

ABSTRAK

RISA MAULIDA NIM. 2520122 “Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan *Genially* di MAN 3 AGAM” Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu masalah pembelajaran informatika di MAN 3 AGAM, ditemukan bahwa proses pembelajaran informatika di kelas X masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama. Hal ini menyebabkan lamanya waktu yang diperlukan saat praktik di laboratorium komputer karena penjelasan harus dilakukan secara individual. Sebagai akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berpotensi menurunkan minat belajar serta prestasi mereka. Kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta belum digunakannya media pembelajaran yang mendukung proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam pelajaran informatika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran informatika kelas X menggunakan *genially* di MAN 3 AGAM serta mengetahui kevalidan, kemenarikan media pembelajaran.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan menentukan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan konten, format, dan fitur interaktif yang sesuai. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media menggunakan *Genially*, diikuti dengan implementasi media di kelas. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang telah dirancang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang memiliki validitas tinggi yang menunjukkan bahwa konten dan desain media sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua guru informatika tingkat kepraktisan yang tinggi dalam penggunaan media tersebut. Selain itu, uji efektivitas yang melibatkan dua puluh tiga peserta didik kelas X yang menunjukkan, bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran informatika kelas x menggunakan *genially* di man 3 agam dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Platform *Genially*, Model ADDIE