

## IMPLEMENTASI GENIALLY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMPN 2 DARMA

Ikhsan Prayoga<sup>1</sup>, Eva Gustiana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [ikhsanprayoga232@gmail.com](mailto:ikhsanprayoga232@gmail.com)

---

### Article History

Received: 13-06-2025

Revision: 25-06-2025

Accepted: 29-06-2025

Published: 04-07-2025

**Abstract.** Due to the traditional methods, the information teaching in this school is rather boring. The purpose of this study is to increase student learning outcomes using genially media materials. Seventy seventh-grade students participated in a quantitative quasi-experiment at SMP Negeri 2 Darma. The genially result is really effective. The siswa rata-rata nilai increased dramatically after using this media, going from 49,71 to 75,71. Uji-t indicates a significant increase ( $8,041 > 1,690$ ), hence the hypothesis is accepted. Overall, student response was also quite positive (rata-rata 69,60), which is higher than previous methods. Overall, it has been successful in significantly increasing student learning outcomes and motivation in information.

**Keywords:** Learning Media, Genially, Student Learning Outcomes

**Abstrak.** Pembelajaran informatika di sekolah ini masih monoton karena metode konvensional. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media Genially. Studi *kuantitatif quasi-eksperimen* di SMP Negeri 2 Darma melibatkan 70 siswa kelas VII. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, Wawancara, Tes dan kuosioner. Kemudian teknik analisis data pada penelitian ini dengan beberapa uji, yaitu uji Normalitas, uji Homogenitas, Uji Hipotesis dan Uji Tabulasi. Hasilnya, Genially terbukti sangat efektif. Rata-rata nilai siswa meningkat drastis dari 49,71 menjadi 75,71 setelah menggunakan media ini. Uji-t menunjukkan peningkatan signifikan ( $8,041 > 1,690$ ), sehingga hipotesis diterima. Respon siswa terhadap Genially juga sangat positif (rata-rata 69,60), jauh lebih tinggi dibandingkan metode sebelumnya. Kesimpulannya, Genially berhasil meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa dalam informatika secara signifikan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Genially, Hasil Belajar Siswa

---

**How to Cite:** Prayoga, I & Gustiana, E. (2025). Implementasi Genially Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 2 Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5054-5060. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3450>

---

### PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang fundamental dan universal adalah mengembangkan dan mendidik setiap orang dalam konteks pembangunan nasional dan pertumbuhan bersama di Indonesia. Seiring dengan kemajuan teknologi dan semakin terintegrasinya kehidupan manusia, pendidikan berbasis media menjadi semakin penting. Media dapat mempermudah siswa dalam memperoleh informasi baru, juga dapat memfasilitasi komunikasi antara siswa dan guru dan mendorong pembelajaran aktif. (Fadilah et al., 2023) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nyapembelajaran agar lebih

efektif dan optimal. Mata pelajaran informatika, yang digunakan dalam kurikulum Merdeka ini, sangat relevan untuk mempersiapkan siswa dalam pemahaman teknologi yang terus berkembang. Menurut (Bunga Nabilah et al., 2023) Penerapan mata pelajaran Informatika dapat mempengaruhi pengetahuan anak mengenai teknologi yang terus menerus berkembang, dalam hal ini tentunya penerapan mata pelajaran Informatika menjadi hal penting dalam implementasi kurikulum merdeka saat ini.

Dari hasil pengamatan di SMPN 2 Darma, terlihat bahwa proses belajar mengajar masih banyak menggunakan media yang sifatnya konvensional, terutama saat membahas materi analisis data. Materinya sering kali terasa rumit atau kurang relevan, metode mengajarnya juga belum terlalu efektif, ditambah lagi dengan terbatasnya akses guru terhadap teknologi dan informasi terbaru. Hal-hal ini membuat siswa cepat bosan, sulit fokus, dan kurang termotivasi untuk belajar. Karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran. Salah satu solusinya adalah menggunakan media berbasis web yang bisa membuat materi jadi lebih menarik dan interaktif. Dengan begitu, siswa bisa lebih semangat, tertarik, dan hasil belajarnya pun meningkat. Selain itu, *platform* seperti *Genially* bisa membantu siswa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat, juga dalam hal ini *genially* dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran yang kaya akan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas untuk Mendorong *self-regulated learning*, yaitu kemampuan siswa untuk mengatur dan mengontrol proses belajarnya sendiri dan Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Pratamadi & Rizal, 2024), yang meneliti tentang penggunaan *Genially* dalam pembelajaran teks anekdot. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman teks sastra melalui pendekatan interaktif dengan model permainan jelajah. Keterbaruan ini terletak pada penerapan media *genially* dalam bentuk solusi praktis untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional yang fokus pada materi yang dianggap sulit dan membosankan oleh siswa khususnya pada mata pelajaran informatika di kelas VII.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, fokus utamanya ada pada data berupa angka yang nantinya dianalisis secara statistic agar diketahui hubungan antara variabel dengan variabel lain. Desain penelitian yang dipakai adalah *quasi eksperimen*, lebih tepatnya model *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas di SMP Negeri 2 Darma: kelas VII B kelas eksperimen dan kelas VII A kelas kontrol, yang sama

