

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GENIALLY TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP MATERI DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

Adithia Sandy Nugraha
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon,
Indonesia
adithiasandynugraha@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Genially pada materi Dampak Sosial Informatika di kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan instrumen berupa tes hasil belajar dan angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 68,48 pada siklus I menjadi 77,27 pada siklus II, serta peningkatan jumlah siswa tuntas dari 21% menjadi 58%. Skor motivasi belajar siswa juga mencapai rata-rata 77% dengan kategori “Baik.” Temuan ini memperlihatkan bahwa Genially tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangkitkan motivasi belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Genially pada mata pelajaran Informatika, khususnya topik Dampak Sosial TIK, yang sebelumnya masih jarang diteliti. Dengan demikian, penggunaan Genially dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang relevan di era digital.

Kata kunci: dampak sosial informatika, genially, hasil belajar, media pembelajaran, motivasi belajar

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve students' motivation and learning outcomes through the use of Genially as an interactive learning media in the topic of Social Impacts of Informatics for grade 7F students at SMP Negeri 11 Kota Cirebon. The research applied the Kemmis & McTaggart classroom action research model, conducted in two cycles, with instruments consisting of achievement tests and motivation questionnaires. The findings revealed an improvement in students' average score from 68.48 in the first cycle to 77.27 in the second cycle, with the percentage of students achieving mastery increasing from 21% to 58%. In addition, the motivation questionnaire showed an average score of 77% categorized as “Good.” These results indicate that genially not only enhanced students' cognitive achievement but also stimulated their learning motivation. The novelty of this study lies in the implementation of Genially in Informatics subjects, particularly the topic of Social Impacts of ICT, which has rarely been explored in previous studies. Therefore, genially can be considered a relevant alternative for interactive learning in the digital era.

Keywords: social impact of informatics, genially, learning achievement, learning media, learning motivation

PENDAHULUAN

Hasil observasi awal di kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon menunjukkan bahwa rata-rata nilai pra-tes siswa pada materi Dampak Sosial Informatika hanya mencapai 62. Sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep etika digital serta penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak pasif dan kurang terlibat dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran. Padahal, materi ini memiliki peran penting dalam membentuk sikap bijak siswa dalam memanfaatkan teknologi di era digital. Materi Dampak Sosial Informatika tidak hanya membahas penggunaan teknologi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran terhadap etika digital, keamanan informasi, dan tanggung jawab sosial. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif, termotivasi, dan tertarik untuk mengeksplorasi materi. Salah satu media yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan tersebut adalah Genially.

Genially merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran interaktif dan menarik melalui integrasi teks, gambar, video, animasi, hingga kuis dalam satu kesatuan tampilan. Jika dibandingkan dengan media lain seperti Canva, Powtoon, atau Kahoot, Genially menawarkan keunggulan karena tidak hanya berfokus pada desain visual, tetapi juga memungkinkan interaktivitas dan gamifikasi secara langsung dalam pembelajaran. Media ini cocok digunakan untuk menjelaskan materi yang bersifat konseptual seperti Dampak Sosial Informatika. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat menjadikan integrasi media digital dalam proses pembelajaran sebagai kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Melalui penggunaan media seperti Genially, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, visual, dan bermakna. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, terutama karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Genially terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon pada materi Dampak Sosial Informatika. Penelitian dilakukan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran empiris mengenai sejauh mana penggunaan Genially dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan Genially dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian (Marisa, 2021) menemukan adanya peningkatan signifikan pada hasil post-test siswa dalam pembelajaran sejarah setelah diterapkannya gamifikasi berbasis Genially. Hasil serupa juga dilaporkan oleh (Fatma & Ichsan, 2022) pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, (Putri et al., 2023) pada mata pelajaran sejarah di SMA, dan (Muharromah & Sartika, 2025) pada materi sistem tata surya di SMP. Semua penelitian tersebut menunjukkan bahwa elemen visual dan interaktif dalam Genially berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan lainnya datang dari penelitian (Novitasari et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Genially pada pembelajaran akuntansi menghasilkan skor yang lebih

tinggi dibanding kelas kontrol. Penelitian (Romualdi et al., 2023) di tingkat SMP menemukan bahwa media Genially pada materi organisasi pergerakan nasional berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, sedangkan (Rizaldi et al., 2024) membuktikan bahwa media Genially pada materi sumber energi di Indonesia layak dan praktis digunakan dalam kegiatan belajar. Lebih lanjut, penelitian (Nursukowati et al., 2025) yang menggabungkan Genially dengan model deep learning juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan motivasi siswa.

