

## Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis ICT Menggunakan Genially pada Materi Mehendi Siswa Kelas XII SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah

Lathifatul Akhfa<sup>1</sup> Astrid Sitompul<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Medan,  
Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2</sup>

Email: [lathifatulakhfa12345@gmail.com](mailto:lathifatulakhfa12345@gmail.com)<sup>1</sup> [astrid.baik@yahoo.co.id](mailto:astrid.baik@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Materi mehendi yang kompleks dan sumber belajar terbatas membuat siswa kesulitan dalam memahami konsepnya, dengan demikian diperlukan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran power point berbasis ICT menggunakan genially pada materi mehendi siswa kelas XII. Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah, Hamparan Perak. Metode yang digunakan adalah R&D (Research & Development) model ADDIE. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa media power point berbasis ICT menggunakan genially pada materi mehendi perlu dikembangkan dan layak berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru 90,9% sangat setuju, analisis kebutuhan siswa 89,6% sangat setuju, dinyatakan valid oleh 3 ahli materi 88,21% sangat layak, dan dinyatakan valid oleh 3 ahli media 89,33% sangat layak dan uji coba siswa 93,41% sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran power point berbasis ICT menggunakan genially pada materi mehendi layak dikembangkan.

**Kata Kunci:** Power Point, ICT, Genially, Mehendi

### Abstract

Complex mehendi material and limited learning resources make it difficult for students to understand the concept, thus requiring the development of learning media. This study aims to develop and test the feasibility of ICT-based PowerPoint learning media using Genially for mehendi material for grade XII students. This research was conducted at SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah, Hamparan Perak. The method used was the ADDIE R&D (Research & Development) model. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation. The results of the study found that ICT-based PowerPoint media using Genially for mehendi material needs to be developed and is feasible based on the results of the teacher needs analysis (90.9% strongly agree), student needs analysis (89.6% strongly agree), declared valid by 3 material experts (88.21% very feasible), and declared valid by 3 media experts (89.33% very feasible), and student trials (93.41% very feasible). Based on the results of the study, ICT-based PowerPoint learning media using Genially for mehendi material is feasible to be developed.

**Keywords:** Power Point, ICT, Genially, Mehendi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Penggunaan *Information and communication Technology* (ICT) atau disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran yang amat penting di era sekarang ini. ICT adalah teknologi yang digunakan dalam mengolah, menyimpan dan mengirimkan informasi melalui berbagai media (Martiana, 2022). Pemanfaatan ICT sudah tidak asing lagi mulai dari orangtua, remaja, anak-anak tak terlepas dari penggunaan ICT seperti smartphone, laptop, komputer dan lain sebagainya. Perkembangan tersebut mengharuskan guru harus terus mengikuti pola pemikiran siswa yang tidak terlepas dari penggunaan ICT. *Power point* merupakan media pembelajaran yang dapat memposisikan objek gambar, teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan slide (Puspita A. M. I., 2022). *Power point* merupakan media pembelajaran yang dapat

memotivasi siswa dalam belajar, menarik serta sangat membantu dalam proses memahami pelajaran (Purwanti, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi terdapat banyak platform yang dapat digunakan dalam merancang media pembelajaran power point. Salah satunya ialah *Genially*.

