–7106.
- Setiawati, H., Isbatullah, M., Rifaat, M., Ashyfh, U., Mursidin, W., & Narsan, Z. (2025). Workshop merancang modul ajar dengan pendekatan pembelajaran mendalam menggunakan AI pada guru IPA SMP Kota Parepare. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(2), 387–396.
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika*, 52(3–4), 591–611.
- Suartika, I., & Raini, Y. (2026). Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi meningkatkan motivasi belajar siswa SD Karadenan Kaum Kabupaten Bogor. *EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 144–156.
- Suhartono, N., & Widodo, H. (2023). Transformasi pendidikan calon guru melalui literasi digital: Studi kasus di LPTK Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 88–97.