Penelitian lain turut menegaskan manfaat Genially terhadap kemampuan berpikir kritis dan efektivitas pembelajaran. Misalnya, (Maharani et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Genially dalam pembelajaran IPAS meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dari rata-rata 56,67 menjadi 85. Penelitian (Vie Pratama et al., 2025) mengembangkan media Genially berbasis Discovery Learning untuk pembelajaran Informatika dan memperoleh hasil validitas serta kepraktisan yang tinggi. Selain itu, (Rifda, 2024) menyimpulkan bahwa Genially efektif digunakan di sekolah dasar maupun menengah karena tampilannya yang interaktif membuat siswa lebih fokus dan antusias belajar. Temuan serupa juga diperoleh dari penelitian lain yang memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. (Dewi, 2023) melaporkan bahwa multimedia interaktif berbasis Android untuk materi Media dan Jaringan Telekomunikasi efektif meningkatkan hasil belajar. (Hasanah & Lutfi, 2024) menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan Genially dalam pembelajaran matematika melalui PTK, sementara (Amelia, 2024) menemukan bahwa Genially pada pembelajaran IPAS meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan partisipasi siswa dengan nilai N-Gain di atas 70%.

Dalam konteks global, penelitian (O’Keeffe et al., 2011) menyoroti pentingnya pendidikan etika digital bagi remaja agar dapat menggunakan media sosial secara bertanggung jawab, sedangkan menunjukkan bahwa integrasi media interaktif berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi media siswa. Meskipun demikian, masih sedikit penelitian yang secara spesifik meneliti penggunaan Genially dalam pembelajaran Informatika, khususnya pada topik Dampak Sosial Informatika. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran lain seperti sejarah, akuntansi, dan matematika. Celah inilah yang ingin dijawab oleh penelitian ini melalui penerapan desain Penelitian Tindakan Kelas yang bersifat reflektif dan berorientasi pada perbaikan langsung proses pembelajaran.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur mengenai penerapan media interaktif berbasis teknologi, khususnya Genially, pada pembelajaran Informatika di jenjang SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat bukti empiris tentang hubungan antara penggunaan media digital interaktif dan peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru TIK dan Informatika dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Selain itu, hasilnya juga dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan literasi digital serta kesadaran siswa terhadap dampak sosial penggunaan teknologi.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk mencari jawaban atas permasalahan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengamat ketika tindakan kelas dilakukan. Peneliti berusaha untuk menjabarkan permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Genially. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media Genially pada topik Dampak Sosial Informatika dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, pendekatan deskriptif kuantitatif, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Kota Cirebon yang beralamat di Jl. Perjuangan No. 48, Kel. Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan pada mata pelajaran Teknik Informatika Dan Komunikasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025 yang hadir berjumlah 33 siswa. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran materi Dampak Sosial Informatika dengan menggunakan media Genially.

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan siswa kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon. Sebelum mengadakan penelitian, dilakukan kegiatan pra-penelitian berupa observasi terhadap situasi awal kelas, meliputi kegiatan guru, aktivitas siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan. Setelah itu, dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media Genially. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagaimana yang dikembangkan oleh (Kemmis & McTaggart, 1988) tetapi jika indikator keberhasilan minimal belum tercapai, maka akan dilakukan siklus selanjutnya sampai indikator keberhasilan minimal tercapai. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap setiap siklus.

Tahap perencanaan: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Genially. Tahap pelaksanaan: melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Tahap observasi: melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan aktivitas siswa. Tahap refleksi: mengevaluasi hasil dari siklus yang telah dilakukan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi data sekunder (hasil supervisi atau observasi awal) dan data utama (hasil observasi dan tes dalam proses penelitian). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain tes hasil belajar pada setiap akhir siklus dan angket motivasi belajar setelah siklus II, terdiri dari 15 butir pernyataan dengan skala Likert 5 poin (sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, Setuju, sangat setuju), yang mencakup 5 butir tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media Genially dan 10 butir tentang tingkat motivasi belajar siswa selama pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menjaga validitas data, instrumen dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Metode analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar,

dan rata-rata skor motivasi belajar siswa. Hasil dari tiap siklus dibandingkan untuk melihat peningkatan yang terjadi setelah penerapan media Genially dalam pembelajaran.

