



Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Teks Ceramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong

Vitria Elva Florentina ✉, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Ira Yuniati, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Reni Kusmiarti, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

✉ vitriaelvaflorentina17029@gmail.com

Abstract: This research describes the Genially learning media for learning Indonesian for class XI TKJ students at SMKN 4 Rejang Lebong. This research uses a qualitative descriptive method. The objects of this research were class XI TKJ students at SMKN 4 Rejang Lebong with a total of 27 students as respondents. This research aims to describe the implementation of Genially media in learning lecture texts for class XI TKJ students at SMKN 4 Rejang Lebong. The data collection techniques used in this research are observation, documentation and questionnaires. These three techniques can include direct observation, document analysis and direct responses from respondents. Based on the research results and responses from class The success of learning media is assessed by its attractiveness, usefulness, and ease of access and use. Thus, it can be concluded that Genially is considered an effective, interesting and useful learning media in increasing students' learning motivation to achieve learning goals for class XI TKJ students at SMKN 4 Rejang Lebong. This is also shown through respondents or students who are actively involved and cooperative in the learning process and students are able to produce written products in the form of lecture texts through Genially media.

Keywords: Genially, learning media, learning motivation, lecture text

Abstrak: Penelitian mendeskripsikan media pembelajaran *Genially* pada pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas XI TKJ di SMKN 4 Rejang Lebong. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Objek dalam penelitian ini siswa kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong dengan jumlah responden 27 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *Genially* dalam pembelajaran teks ceramah siswa kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan kuesioner, ketiga teknik tersebut mencakup pengamatan secara langsung, analisis dokumen dan respon langsung dari responden. Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan dari siswa kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong terhadap penggunaan media pembelajaran *Genially*, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menganggap media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Genially* efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Keberhasilan media pembelajaran di nilai dari daya tarik, kebermanfaatan, dan kemudahan akses serta penggunaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Genially* dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik dan bermanfaat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. Hal tersebut juga ditunjukkan melalui responden atau siswa yang terlibat aktif dan kooperatif dalam proses pembelajaran dan siswa mampu menghasilkan produk tulisan berupa teks ceramah melalui media *Genially*.

Kata kunci: Genially, Media pembelajaran, Motivasi Belajar, Teks ceramah

Received 17 Januari 2025; **Accepted** 25 Februari 2025; **Published** 10 Mei 2025

Citation: Florentina, V.E., Yuniati, I., & Kusmiarti, R.. (2025). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Teks Ceramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (02), 285-291.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital membawa tantangan dan peluang baru, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa. Dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi informasi, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk memastikan efektivitas pembelajaran (Siti Rinjani, 2024). Perkembangan media pembelajaran semakin beragam, Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bisa berupa benda nyata maupun aplikasi yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Selain itu, berfungsi sebagai alat penunjang kreativitas selama belajar (Kepanjen, 2024).

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bisa berupa benda nyata maupun aplikasi yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi kepada penerima (Kepanjen, 2024). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang meliputi segala hal yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan dan keterampilan peserta didik, dengan tujuan untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar (Damayanti, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran untuk melangsungkan pembelajaran di kelas agar pembelajaran tidak membosankan misalnya penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang dipelajari (Hasanah, 2024). Fungsi dari media pembelajaran menjadi alat bantu untuk mempermudah kegiatan belajar (Kepanjen, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan adalah media genially. Media ini dapat berupa presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan bahan ajar lainnya. Genially juga menyediakan berbagai fitur seperti animasi, infografis, poster elektronik, kuis, dan games (Fatma & Ichsan, 2022). Dengan menggunakan Genially, peserta didik dapat belajar secara interaktif (Muina & Rifda, 2024). Media pembelajaran ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memberikan sentuhan baru dalam pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara dinamis dan menyediakan elemen visual yang kreatif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa, Genially memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik dalam materi pembelajaran teks ceramah.