sama memiliki 35 siswa. Jadi, dari total 138 siswa di sekolah tersebut, 70 siswa dijadikan sampel.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa cara. Salah satunya adalah observasi untuk melihat kondisi kelas setelah dilakukan (*pretest*) dan (*posttest*). Terdiri dari 10 soal yang digunakan untuk menilai kemampuan kognitif siswa. Selain itu, peneliti juga menyebarkan kuesioner dengan skala Likert lima poin untuk melihat respon atau tanggapan siswa dari media yang digunakan selama penelitian. Setiap instrumen telah menjalani pemeriksaan validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS versi 26 untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data yang dikumpulkan. Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan uji t untuk membuktikan signifikansi anata sampel rata-rata. Sebelum melakukan uji t, peneliti akan memastikan bahwa data normal menggunakan uji normalitas dan bahwa variabel data sama menggunakan uji homogenitas. SPSS versi 26 akan digunakan untuk semua penelitian ini.

## HASIL

### Tabulasi Data

Respons siswa terhadap penggunaan media *Genially* diukur melalui angket pretest dan posttest yang dibagikan ke dua kelas. Hasilnya, nilai rata-rat tes awal siswa adalah 59,71, mengalami peningkatan menjadi 67,60 pada tes akhir. Terjadi kenaikan sebesar 7,89 poin. Data ini menunjukkan bahwa siswa merespons positif penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran, dan penerapannya memperlihatkan respon yang baik dan bagus terhadap penggunaan media.

### Uji Validitas

Pada uji validitas penulis menguji angket kuesioner dan soal yang akan dipakai pada penelitian. Setelah dilakukan uji validitas pada angket kuisisioner hasil data dinyatakan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,333).

**Table 1.** Tabel uji validitas soal

Item	r Hitung Pretest	r Hitung Posttest	r Tabel	Taraf Signifikan	Kategori
1	0,463	0,758	0,333	5%	Valid
2	0,614	0,746			Valid
3	0,552	0,663			Valid
4	0,613	0,642			Valid
5	0,553	0,807			Valid
6	0,441	0,822			Valid

7	0,556	0,711	Valid
8	0,363	0,357	Valid
9	0,391	0,609	Valid
10	0,420	0,750	Valid

Berdasarkan tabel angket kuesioner, dapat disimpulkan bahwa semua varian dinyatakan valid. Oleh karena itu, 10 pernyataan yang valid ini dapat digunakan dalam penelitian. Tabel berikut menunjukkan hasil pengujian validitas untuk soal.

**Table 2.** Tabel uji validitas soal

Item	r Hitung	r Tabel	Taraf Signifikan	Kategori
1	0,463			Valid
2	0,614			Valid
3	0,552			Valid
4	0,613			Valid
5	0,553	0,333	5%	Valid
6	0,441			Valid
7	0,556			Valid
8	0,363			Valid
9	0,391			Valid
10	0,420			Valid

Dapat disimpulkan bahwa dari data tersebut semua varian dinyatakan valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dengan demikian, 10 soal yang bernilai valid dapat dipergunakan pada penelitian.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas memastikan apakah data yang diperoleh dapat dipercaya dan konsisten. Dalam penelitian ini, reliabilitas alat ukur diuji menggunakan SPSS. Suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha*-nya lebih dari 0,6.

**Table 3.** Tabel uji reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Angket <i>Pretest</i>	0,648	Reliabel
Angket <i>Posttest</i>	0,876	Reliabel
Soal	0,620	Reliabel

Dari hasil di atas, disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan sangat baik karena pada nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,6. Artinya, alat ukur yang digunakan sudah cukup andal untuk mengukur variabel yang diteliti.

### Uji Normalitas

Pada uji ini menunjukkan kelompok eksperimen pada posttest adalah 0,068 dan pretest adalah 0,237. Nilai *sig* pada kelas kontrol pretest adalah 0,653 dan pada posttest sebesar 0,256. Karena semua nilai *sig* lebih besar dari 0,05, maka data dari kedua kelompok dapat dikatakan terdistribusi secara normal.

### Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas menunjukkan hasil pada data pretest adalah 0,153 dan pada data posttest sebesar 0,263. Karena nilai lebih dari 0,05, bisa disimpulkan data pretest dan posttest bersifat homogen, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

### Uji Hipotesis (T-Test)

Analisis statistik deskriptif memperlihatkan peningkatan nilai hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran. Nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan (pretest) adalah 49,71 dan meningkat menjadi 75,71 setelah perlakuan (posttest). Dilihat adanya peningkatan yang cukup signifikan.

