

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GENIALLY TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATERI PERAN PELAKU EKONOMI

Delvy Agustina¹, Hety Mustika Ani^{2*}, Lisana Oktavisanti Mardiyana³, Sela Rachmawati⁴,
Prima Ratna Sari⁵

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, Universitas Jember

Email: hety.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh penggunaan media Genially terhadap keaktifan siswa pada materi peran pelaku ekonomi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Quasi Experimental Design. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 69 siswa dari SMA Negeri 5 Jember, yaitu 33 siswa dari kelas X-8 sebagai kelas eksperimen dan 36 siswa dari kelas X-6 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi keaktifan siswa, wawancara, dokumentasi, dan lembar observasi keefektifan sintaks model Problem Based Learning (PBL). Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample T-Test, dan uji N-Gain. Hasil menunjukkan bahwa kelas X-8, sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Genially, memiliki tingkat aktivitas siswa yang lebih tinggi dengan skor rata – rata 53,27% dibandingkan dengan kelas X-6 dengan skor rata – rata 40,78%, sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Hasil uji Independent Sample T-test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji N-Gain untuk rata-rata memperoleh skor 0,60, sehingga penggunaan media pembelajaran Genially dapat mempengaruhi keaktifan siswa dengan kriteria sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Genially memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, genially, keaktifan siswa

Abstract

This study aims to determine the effect of using Genially media on student's participation in learning economic roles. This study is a quantitative study with a quasi-experimental design. The sample was selected using purposive sampling, comprising a total of 69 students from SMA Negeri 5 Jember. Specifically, 33 students from class X-8 served as the experimental class, and 36 students from class X-6 served as the control class. Data collection techniques used student's participation observation sheets, interviews, documentation, and observation sheets on the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model syntax. Data analysis used normality tests, homogeneity tests, Independent Sample T-Tests, and N-Gain tests. The results showed that class X-8, as the experimental class using Genially learning media, had a higher level of student's participation with an average score of 53.27% compared to class X-6 with an average score of 40.78%, as the control class using PowerPoint learning media. The Independent Sample T-test produced a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, meaning that H_1 was accepted and H_0 was rejected. The N-Gain test results for the average score were 0.60, indicating that the use of Genially learning media can influence student's participation with moderate criteria. Therefore, it can be concluded that the use of Genially media has a positive effect on increasing student's participation.

Keywords: learning media, genially, student's participation

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran abad 21, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pemanfaatannya bisa diimplementasikan melalui penggunaan aplikasi berbasis teknologi informasi dan perangkat teknologi yang bisa mendukung aktivitas siswa dalam pembelajaran (Fuadah et al., 2023). Teknologi memainkan peran penting dalam perkembangan pendidikan sebagai alat bantu untuk menciptakan inovasi – inovasi dalam pembelajaran (Sari & Munir, 2024). Pemanfaatan teknologi dengan beragam inovasi dalam menciptakan media pembelajaran dalam pendidikan. Melalui penggunaan aplikasi dan perangkat berbasis teknologi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Media berfungsi untuk mempermudah penyampaian serta menghubungkan peserta didik dengan materi pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa dengan informasi dan juga ilmu pengetahuan yang disampaikan guru (Titin et al., 2023). Media pembelajaran dapat berupa benda mati seperti buku, slide presentasi, video, audio, maupun media interaktif seperti simulasi, permainan, dan realitas maya (virtual reality). Media yang menyenangkan pada era abad ke-21 ini adalah media yang mengombinasikan teknologi, yaitu media digital. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dan pembelajaran, karena penggunaanya yang memudahkan pendidik dan siswa, serta siswa bisa mempelajari materi dengan menarik (Daniyati et al., 2023).

Permasalahan keaktifan siswa merupakan hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran. Keaktifan siswa berperan penting pada proses kegiatan pembelajaran karena dengan siswa yang berpartisipasi aktif dapat membuat pembelajaran menjadi mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Keaktifan siswa saat pembelajaran bukan hanya sekedar memahami materi dan mendengarkan guru, akan tetapi peserta didik secara langsung melibatkan diri dalam pembelajaran seperti menjelaskan tugas di depan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi (Putri & Firmansyah, 2020). Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif memungkinkan terjadinya interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Keaktifan siswa dapat dilihat dimana siswa menunjukkan keikutsertaan dirinya melalui aktivitas yang berlangsung di dalam pembelajaran (Napitupulu & Susanti, 2023).