Teks ceramah adalah proses pengungkapan pikiran dalam bentuk kata-kata yang ditujukan kepada orang banyak yang berisikan informasi religi sehingga pendengar mampu mengamalkannya dalam kegiatan sehari-hari.(Florentina et al., 2024) ceramah adalah jenis komunikasi di depan umum yang berisi penyampaian suatu informasi, dan sebagainya (Dehusa et al., 2024). Teks ceramah adalah proses pengungkapan pikiran dalam bentuk kata-kata yang ditujukan kepada orang banyak berisi tentang suatu hal, pengetahuan dan sebagainya yang terdiri atas tiga bagian, yaitu pembukaan isi dan penutup. (Sari, 2019) tujuan umum ceramah biasanya dirumuskan dalam tiga hal yaitu memberitahukan (informatif), memengaruhi (persuasif), dan menghibur (rekreatif). Ceramah informatif ditujukan untuk menambah pengetahuan pendengar. Misalnya, ceramah tentang peranan para pelajar pada masa perang kemerdekaan, posisi Indonesia di kancah internasional. Ceramah persuasif ditujukan agar pendengar mempercayai, menyetujui, atau bahkan mengikuti ajakan pembicara. Misalnya, ceramah tentang caracara hidup sehat dan menjaga kesehatan lingkungan. Ceramah rekreatif ditujukan agar pendengar merasa terhibur. Oleh karena itu, ceramah ini banyak diwarnai oleh humor, anekdot, ataupun guyonanguyonan yang memancing tertawa pendengar. Adapun Struktur Teks ceramah yakni Pendahuluan, isi, penutup.

Penelitian tentang penggunaan media *genially* dalam pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh Mariana dan Prawijaya pada tahun 2023 dengan mengangkat judul “Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi *Genially* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Tema 6 Subtema 1” dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh kepada peserta didik kelas V pada tema 6 subtema 1 terhadap penggunaan media *genially*. Hasil penelitian diperoleh bahwa media *genially* memiliki pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas 6 setelah penerapan media *genially*. Penelitian lain yang memiliki kesamaan dilakukan oleh Siti Rinjani tahun 2024 dengan mengangkat judul “Implementasi Media *Genially* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta’ dengan tujuan untuk mendeskripsikan terkait peningkatan semangat belajar siswa menggunakan media *genially*. Data penelitian ini berupa responden dari para mahasiswa jurusan PBSI. Penelitian ini lebih mengarah kedalam penarikan kesimpulan terhadap hasil respon dari para responden terkait penerapan media *genially* pada pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah metode dengan proses penelitian berdasarkan persepsi pada suatu fenomena dengan pendekatannya datanya menghasilkan analisis deskriptif berupa kalimat secara lisan dari objek penelitian (Sahir, 2022). Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif biasa juga disebut sebagai penelitian pra- eksperimen, karena dalam penelitian ini, peneliti melakukan eksplorasi, menggambarkan, dengan tujuan untuk dapat menerangkan dan memprediksi terhadap suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh di lapangan (Fadjarajani et al., 2020). Metode penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada pengumpulan data berupa kata-kata atau gambar tanpa penekanan pada data numerik (Siti Rinjani, 2024).

Penggunaan metode deskriptif memiliki tujuan untuk mendeskripsikan serta memaparkan suatu masalah yang hendak diselesaikan, guna menghasilkan penelitian yang bersifat obyektif. Penelitian deskriptif adalah suatu jenis penelitian yang secara sistematis dan akurat menggambarkan suatu variabel terkait objek penelitian. (Florentina et al., 2024) Objek penelitian melibatkan 27 siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 4 Rejang Lebong. Pengumpulan dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi dan metode kuesioner atau angket. Menurut Nasution dalam Sugiyono observasi adalah pengamatan langsung oleh peneliti untuk memahami konteks data secara holistik (menyeluruh). Menurut Sugiyono dokumentasi mencakup catatan peristiwa dalam berbagai bentuk seperti tulisan, gambar atau foto, dan karya monumental. Sugiyono menyatakan bahwa kuesioner sebagai metode pengumpulan data dengan menyajikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Ketiga teknik tersebut dapat mencakup pada pengamatan secara langsung, analisis dokumen dan respon langsung dari responden (Siti Rinjani, 2024).

HASIL PENELITIAN

Aplikasi *genially* memiliki berbagai fitur-fitur dalam yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam teks ceramah untuk membuat video ceramah. Pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan hasil fitur yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 4 Rejang Lebong. Kemudian peneliti membuat kuesioner kepada siswa SMK Negeri 4 Rejang Lebong sebagai responden serta meminta tanggapan terhadap media pembelajaran *genially*.

1. Fitur Beranda



Gambar 1. *Fitur beranda Genially*

Pada fitur beranda, setiap pengguna genially bisa membuat akun untuk menggunakan beberapa fitur yang tersedia di genially. Pada fitur ini pendidik dapat mengakses beberapa fitur yang tersedia, kemudian setelah membuat berbagai fitur akan muncul hasil seperti gambar diatas. Pendidik dapat memberikan hasil fitur yang telah dirancang tersebut kepada peserta didik, hal ini menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan.