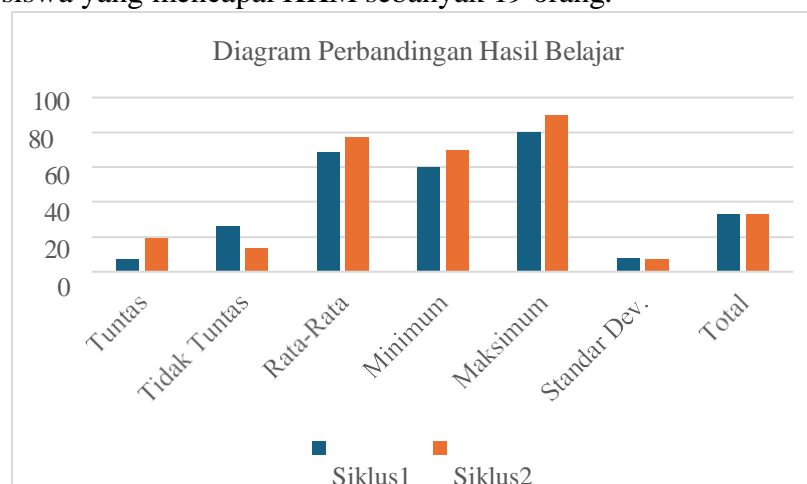
Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Rentang Skor	Kriteria
86-100	Tuntas
80-85	Tuntas
75-79	Tuntas
60-74	Tidak Tuntas
0-59	Tidak Tuntas

Tabel ini memberikan gambaran standar ketuntasan belajar siswa. Melalui tabel ini, kita bisa melihat dengan jelas siapa saja siswa yang sudah mencapai batas minimal (KKM) dan siapa yang belum. Kategori ini penting, karena dari sinilah guru dapat mengetahui apakah metode atau media pembelajaran yang digunakan sudah efektif. Misalnya, jika banyak siswa masih berada di kategori “tidak tuntas,” berarti perlu ada strategi tambahan atau perbaikan di siklus berikutnya. Sebaliknya, jika jumlah siswa yang “tuntas” terus bertambah, itu pertanda positif bahwa media Genially membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Jadi, tabel ini bukan hanya angka, tapi juga cermin dari bagaimana strategi pembelajaran berhasil atau tidak di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Dampak Sosial Informatika melalui penggunaan media pembelajaran Genially. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil instrumen angket dan tes hasil belajar yang dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil evaluasi hasil belajar siswa pada Siklus I diperoleh rata-rata kelas 68,48, standar deviasi 7,44, nilai tertinggi 80, nilai terendah 60, dan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 orang. Pada Siklus II diperoleh rata-rata kelas 77,27, standar deviasi 7,08, nilai tertinggi 90, nilai terendah 70, dan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 19 orang.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar

Dari data di atas, terlihat adanya lonjakan positif pada nilai rata-rata, dari 68,48 di Siklus 1 menjadi 77,27 di Siklus 2. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat tajam dari hanya 7 orang menjadi 19 orang. Tidak hanya itu, nilai minimum meningkat dari 60 menjadi 70, sementara nilai maksimum pun ikut naik dari 80 menjadi 90. Penurunan standar deviasi dari 7,44 menjadi 7,08 juga menunjukkan bahwa penyebaran nilai antar siswa semakin merata. Temuan ini memberikan bukti kuat bahwa pembelajaran dengan Genially mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan pencapaian hasil belajar secara keseluruhan. Selain itu, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen media pembelajaran Genially dan angket motivasi belajar siswa.