*Genially* merupakan sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten edukatif yang menarik dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. *Genially* dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran power point yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran (Martinez, 2022). *Genially* memiliki banyak fitur-fitur membantu mempermudah guru membuat media pembelajaran *power point* yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sekolah menengah kejuruan (SMK) Swasta Tarbiyah Islamiyah memiliki beberapa program keahlian salah satunya adalah program keahlian Tata Kecantikan. Program keahlian Tata Kecantikan mempunyai beberapa mata pelajaran salah satu diantaranya adalah mata pelajaran Perawatan Kulit dan Rambut pada Fase F. Mata pelajaran Perawatan Kulit dan Rambut terdiri dari beberapa elemen salah satunya adalah elemen Perawatan Tangan dan Kaki. Pada elemen Perawatan Tangan dan Kaki terdiri dari beberapa materi salah satunya adalah materi Mehendi. Mehendi adalah seni tradisional menghias kulit dengan pasta henna (Nurani, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis kepada salah satu guru mata pelajaran Perawatan Kulit dan Rambut, dapat diketahui bahwa siswa belum menguasai pengetahuan mengenai materi mehendi seperti jenis-jenis motif mehendi. Pada saat melakukan praktek sebanyak 62% siswa belum menguasai mehendi seperti pembuatan motif bunga berdasarkan hasil penilaian guru. Siswa juga mengalami kesulitan dalam praktik dan pembuatan desain mehendi belum tepat. Media pembelajaran yang digunakan dalam Fase F Elemen Perawatan Tangan dan Kaki materi Mehendi terbatas mengacu pada penjelasan yang diberikan oleh guru dengan menggunakan *handout*. Media pembelajaran yang dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar mandiri dan menunjang proses pembelajaran belum optimal. Berdasarkan fenomena dan gejala yang terjadi di sekolah, penulis menilai perlu adanya pengembangan media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially*. Media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* ini akan dikemas sedemikian rupa yang berisi materi, video tutorial dan gambar-gambar pada materi mehendi siswa kelas XII Tata Kecantikan SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah yang dapat membantu siswa belajar mandiri karena dapat diakses dimana saja, agar tidak sepenuhnya bergantung kepada materi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran di kelas. Sehingga pada akhirnya siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran mehendi.

Menurut (Anwar, 2024), ICT adalah teknologi yang digunakan sebagai sarana dan prasarana (hardware, software dan useware) yaitu sistem dan metode yang digunakan untuk menerima, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, menyusun dan menggunakan data secara bermakna. Selain itu Menurut (Desmaniar et al., 2022) media pembelajaran *power point* berbasis ICT adalah media pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi yang menarik dan dinamis. Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Wahyuni et al., 2022) bahwa Media pembelajaran *power point* berbasis ICT didesain untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar karena penyajiannya disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Ict Menggunakan *Genially* Pada Materi Mehendi Siswa Kelas XII Tata

Kecantikan SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak dan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis ICT Menggunakan *Genially* Pada Materi Mehendi Siswa Kelas XII Tata Kecantikan SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dibidang pendidikan kejuruan, memperkuat teori pembelajaran berbasis ICT dan dapat menjadi referensi bagi guru SMK dalam menerapkan ICT dalam pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

### Teknik Pengembangan

Metode pengembangan produk yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang mendasar pada pembuatan suatu produk yang efektif, dimulai dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk (Mahfud & Fahrizki, 2022).

### Alat dan Bahan

Pengembangan media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* ini dibuat dan dirancang menggunakan *platform genially*. *Genially* adalah platform yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif, seperti presentasi, game, kuis, dan video pembelajaran (Enstein dkk., 2022).

### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah yang terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan No.1. Klumpang Kb, Kec. Hamparan Perak. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026.

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi 3 orang ahli materi yaitu 2 orang guru Tata Kecantikan dan satu orang praktisi mehendi. Ahli media terdiri dari 3 orang yaitu dosen Teknologi Pendidikan yang memiliki keahlian dibidang desain dan digital. Seluruh siswa kelas XII Tata Kecantikan di SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* pada materi mehendi siswa kelas XII SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah.

### Tahapan Penelitian Model ADDIE

- a. Tahap Analisis (*Analysis*). Tahap analisis terdapat tiga tahapan yang dilakukan penulis yaitu analisis situasi, kebutuhan dan materi. Analisis situasi dilakukan peneliti dengan melakukan observasi pada Jurusan Tata Kecantikan SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah. Observasi ini dilakukan untuk melihat proses pembelajaran di kelas terkait dengan penggunaan media pembelajaran dan proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kendala yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan dasar guru dan siswa untuk dijadikan sebagai acuan penulis dalam pengembangan media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen angket kebutuhan guru dan siswa untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang dialami oleh guru dan siswa (Kurniawan, 2022). Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi terkait dengan materi mehendi yang tercantum dalam elemen Perawatan Tangan Dan Kaki Fase F sesuai dengan ATP dan Modul.

