

## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI

Sheryl Valencia Pangaribuan<sup>1</sup>, Mica Siar Meiriza<sup>2</sup>

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

e-mail: <sup>1</sup>sherylvalencia04@gmail.com

**Abstract:** *Learning media play an important role in helping teachers create an engaging learning atmosphere and increase students' attention during the learning process. Genially is an interactive platform that provides various creative features such as animations, quizzes, images, and interactive presentations. The implementation of Genially-assisted learning media is expected to improve students' learning motivation so that they become more active, enthusiastic, and interested in participating in the learning process. This study aims to analyze the effect of implementing Genially learning media on students' learning motivation. The research method used was a quantitative approach with an experimental research design. Data collection techniques were carried out through observation and documentation. The validity test results showed that all statement items were declared valid because the r-count value was greater than the r-table value of 0.329. The results of hypothesis testing also indicated a significant effect between the implementation of Genially learning media and students' learning motivation. Thus, the implementation of Genially learning media can improve students' learning motivation in the economics learning process. Therefore, Genially learning media is considered effective in increasing students' learning motivation during the learning process.*

**Keywords:** *Learning Media, Genially, Learning Motivation*

**Abstrak:** Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menciptakan suasana belajar yang menarik serta mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. *Genially*, platform interaktif yang menyediakan berbagai fitur kreatif seperti animasi, kuis, gambar, dan presentasi interaktif. Implementasi media pembelajaran *Genially* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi media pembelajaran *Genially* terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan dokumentasi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid karena nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel sebesar 0,329. Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara implementasi media pembelajaran *Genially* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, media pembelajaran *Genially* dinilai efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Genially*, Motivasi Belajar

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini

memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk

menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik bagi siswa. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif diharapkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus menumbuhkan semangat belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki keinginan yang besar untuk mencapai hasil belajar yang baik. (Kholid, 2017) Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang memperhatikan pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas. (Fiani et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Syafi'i, 2025).

Namun, pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran di kelas XI pada mata pelajaran ekonomi masih cenderung kurang interaktif. Proses pembelajaran umumnya masih menggunakan media sederhana seperti PowerPoint (PPT), buku paket, serta papan tulis. Materi yang disajikan melalui slide PPT biasanya hanya berupa teks dan penjelasan singkat tanpa adanya unsur interaktif seperti animasi, kuis, permainan edukatif, maupun video pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal.

Selain itu, penggunaan media yang monoton menyebabkan siswa lebih cepat merasa bosan, kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, dan cenderung pasif selama proses belajar berlangsung (Agustina et al., 2019). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran

yang digunakan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Genially*. *Genially* merupakan platform digital yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang menarik melalui berbagai fitur seperti animasi, gambar, video, kuis, permainan edukatif, dan presentasi interaktif. (Rahmawati et al., 2023). Penggunaan *Genially* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, tampilan visual dan fitur interaktif yang terdapat pada *Genially* dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI, masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan siswa mudah merasa bosan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik sehingga siswa kurang terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran *Genially* pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 288 siswa yang terdiri dari 8 kelas. Sampel dipilih dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*, yakni kelas XI-10 dan XI-12. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni, Observasi, Dokumentasi

Dalam penelitian ini menggunakan uji Validitas, Uji Reliabilitas dengan tujuan dengan Metode *Pearson Product Moment* untuk memastikan instrument soal yang digunakan valid dan reliabel sehingga dapat digunakan ke tahap selanjutnya.

**Analisis Statistik Deskriptif** Data yang dianalisis meliputi nilai *Pretest* dan *Posttest* masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu dihitung rata-rata (mean), standar deviasi serta interpretasi kategorinya.

**Uji Normalitas** Data atau sampel yang didapatkan diuji kenormalannya, digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar (*Pretest dan Posttest*) berdistribusi normal atau tidak.

**Uji Homogenitas**, Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah varians nilai *Pretest* atau *Posttest* dari dua kelompok (misal kelas eksperimen memakai *Genially* dan kelas kontrol tanpa *Genially*) memiliki varians yang sama (homogen).

**Uji Hipotesis (*Independent Sample T test*)**, uji statistik inferensial yang digunakan untuk menilai apakah rata-rata dua kelompok independen berbeda secara signifikan

**Uji N-Gain**, Teknik analisis untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dari *Pretest* ke *Posttest*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas bertujuan dalam mengetahui setiap soal pernyataan dalam instrumen dapat mengukur aspek yang diteliti secara akurat.