Keaktifan siswa saat pembelajaran bisa diamati melalui tingkat keseriusan dan partisipasinya selama mengikuti kegiatan belajar, siswa yang menunjukkan keaktifan rendah biasanya tercermin dari berbagai perilaku di kelas (Sinar, 2018). Keaktifan yang rendah disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurang diterapkannya model dan media pembelajaran yang menarik sehingga yang membuat siswa kurang bersemangat untuk terlibat dalam pembelajaran. Indikator yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mengukur keaktifan belajar siswa dari Sudjana (2016), yaitu ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, siswa mampu

menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan observasi secara langsung pada saat pembelajaran guru menggunakan media papan tulis dan *PowerPoint* yang menampilkan tulisan saja dan bersifat satu arah dalam memaparkan materi. Media tersebut dirasa kurang bervariasi yang membuat keterlibatan dan interaksi antara guru dan siswa menjadi berkurang dimana siswa lebih banyak mendengarkan saja. Hal tersebut berdampak kepada partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah. Keaktifan siswa yang rendah terlihat dari siswa terlihat mengantuk, berbicara dengan teman sebangku, siswa tidak mencatat, kurang berpartisipasi untuk menjawab atau menanggapi, dan bermain handphone diluar konteks materi pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan adanya variasi media pembelajaran yang menarik, dan memotivasi siswa untuk bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Media yang dapat dijadikan referensi untuk dimanfaatkan oleh guru adalah media *Genially* dikarenakan memiliki beragam fitur menarik dan bisa menunjang interaksi siswa dengan guru. Dengan berbagai fitur yang tersedia, *Genially* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Media *Genially* adalah media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan *PowerPoint*, perbedaannya adalah media ini memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi dengan beragam template, game dan kuis, menginput media lain dari situs lain secara online, serta media *Genially* dapat diakses secara online sehingga siswa bisa mengaksesnya dengan mudah, sehingga hanya memerlukan link dari website *Genially* untuk mengaksesnya dan tidak memerlukan proyektor untuk memaparkannya (Ni'mah et al., 2022). Media *Genially* memiliki berbagai fitur yang bisa membantu guru untuk membuat media pembelajaran menjadi inovatif dan kreatif berupa beragam template, permainan edukatif, elemen interaktif, video, poster elektronik, infografis, kuis, serta berbagai game yang dapat memberikan media pembelajaran interaktif bagi siswa (Astuti et al., 2022).

Penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran ekonomi diharapkan menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Genially* dipilih karena menyediakan elemen interaktif, template yang bervariasi, video, multimedia, dan beragamnya kuis serta game yang menarik juga mudah untuk disesuaikan sehingga konsep-konsep peran pelaku ekonomi dapat disajikan dengan tampilan visual yang lebih mudah dipahami dan menarik dibandingkan slide yang berisi tulisan saja. *Genially* juga memungkinkan penambahan kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga siswa bisa memberikan umpan balik langsung dan membantu guru mengevaluasi pemahaman siswa secara instan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menarik dan interaktif seperti *Genially* dapat dijadikan solusi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman siswa terhadap materi peran pelaku ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap keaktifan siswa pada materi peran pelaku ekonomi di kelas X SMA Negeri 5 Jember. Penggunaan media pembelajaran *Genially* diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak dalam meningkatkan keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat dijadikan inspirasi bagi guru dalam

mengembangkan dengan media pembelajaran yang interaktif dan menarik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

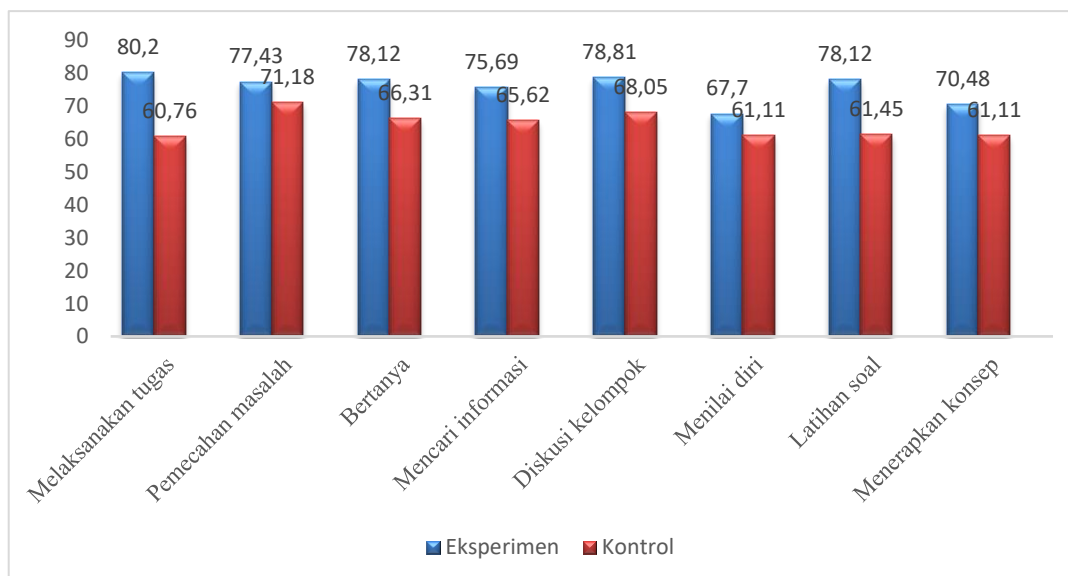
METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* dimana kelas eksperimen dan kontrol yang dipilih berdasarkan data lembar observasi awal. SMA Negeri 5 Jember dipilih sebagai lokasi penelitian dengan melakukan metode purposive area. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan memperoleh kelas X-6 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa dan X-8 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 siswa. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keaktifan siswa yang digunakan sebagai pengamatan secara langsung terkait keaktifan siswa pada saat pembelajaran ekonomi, wawancara, dokumentasi, dan lembar observasi keterlaksanaan sintaks model Problem Based Learning (PBL). Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas uji *Independent Sample T-Test*, dan uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media *Genially* dan kelas kontrol menggunakan media *PowerPoint*. Penelitian dilakukan pada saat pembelajaran ekonomi dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa yang berpedoman dengan 8 indikator keaktifan siswa dari Sudjana (2016), materi yang digunakan adalah peran pelaku ekonomi. Hasil persentase lembar observasi keaktifan siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol akan disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 1. Hasil Lembar Observasi Keaktifan Siswa