- b. Tahap Perancangan (*Desain*). Perancangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh pada tahap analisis (Mahfud & Fahrizki, 2022). Pada tahap perancangan terdiri dari dua tahapan yaitu mendesain materi merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam perancangan media pembelajaran. Terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam mendesain materi seperti urutan materi, struktur materi, format materi dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. media merupakan tahapan yang dilakukan setelah tahap mendesain materi. Desain media pembelajaran dibuat dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* (Putri dkk., 2024).
- c. Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahapan pengembangan adalah pencipta produk. Membuat dan menyusun materi sesuai dengan rancangan atau *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain (Mahfud & Fahrizki, 2022). Pada tahap ini produk media yang sudah dirancang yaitu materi dan media akan dikembangkan dengan dua tahap. Pengembangan materi yang sudah dirancang akan divalidasi oleh ahli materi yang disebut dengan validator. Pada penelitian ini validator materi terdiri dari tiga orang ahli dalam materi meheni (Amanda et al., 2023). Validator terdiri dari 3 orang ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang telah diuji dan dinilai layak dan relevan sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2022). Pengembangan media yang sudah dirancang akan divalidasi oleh ahli media sehingga media dinyatakan valid. Validasi media merupakan kegiatan untuk menguji rancangan media sehingga media dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Media akan divalidasi oleh validator yang terdiri dari tiga orang ahli media (Amanda et al., 2023).
- d. Tahap Implementasi (*Implementation*). Tahap implementasi adalah tahap penerapan produk media yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* pada materi meheni siswa kelas XII SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun tahap implementasi ini terbagi atas 3 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6-8 orang responden (Risal et al., 2022). Uji coba kelompok sedang atau revisi produk atau rancangan dilakukan kepada 9-14 responden (Risal et al., 2022). Uji coba kelompok besar dilakukan kepada seluruh responden atau bisa dilakukan kepada 15-30 orang atau lebih (Risal et al., 2022).
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap ini dilakukan pada proses dan akhir kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari hasil validasi desain, materi dan uji coba media setelah dinyatakan valid. . Jika media dinyatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk, namun jika media belum valid maka peneliti harus melakukan revisi produk sampai produk dinyatakan layak.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen observasi, angket dan dokumentasi.

- a. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati pembelajaran di SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah.
- b. Angket kebutuhan guru berisi pertanyaan yang ditujukan untuk mengetahui kebutuhan guru dalam hal pembelajaran, pengembangan diri dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- c. Angket kebutuhan siswa berisi beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang dialami oleh siswa.
- d. Angket validasi materi berisi beberapa pertanyaan mengenai kelayakan materi meheni.

- e. Angket validasi media berisi instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan penilaian dan tanggapan ahli media.
- f. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi untuk mencari data-data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, buku, foto dan lain sebagainya.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik yang dilakukan dalam pengolahan data menjadi informasi sehingga data tersebut lebih mudah dipahami dan untuk menemukan solusi dari permasalahan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan analisis teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan skor 1-5 dengan 5 sebagai nilai maksimum. Dengan kriteria sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju (Fitri & Hayanti, 2022).

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase Kelayakan

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$  = Jumlah skor ideal

Hasil kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan menurut (Widodo et al., 2023):

- 81-100% = Sangat Layak
- 61-80% = Layak
- 41-60% = Kurang Layak
- 21-40% = Tidak Layak
- <20% = Sangat Tidak Layak

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran power point berbasis ICT menggunakan *genially* pada materi mehandi siswa kelas XII SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah. Proses pengembangan produk menggunakan tahapan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut hasil tahap pengembangan produk.

#### Hasil Tahap Analisis

Hasil observasi dan analisis situasi dengan guru dan siswa diketahui bahwa kurikulum yang digunakan sekolah SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah adalah Kurikulum Merdeka. Sebanyak 62% dari 36 siswa belum menguasai materi mehandi dan terdapat kendala dalam proses pembelajaran karena keterbatasan media pembelajaran. Dari angket kebutuhan, 90,9% guru menyatakan sangat setuju dengan pengembangan media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially*, sedangkan 89,6% siswa menyatakan sangat setuju dengan adanya pengembangan media.

#### Hasil Tahapan Desain

Penyusunan materi pada media pembelajaran disusun sesuai dengan panduan yaitu ATP yang ada di sekolah SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah. Media dirancang berdasarkan storyboard



dan flowchart yang sudah disusun sebelumnya. Berikut ini adalah tampilan media pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media

### Hasil Tahapan Pengembangan

Media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan memberikan instrumen angket validasi materi dan media kepada ahli materi dan ahli media.