2. Fitur Video



Gambar 2. *Fitur Video Genially*

Pada fitur video yang tersedia pada media pembelajaran genially memudahkan pendidik untuk merancang pembelajaran di kelas. Pendidik dapat memilih video yang tersedia, berbagai macam bentuk desain di dalam media genially dapat diakses. Seperti pada gambar diatas untuk video untuk pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, mengenai ceramah. Peneliti menggunakan video untuk menjelaskan materi secara rinci kepada siswa tentang teks ceramah hal ini menjadikan sebuah pembelajaran yang cukup efektif.

Adapun kuesioner yang telah diberikan kepada satu kelas siswa SMK Negeri 4 Rejang Lebong, menghasilkan 27 responden. Adapun kalimat pertanyaan yang diberikan kepada siswa seperti dibawah ini:

1. Apakah media pembelajaran genially menarik?

Berdasarkan hasil responden, 21 orang menyatakan bahwa media genially mudah menarik, sementara 6 orang menyatakan tidak menarik. Hal ini menunjukkan mayoritas responden menganggap genially menarik, menunjukkan potensi kegunaan yang baik dalam konteks pembelajaran. Meskipun ada beberapa responden yang merasa tidak menarik, namun mayoritas memberikan penilaian positif terhadap genially.

2. Apakah media genially mudah diakses?

Berdasarkan hasil responden, 18 orang menyatakan bahwa media genially mudah diakses, sementara 9 orang menyatakan tidak mudah diakses. Hal ini menunjukkan mayoritas responden menganggap genially mudah diakses, menunjukkan potensi kegunaan dan aksesibilitas yang baik dalam konteks pembelajaran. Meskipun ada beberapa responden yang merasa tidak mudah diakses, namun mayoritas memberikan penilaian positif terhadap akses genially.

3. Apakah media genially memiliki kebermanfaatan?

Berdasarkan hasil responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 20 orang, menyatakan bahwa media genially memiliki nilai kebermanfaatan. Sementara itu, 7 orang responden berpendapat sebaliknya, menyatakan bahwa genially tidak memiliki nilai kebermanfaatan. Meskipun mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kebermanfaatan genially, tetapi ada beberapa responden yang memiliki pandangan berbeda.

PEMBAHASAN

Apakah media genially mudah diakses. Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh berbagai responden, dapat disimpulkan beberapa poin terkait keunggulan dan keunggulan media genially dalam pembelajaran: Genially memiliki fitur berbagai fitur terutama video karena untuk persentasi ceramah lebih mudah merekam dibandingkan tampil depan kelas yang membuat gugup. Genially dianggap mudah diakses dan mudah digunakan oleh siswa. Genially menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, infografis, dan materi interaktif lainnya, yang memungkinkan Siswa untuk berkreasi dan memberikan variasi dalam pengajaran. Fitur interaktif genially, seperti tombol, hyperlink, dan animasi, dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menjadikannya lebih dinamis. Desain yang menarik, elemen interaktif, dan kemungkinan menambahkan animasi menjadikan genially efektif dalam menjaga minat siswa selama pembelajaran. Genially dinilai dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan elemen permainan dan interaktivitas yang disediakan. Genially dinilai memberikan konten yang menarik, sesuai dengan zaman, dan dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar bahasa Indonesia.

Apakah media genially menarik dalam pembelajaran. Jika jawaban anda ya silakan jelaskan secara singkat mengapa menarik, jika jawaban anda tidak silakan jelaskan secara singkat mengapa tidak menarik. Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh berbagai responden, dapat disimpulkan beberapa poin terkait keunggulan dan keunggulan media genially dalam pembelajaran: Fitur interaktif genially, seperti tombol, hyperlink, dan animasi, dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menjadikannya lebih dinamis. Desain yang menarik, elemen interaktif, dan kemungkinan menambahkan animasi menjadikan genially efektif dalam menjaga minat siswa selama pembelajaran. Genially memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif, sehingga pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menghibur. Genially dinilai dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan elemen permainan dan interaktivitas yang disediakan. Genially dianggap memudahkan dalam pembuatan materi presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya, memberikan solusi yang efisien. Genially dinilai memberikan konten yang menarik, sesuai dengan zaman, dan dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar bahasa Indonesia.