Secara inferensial, hasil uji T memperlihatkan nilai (Sig. 2-tailed) yang jauh lebih kecil dari 0,05. Menandakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Genially. Selain itu, nilai *t hitung* sebesar 8,041 lebih besar dari *t tabel* sebesar 1,690, disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran Genially secara umum memperlihatkan signifikansi hasil belajar dibandingkan dengan metode sebelumnya.

## DISKUSI

Berdasarkan analisis terhadap hasil soal dan angket yang diberikan kepada kedua kelompok, diketahui nilai capaian belajar siswa dikelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran sangat baik disandingkan dengan kelas yang masih menggunakan metode konvensional. Setelah data dikumpulkan, peneliti melanjutkan tahap analisis statistik melalui beberapa tahap yaitu pengujian normalitas, lalu uji homogenitas, dan juga uji hipotesis (uji-t). Selain itu, dilakukan pula pengujian validitas dan reliabilitas guna memastikan bahwa instrumen soal dan angket yang digunakan dapat dipercaya dan sesuai untuk penelitian ini. Uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk posttest pada kelas eksperimen adalah 0,068 dan untuk pretest sebesar 0,237. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai Sig pretest tercatat sebesar 0,653 dan posttest sebesar 0,256. Karena semua nilai tersebut lebih

besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas memiliki sebaran yang normal. Selain itu, uji homogenitas juga menunjukkan bahwa nilai untuk pretest adalah 0,153 dan untuk posttest sebesar 0,263. Kedua angka ini juga melewati batas 0,05, sehingga bisa disimpulkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kontrol memiliki tingkat keragaman yang serupa atau dianggap homogen.

Penggunaan media *genially* dalam pembelajaran dapat berpengaruh besar khususnya dalam peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya menjadi hambatan guru dalam pembelajaran informatika karena siswa dianggap tidak fokus dan kurangnya motivasi dalam belajar, ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Dewi et al., 2023) penelitian yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar dan self-regulated learning melalui media pembelajaran interaktif genially” menunjukkan peningkatan hasil belajar self-regulated learning siswa, hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan dari penelitian terkait pemanfaatan *Genially* sebagai media pendukung dalam pembelajaran informatika di SMP Negeri 2 Darma, diperoleh beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan yang berarti dalam hasil belajar antara siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelompok kontrol adalah 70,00, sementara kelompok eksperimen yang dibimbing menggunakan media *Genially* memperoleh rata-rata 75,71. Perbedaan skor sebesar 5,71 poin ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Genially* terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran biasa.
- Secara umum, penerapan media pembelajaran terbukti menjadi salah satu solusi untuk peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran informatika. Temuan ini dikuatkan oleh hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai 0,000 pada nilai signifikansi yang mana hal ini sejalan dengan prinsipnya yang harus kurang dari nilai yang ditetapkan yaitu 0,05, ini menunjukkan peningkatan yang signifikan sebelum dan juga sesudah penggunaan media. Didukung juga oleh nilai  $t$  hitung yang jauh lebih besar dibandingkan nilai  $t$  tabel ( $8,041 > 1,690$ ). Kesimpulan bahwa penggunaan media tersebut secara statistik berdampak positif terhadap capaian belajar siswa.
- Data nilai pretest dan posttest juga mengungkapkan sikap positif siswa terhadap penggunaan media. Rata-rata nilai pretest berada di angka 59,71, kemudian meningkat

menjadi 67,60 saat posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan bantuan *Genially* mengalami perkembangan lebih signifikan dibandingkan siswa yang tidak menggunakannya. Artinya, media pembelajaran berkontribusi secara positif terhadap peningkatan pemahaman dan antusiasme siswa dalam belajar.

## REKOMENDASI

Setelah dilaksanakannya penelitian di SMP Negeri 2 Darma, peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan media *Genially* sebagai berikut.

- Diharapkan semua guru dapat memanfaatkan dan menerapkan media *Genially* ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dikelas yang interaktif dan menarik.
- Diharapkan sekolah memberikan pelatihan atau *workshop* mengenai penggunaan media digital interaktif seperti *genially*, agar guru memiliki keterampilan teknologi yang memadai dan dapat mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran secara optimal.
- Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengeksplorasi penggunaan *genially* dan melanjutkan penelitian serupa baik dengan materi yang berbeda, mata pelajaran yang berbeda maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penulisan skripsi hingga menjadi jurnal ini saya ucapkan terima kasih. Bagi saya, setiap bantuan, saran, dan motivasi sangatlah berarti. Mohon maaf atas segala kontribusi yang telah diberikan kepada saya, meskipun saya tidak dapat menyebutkan satu per satu.

## REFERENSI

- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Dewi, L. C., Churiyah, M., Winarno, A., Istanti, L. N., & Siswanto, A. (2023). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui*. 8(2), 177–192.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Pratamadi, W. D., & Rizal, M. S. (2024). *Implementasi media genially dalam pembelajaran pemahaman teks anekdot pada siswa kelas x.1 sma negeri 1 kepanjen*. 5(April), 1–14.