

## ABSTRAK

**Wahyu Hidayat. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Genially Berbasis PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris* (Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan). Medan: Universitas Negeri Medan.**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang diintegrasikan dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa tingkat SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, dengan validasi dilakukan oleh ahli materi, desain, dan media. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pantai Labu dengan desain eksperimen semu. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi ( $\geq 87\%$ ), sementara respons pengguna menunjukkan kepraktisan media mencapai lebih dari 90%. Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan signifikan hasil belajar pada kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,71 (kategori tinggi), dibandingkan 0,42 (kategori sedang) pada kelas kontrol. Uji-t independen menghasilkan nilai  $p = 0,000$ , menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antar kelompok. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa melalui penyajian konten visual interaktif yang terstruktur sesuai prinsip pembelajaran berbasis masalah. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran digital abad ke-21, khususnya dalam mendesain intervensi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan aplikatif dalam konteks pendidikan bahasa.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Genially, *Problem-Based Learning*, Bahasa Inggris, Hasil Belajar, N-Gain.**

## ABSTRACT

**Wahyu Hidayat. (2025). Development of PBL-Based Genially Learning Media to Improve Learning Outcomes in English (Thesis, Postgraduate Program, Universitas Negeri Medan). Medan: Universitas Negeri Medan.**

*This study developed interactive learning media based on Genially integrated with the Problem-Based Learning (PBL) approach to improve junior high school students' English learning outcomes. The development model used was ADDIE, with validation carried out by experts in subject matter, design, and media. The trial was conducted on seventh-grade students at SMP Negeri 3 Pantai Labu using a quasi-experimental design. Validation results showed a very high level of feasibility ( $\geq 87\%$ ), while user responses indicated that the practicality of the media exceeded 90%. The effectiveness of the media was demonstrated through a significant improvement in learning outcomes in the experimental class, with an average N-Gain score of 0.71 (high category), compared to 0.42 (moderate category) in the control class. The independent t-test yielded a p-value of 0.000, indicating a statistically significant difference between groups. This media was proven to enhance students' cognitive engagement through the presentation of structured interactive visual content aligned with problem-based learning principles. These findings contribute to 21st-century digital learning practices, particularly in designing effective and applicable technology-based learning interventions within the context of language education.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Genially, Problem-Based Learning, English Language, Learning Outcomes, N-Gain.*