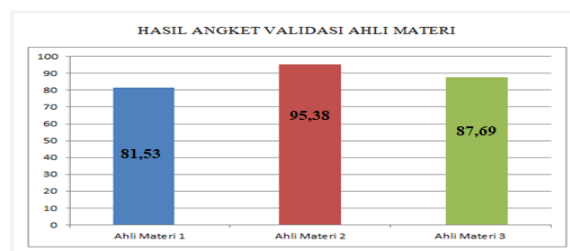
### Hasil Validasi Ahli materi

Ahli materi akan menilai materi berdasarkan kriteria pada instrumen angket validasi materi sesuai dengan ATP dan Modul.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor (%)	Kategori
Ahli Materi 1	81,53%	Sangat Layak
Ahli Materi 2	95,38%	Sangat Layak
Ahli Materi 3	87,69%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>88,20%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil menunjukkan bahwa materi sangat layak dan dinyatakan valid oleh ahli materi dengan persentase 88,20% sangat layak sesuai dengan kriteria pada angket validasi ahli materi.



Gambar 2. Grafik Angket Validasi Ahli Materi

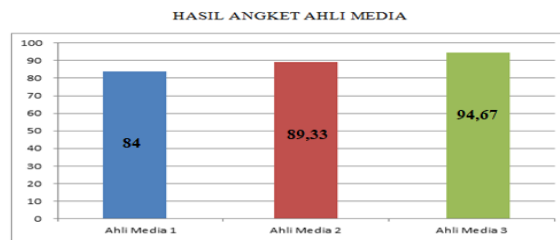
### Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media akan menilai media berdasarkan kriteria pada instrumen angket validasi media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor (%)	Kategori
Ahli Media 1	84%	Sangat Layak
Ahli Media 2	89,33%	Sangat Layak
Ahli Media 3	94,67%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>89,33%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validator ahli media sebesar 89,33% kategori sangat layak dengan revisi sebanyak 3 kali hingga media dinyatakan valid.



Gambar 3. Grafik Hasil Angket Ahli Media

### Hasil Tahap Implementasi

Setelah menyelesaikan tahap pengembangan dan telah disetujui maka peneliti melanjutkan penelitian pada tahap implementasi. Tahap implementasi dimulai dengan melakukan uji coba skala kecil yang melibatkan siswa sebanyak 6 orang, lalu diikuti dengan uji coba skala sedang dengan melibatkan siswa sebanyak 9 orang dan terakhir uji coba skala besar dengan melibatkan siswa satu kelas yaitu sebanyak 36 orang siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Siswa

Jenis Uji	Jumlah Siswa	Rata-rata %	Kategori
Uji Kelompok Kecil	6	96%	Sangat Baik
Uji Kelompok Sedang	9	92,5%	Sangat Baik
Uji Kelompok Besar	36	91,72%	Sangat Baik
Rata-rata		93,41%	Sangat Baik

Berdasarkan diagram di atas maka diketahui bahwa hasil angket respon siswa menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase uji coba kelompok kecil sebesar 96% kategori sangat layak, uji coba kelompok sedang sebesar 92,5% kategori sangat layak dan uji coba kelompok besar 91,72% kategori sangat layak. Rata-rata nilai persentase uji kelayakan memperoleh nilai 93,41% kategori sangat layak terhadap media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* pada materi meheni siswa kelas XII SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah.

### Hasil Tahap Evaluasi

Setelah melakukan implementasi, maka diperoleh media *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* pada materi meheni yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh penulis pada siswa kelas XII Tata Kecantikan SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah dengan uji coba kelompok kecil, sedang dan besar.

### Pembahasan

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Pembuatan media *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* pada materi meheni ini dibuat dengan tahapan-tahapan penelitian pengembangan. Tujuan dibuatnya media pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran selain itu juga untuk menguji kelayakan media tersebut. Tahap pengembangan media *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* diawali dengan tahap analisis yaitu penulis melakukan analisis situasi dan kebutuhan dengan melakukan observasi dan menyebar angket kepada guru dan siswa. Peneliti juga mengumpulkan data berupa modul dan ATP. Berdasarkan hasil

analisis kebutuhan guru didapat skor sebesar 90,9% kategori sangat setuju dengan media yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan siswa mendapat nilai sebesar 89,6% kategori sangat setuju terhadap media yang akan dikembangkan.