Untuk menjaga keandalan dan konsistensi instrumen, validitas diuji menggunakan korelasi product-moment (Pearson) dan reliabilitas dihitung menggunakan koefisien Cronbach's alpha sesuai prosedur standar dalam literatur metodologi penelitian (Tavakol & Dennick, 2011). Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur dalam penelitian ini benar-benar sesuai dengan aspek yang akan dinilai. Validitas diuji dengan membandingkan nilai korelasi masing-masing butir soal terhadap nilai r tabel (0,344). Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh butir pada instrumen media Genially dan angket motivasi belajar memiliki nilai korelasi di atas r tabel, yang berarti semuanya valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir soal secara tepat mengukur aspek yang dituju. Berikut adalah hasil pengujian:

Tabel 4. Uji Validitas Media Pembelajaran Genially

Uji Validitas Media Pembelajaran Genially					
Item	P1	P2	P3	P4	P5
Corelation	0,623	0,650	0,582	0,674	0,623
R Tabel	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Tabel ini memperlihatkan bahwa semua item pertanyaan mengenai Genially valid, artinya memang benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Misalnya, jika ada item yang menanyakan tentang tampilan visual atau kemudahan penggunaan, hasil validitas membuktikan bahwa pertanyaan itu memang tepat untuk mengetahui hal tersebut. Validitas ini penting, karena tanpa instrumen yang valid, data yang terkumpul bisa menyesatkan. Dengan adanya hasil validitas ini, guru maupun peneliti bisa lebih yakin bahwa respon siswa yang terkumpul benar-benar mencerminkan pengalaman mereka dalam menggunakan Genially, bukan sekadar jawaban asal.

Tabel 5. Uji Validitas Motivasi Belajar

Uji Validitas Motivasi Belajar										
Item	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Corelation	0,385	0,641	0,592	0,519	0,507	0,589	0,589	0,694	0,586	0,710
R Tabel	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas instrumen media pembelajaran Genially adalah 0,62, sedangkan koefisien reliabilitas instrumen motivasi belajar adalah 0,78. Keduanya berada di atas batas minimal reliabilitas sebesar 0,60, sehingga memenuhi kriteria instrumen yang reliabel. Temuan ini berarti bahwa setiap item pada kedua instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Dengan kata lain, jika penelitian ini dilakukan kembali dengan kondisi yang sama, instrumen akan menghasilkan data yang relatif stabil dan tidak mudah dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak relevan. Kombinasi antara validitas dan reliabilitas yang baik memperkuat keyakinan bahwa instrumen dalam penelitian ini mampu mengukur variabel secara tepat dan konsisten. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipercaya dan digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

Tabel 8. Media Pembelajaran Genially

No. Item	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor	Persentase
1,2,3,4,5	5	SS (5)	35	175	28%
		S (4)	75	300	47%
		N (3)	50	150	24%
		TS (2)	3	6	1%
		STS (1)	2	2	0%
Jumlah			165	633	100%
Skor Maksimal			825		
Persentase Rata-rata			77%		
Kriteria			Baik		

Tabel ini menunjukkan bagaimana siswa merespon media Genially. Mayoritas siswa memilih “Setuju” dan “Sangat Setuju,” yang berarti mereka merasa Genially menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi. Hanya sedikit siswa yang merasa kurang setuju, menunjukkan bahwa secara umum Genially diterima dengan baik di kelas. Skor rata-rata yang cukup tinggi (77%) menguatkan kesan bahwa Genially memang menjadi media yang disukai siswa. Jadi, tabel ini tidak hanya sekadar angka, tapi juga cerita tentang bagaimana teknologi bisa membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan.

Tabel 9. Motivasi Belajar

No. Item	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor	Persentase
6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	10	SS (5)	82	410	32%
		S (4)	134	536	42%
		N (3)	102	306	24%
		TS (2)	11	22	2%
		STS (1)	1	1	0%
Jumlah			330	1275	100%
Skor Maksimal			1650		
Persentase Rata-rata			77%		
Kriteria			Baik		