Apakah media genially memiliki kebermanfaatan. Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh berbagai responden, dapat disimpulkan beberapa poin terkait efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan semangat siswa: Mayoritas responden menilai media pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi Genially, Google Classroom, dan platform interaktif lainnya, dianggap relevan dengan perkembangan zaman dan preferensi siswa. Terdapat konsensus bahwa media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih positif. Hal ini dapat mencakup elemen permainan, konten visual yang menarik, serta penggunaan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas. Kemudahan akses dan penggunaan media pembelajaran juga dianggap penting. Media pembelajaran digital yang mudah diakses dan tidak sulit digunakan dianggap mendukung efektivitas pembelajaran. Penggunaan berbagai media pembelajaran seperti Genially, Kahoot, Nearpod, dan sejenisnya,

memberikan variasi dalam pengajaran dan meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi. Pendekatan pembelajaran yang interaktif, terutama yang menggunakan elemen game, dianggap efektif dalam mempertahankan minat dan keterlibatan siswa. Aplikasi seperti Genially, Gimkit dan Kahoot mendapat perhatian positif.

Media pembelajaran tidak hanya dianggap efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memberikan evaluasi melalui kuis atau permainan edukatif. Hal ini dianggap sebagai cara yang baik untuk mengukur pemahaman siswa. Kepuasan pengguna dan pengalaman positif siswa menjadi fokus, dan media pembelajaran yang memberikan pengalaman menyenangkan dalam pembelajaran dianggap memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan zaman dan kontekstual dianggap penting agar siswa dapat merasakan relevansi dan kekinian dalam proses pembelajaran. Poin-poin ini memberikan gambaran bahwa implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, interaktif, dan menyenangkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap semangat belajar siswa. Pilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, preferensi siswa, dan konteks pembelajaran yang relevan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa genially dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Fitur interaktif, games, dan kemudahan penggunaan menjadi faktor kunci dalam kesuksesan genially sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan dari Siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 4 Rejang Lebong terhadap penggunaan media pembelajaran genially, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menganggap media pembelajaran berbasis teknologi, seperti genially, efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Keberhasilan media pembelajaran dinilai dari daya tarik, kebermanfaatannya, dan kemudahan akses serta penggunaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa genially dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi Siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 4 Rejang Lebong. Penerimaan positif ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022. (2022).
2. Damayanti, V. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Genially Terhadap Kemampuan Menulis Surat Resmi Pada Siswa Kelas VII SMP IT Ad Durrah Medan Tahun Pembelajaran 2023 / 2024 The influence of Genially learning media on the ability to write official letters in grade 7 students of.
3. Dehusa, H., Hanafi, F., Dinar, S. S., & Oleo, U. H. (2024). Teks Ceramah Dengan Menggunakan Model. 9(1), 210–216. <https://doi.org/10.36709/bastra.v9i1.254>.
4. Fadjarajani, S., Rosali, E. S., Patimah, S., Liriwati, F. Y., Nasrullah, Srikaningsih, A., Daengs, A., Pinem, R. J., Harini, H., Sudirman, A., Ramlan, Falimu, Safriadi, Nurdiani, N., Lamangida, T., Butarbutar, M., Wati, N. M. N., Rahmat, A., Citriadin, Y., ... Nugraha, M. S. (2020). Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner. In Metodologi Penelitian.
5. Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. Genderang Asa: Journal of Primary Education, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

6. Florentina, V. E., Yuniarti, I., & Kusmiarti, R. (2023). Penggunaan Video Youtube sebagai Media pembelajaran Menulis Teks Ceramah Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Rejang Lebong. 1–10.
7. Hasanah, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 2 . 2 SD Dharma Karya UT. 519–527.
8. Kepanjen, N. (2024). Implementasi media genially dalam pembelajaran pemahaman teks anekdot pada siswa kelas x.1 sma negeri 1 kepanjen. 5(April).
9. Muina, S., & Rifda, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada materi sumber energi kelas iii madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember skripsi.
10. Sari, L. K. (2019). Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Dengan Model Problem Based Learning Dipadukan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 59–72. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i1.18>.
11. Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>.

PROFIL SINGKAT

Vitria Elva Florentina adalah mahasiswi program studi magister pendidikan bahasa Indonesia, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Ia juga merupakan guru di SMK Negeri 4 Rejang Lebong. Selain itu ia aktif dalam menulis fiksi seperti puisi, cerpen dan pantun.

Ira Yuniati adalah dosen program studi magister pendidikan bahasa Indonesia, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Ia juga merupakan kepala program studi pendidikan dan sastra Indonesia.

Reni Kusmiarti adalah dosen program studi magister pendidikan bahasa Indonesia, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Ia juga merupakan kepala perpustakaan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.