Pengembangan media dilanjutkan dengan validasi ahli materi dan media. Ahli materi terdiri dari dua orang guru tata kecantikan SMK Tarbiyah Islamiyah dan satu praktisi henna art Stabat. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang akan dimasukkan ke dalam media dan melakukan revisi hingga dinyatakan layak. Pada validasi materi memperoleh skor rata-rata sebesar 88,20% kategori sangat layak. Setelah materi dinyatakan valid maka dilanjutkan dengan melakukan validasi media kepada 3 orang ahli media yaitu 3 orang dosen Fakultas Teknik. Dalam validasi media dilakukan revisi hingga media dinyatakan valid dan setelah dinyatakan valid media siap untuk diuji kelayakan kepada siswa. Pada validasi media memperoleh skor dengan rata-rata 89,33% kategori sangat layak. Pengembangan media selanjutnya masuk ke tahap uji kelayakan yang dilakukan kepada siswa dengan menguji coba media pada tiga tahapan yaitu tahap uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang siswa dengan perolehan skor rata-rata 96% kategori sangat layak, uji coba kelompok sedang kepada 12 orang siswa dengan perolehan skor rata-rata 92,5% kategori sangat layak dan uji coba kelompok besar yaitu sebanyak 36 orang siswa atau satu kelas dengan perolehan skor 91,72% kategori sangat layak. Rata-rata perolehan nilai uji coba pada siswa adalah 93,41% kategori sangat layak terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* pada materi mehendi siswa kelas XII masuk dalam kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media juga berdasarkan hasil responden siswa. Berhubungan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2022), menyatakan bahwa pengembangan media *power point* berbasis ICT pada pelajaran tematik dinyatakan layak dengan kevalidan materi 75% layak, kevalidan media 82% sangat layak dan kevalidan respon siswa sebesar 93% sangat layak. Berdasarkan penelitian (Ridwan, 2022).

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa hasil angket kebutuhan guru pada pengembangan media pembelajaran *power point* berbasis ICT menggunakan *genially* adalah 90,9% sangat setuju dan angket kebutuhan siswa 89,6% sangat setuju. Hasil pengembangan materi oleh 3 orang ahli materi rata-rata 88,20% sangat layak dan hasil pengembangan media oleh 3 orang ahli media rata-rata 89,33% sangat layak dinyatakan valid. Hasil uji kelayakan media pembelajaran pada skala kecil, sedang dan besar memperoleh rata-rata 93,41% sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *power point* berbasis ict menggunakan *genially* pada materi mehendi siswa kelas XII SMK Swasta Tarbiyah Islamiyah sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini khususnya kepada kedua Orangtua penulis yang senantiasa memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, kepada Ibu Astrid Sitompul, M.Pd., selaku pembimbing skripsi penulis, yayasan Tarbiyah Islamiyah tempat penulis melakukan penelitian dan pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

Amanda et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3, 246–255. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.313>





- Anwar, K. M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ( ICT ) dalam dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 8(1), 132–139.
- Desmaniar et al. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Antar Pribadi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Cahaya Pendidikan*, 6(2).
- Enstein et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 101–109.
- Fitri, A. . &, & Hayanti, N. (2022). *Metodologi penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif, Mixedmethod dan Research and Development*. Madani Media.
- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. DeePublish. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK26861/pengantar-praktis-penyusunan-instrumen-penelitian/preview>
- Mahfud & Fahrizki. (2022). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Martiana, E. (2022). Penggunaan ICT dalam Pembelajaran. *Social, Humanities, and Ecucational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3).
- Martinez, A. (2022). Genially: Alat Untuk Membuat Persentasi di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 23(2).
- Nurani, B. (2022). *Terampil Berhias Dengan Henna*. CV Arya Duta.
- Purwanti, L. (2022). *Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII*. 3(2), 157–166.
- Puspita A. M. I., et al. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Putri et al. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Genially Pada Kelas III Materi Apakah Semua Hewan Sama Nada Aisyah Putri 1 , Wawan Syahiril Anwar 2 , Resyi A. Gani 3\**. 09, 231–239.
- Ridwan, V. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Pada Materi Seni Melukis Kuku (Nail Art) untuk Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jtr.v9n1.31999>
- Risal et al. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. CV. Literasi Nusantara. <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/metode-penelitian-44>
- Sugiyono. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. [https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb\\_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43\\_1652079047.pdf](https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf)
- Wahyuni et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis ICT Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Widodo et al. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct Perum Korpri.