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Genially dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Terjadi peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas dari Siklus I ke Siklus II. Selain itu, respon siswa terhadap media Genially juga menunjukkan kategori "Baik" dengan rata-rata skor angket motivasi belajar mencapai 77%. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian (Novitasari et al., 2024) yang menemukan bahwa penggunaan Genially secara signifikan meningkatkan hasil belajar mahasiswa akuntansi, serta temuan peningkatan motivasi dan hasil belajar pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penggunaan Genially dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa melalui fitur interaktifnya (Rahmanda Syafitri & Sujannah, 2024). Temuan ini juga konsisten dengan penelitian lokal yang dilakukan oleh Zamzami & Raharjo (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan platform Genially dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK (Alza Nabel Zamzami & Raharjo, 2024). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Genially memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7F pada materi Dampak Sosial Informatika di SMP Negeri 11 Kota Cirebon.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon menunjukkan bahwa penggunaan Genially benar-benar membawa perubahan positif dalam pembelajaran. Siswa yang awalnya terlihat pasif dan kurang bersemangat, perlahan mulai lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari 68,48 pada siklus I menjadi 77,27 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat signifikan, dari 21% menjadi 58%. Tidak hanya itu, hasil angket motivasi belajar juga menunjukkan skor rata-rata 77% yang berada pada kategori "Baik," menandakan bahwa siswa merasa lebih termotivasi ketika belajar dengan Genially.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. (Novitasari et al., 2024) membuktikan bahwa penggunaan Genially dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa akuntansi, sedangkan (Fatma & Ichsan, 2022) menemukan efek serupa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Di tingkat SMP, (Romualdi et al., 2023) melaporkan peningkatan keterlibatan siswa melalui multimedia Genially, dan pada jenjang SMA, (Putri et al., 2023) juga melihat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan media ini. Bahkan penelitian terbaru oleh (Nursukowati et al., 2025) menekankan bahwa integrasi Genially dengan model deep learning mampu memperdalam pemahaman konsep dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

Adapun saran dari Penelitian Tindakan Kelas yang ingin penulis sampaikan dalam penelitian yang telah dilakukan di kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Cirebon dengan menggunakan media pembelajaran Genially, antara lain: Bagi Peserta Didik: Diharapkan untuk lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran interaktif yang tersedia. Bagi Guru: Guru diharapkan terus mengembangkan model dan media pembelajaran inovatif seperti Genially untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat motivasi serta hasil

belajar siswa. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran pada materi dan mata pelajaran lainnya. Sebelum menerapkan media pembelajaran seperti Genially, perlu dilakukan analisis kebutuhan agar penerapannya sesuai dengan karakteristik dan kondisi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alza Nabel Zamzami, & Raharjo Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>
- Amelia. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Genially dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving dan Partisipasi Belajar Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.
- Dewi, J. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Uji Efektivitas Pelajaran Media dan Jaringan Telekomunikasi Berbasis Android Untuk Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(8), 357–364. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.309>
- 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>
- Hasanah, I., & Lutfi. (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. Prosiding Seminar Nasional Transformasi Pembelajaran Digital, 519–527.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Maharani, A. P., Nasution, I. S., & Utara, M. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. 8.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. Santhet: (*Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*), 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>.
- Muharromah, S., & Sartika, S. B. (2025). Effectiveness of Genially Website as a Science Learning Media on The Earth and Solar System Topic. *Jurnal Pena Sains*, 12(1). <https://doi.org/10.21107/jps.v12i1.28361>
- Novitasari, N., Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1999>
- Nursukowati, R. R. N. A., Danial, E., & Iswandi, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Genially terhadap Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. 4(1), 4636–4643.
- O’Keeffe, G. S., Clarke-Pearson, K., Mulligan, D. A., Altmann, T. R., Brown, A., Christakis, D. A., Falik, H. L., Hill, D. L., Hogan, M. J., Levine, A. E., & Nelson, K.

- G. (2011). Clinical report - The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, 127(4), 800–804. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>
- Putri, H. R., Setiawan, R., Ramadan, S., & Peng, L.-H. (2023). Development of Genially-based history learning media to increase learning interest of senior high school students. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 198–209. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854>
- Rahmanda Syafitri, T., & Sujannah, W. D. (2024). the Effect of Genially on Students' Reading Skill. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 7(2), 334.
- Rifda, S. M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.
- Rizaldi, S. M., Santa, & Anjaswuri, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku. *Didaaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 10(3), 325–366. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3781>
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman, A. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166–1180. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139>
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53–55. <https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd>
- Vie Pratama, Z., Wathoni, M., Efendi, Y., & Ramadi, R. (2025). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 17–27.