**Tabel 1 Uji Validitas**

Jumlah Soal	Pearson Correlation (R Hitung)	Sig. (2-tailed) (<0,05)	Ket
1	0,540	0,001	Valid
2	0,408	0,013	Valid
3	0,402	0,015	Valid
4	0,575	0,000	Valid
5	0,445	0,007	Valid
6	0,479	0,003	Valid
7	0,419	0,011	Valid
8	0,491	0,002	Valid
9	0,516	0,001	Valid
10	0,574	0,000	Valid
11	0,476	0,003	Valid
12	0,601	0,000	Valid
13	0,424	0,010	Valid
14	0,478	0,003	Valid
15	0,438	0,008	Valid
16	0,575	0,000	Valid
17	0,654	0,000	Valid
18	0,570	0,000	Valid
19	0,603	0,000	Valid
20	0,482	0,003	Valid

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2026)

Terlihat bahwa r hitung dengan 36 responden pada taraf signifikan 0,05 yakni 0,329. Pada tabel diatas didapatkan bahwa r hitung > r tabel. Oleh karena Itu, seluruh butir pertanyaan pada instrumen penelitian dinyatakan valid digunakan menjadi alat pengumpulan data.

**Tabel 2 Uji Reliabilitas**

Reliabilitas Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.844	20

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2026)

Terlihat pada tabel diatas, bahwa Nilai Reliabilitas didapatkan sebesar 0,84. Jika Nilai Reliabilitas diatas >0,60 maka instrumen soal pada penelitian ini termasuk ke dalam reliabel.

### Uji Hipotesis (*Independent Samples T-test*)

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ .

**Tabel 3 N-Gain**

No.	Kelompok	Nilai Mean		N-Gain Score (%)	Kriteria
		Pretest	Posttest		
1	Eksperimen	56,3	87,6	73%	Efektif
2	Kontrol	41,6	62,6	35%	Tidak Efektif

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Genially* memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 73% yang termasuk dalam kategori efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 35% yang tergolong dalam kriteria tidak efektif. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Genially* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Selain itu, hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* mampu meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa secara efektif.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif,

lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Genially* yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti animasi, gambar, video, kuis interaktif, dan tampilan visual yang menarik memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Tampilan materi yang lebih kreatif dan interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran ekonomi.

Selain itu, implementasi media pembelajaran *Genially* juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga lebih aktif dalam berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri, aktif, dan partisipatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran *Genially* juga memberikan dampak positif terhadap perhatian dan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Siswa menjadi lebih berani untuk bertanya, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena suasana belajar yang lebih interaktif mampu meningkatkan kenyamanan siswa selama belajar. Selain itu, pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif membantu siswa lebih mudah memahami materi ekonomi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Genially* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga memperkuat bahwa perkembangan

teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peranan penting dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran digital seperti *Genially* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital saat ini. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih modern, kreatif, dan interaktif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saputri (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website *Genially* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Halawa et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 72% menjadi 92,16% setelah menggunakan media pembelajaran *Genially*. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *Genially* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Medan. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* mampu menciptakan proses

pembelajaran yang lebih menarik, efektif, inovatif, dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, semangat, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran *Genially* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur interaktif seperti animasi, gambar, kuis, dan tampilan visual yang menarik pada *Genially* mampu membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa di kelas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi media *Genially* tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih inovatif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih percaya diri, lebih tertarik mengikuti pembelajaran, dan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran dalam menghadapi perkembangan teknologi di dunia

pendidikan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran digital, khususnya pada mata pelajaran ekonomi, melalui penggunaan media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran *Genially* dapat mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah serta membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif, dan interaktif.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 3 Medan yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada guru mata pelajaran ekonomi atas arahan dan bantuan selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, ucapan terima kasih diberikan kepada siswa kelas XI 10 dan XI 12 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam proses penyusunan jurnal ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., Bahri, S., & Bakar, A. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 96-102.
- Fiani, A. S. O., Wibowo, N. A., Andoyo, Y. A. A., & Rofisian, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(3), 999–1003.
- Halawa, Y., Asrori, M. A. R., & Purwananti, Y. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 316-332.
- Kholid, I. (2017). Motivasi dalam pembelajaran bahasa asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 10(1), 61-71.
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 553–561.
- Saputri, D. M. A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). The Effect Of *Genially* Website-Based Gamification Media On History Learning Motivation: Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 1320-1326.
- Syafi'i, A. (2025). Pendekatan Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*: Mindful Learning , Meaningful Learning , Dan Joyful Learning. *Al- Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1),