Hasil lembar observasi keaktifan siswa selanjutnya dilakukan analisis data uji normalitas yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan siswa	Kelas Eksperimen	.144	33	.080	.951	33	.139
	Kelas Kontrol	.126	36	.159	.959	36	.196

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas yang tercantum pada tabel menunjukkan bahwa data yang dianalisis menggunakan uji Shapiro-Wilk mendapatkan hasil taraf signifikansi sebesar 0,139 pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol diperoleh taraf signifikansinya sebesar 0,196. Berdasarkan pada hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kedua kelas memperoleh taraf signifikansi $\geq 0,05$. Sehingga data dari kelas eksperimen dan juga kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal

Tabel 2 .Uji Homogeitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan siswa	Based on Mean	2.533	1	67	.116
	Based on Median	1.996	1	67	.162
	Based on Median and with adjusted df	1.996	1	64.805	.162
	Based on trimmed mean	2.665	1	67	.107

Hasil uji homogenitas (Tabel 2) yang tercantum pada tabel menunjukkan bahwa data yang dianalisis menggunakan uji Levene memperoleh nilai signifikansi based on mean sebesar 0,116. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data keaktifan siswa dari kedua kelas nilai signifikansinya berada $\geq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat dikatakan homogen.

Tabel 3. Hasil Group Statistic
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keaktifan siswa	Kelas Eksperimen	33	53.27	5.513	.960
	Kelas Kontrol	36	40.78	6.867	1.144

Hasil Group Statistic (Tabel 3) yang tercantum pada tabel menunjukkan rata – rata keaktifan siswa pada kedua sampel yaitu kelas eksperimen dengan persentase 53,27% dan kelas kontrol memperoleh persentase 40,78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas X-

8 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Genially memiliki tingkat keaktifan siswa dengan presentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas X-6 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran PowerPoint.

Tabel 4. Uji Independent Sample T-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Keaktifan siswa	Equal variances assumed	2.533	.116	8.287	67	.000	12.495	1.508	9.485	15.505
	Equal variances not assumed			8.366	65.893	.000	12.495	1.494	9.513	15.477

Hasil yang tercantum dalam tabel 4.4 menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ yang berarti H_0 ditolak atau H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Genially* terhadap keaktifan siswa pada materi peran pelaku ekonomi di kelas X SMA Negeri 5 Jember.

Tabel 5. Uji N-Gain Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	33	.13	1.00	.6022	.25239
NGainpersen	33	12.50	100.00	60.2192	25.23859
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan hasil yang tercantum dalam tabel menunjukkan hasil uji *N-Gain* pada bagian mean memperoleh hasil sebesar 0,60. Hasil tersebut dalam kriteria *Normalized Gain* sesuai tabel 4.6 berada dalam rentang $0,30 \leq N - Gain \leq 70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa materi peran pelaku ekonomi kelas X SMA Negeri 5 Jember dengan kriteria sedang.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di SMA Negeri 5 Jember melibatkan kelas X-6 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media PowerPoint dan kelas X-8 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media Genially. Pembelajaran dilakukan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yaitu tahap Orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing pengalaman individu/kelompok, mengembangkan dan

menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan siswa kelas X SMA Negeri 5 Jember. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki keaktifan siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan keaktifan siswa pada kelas eksperimen dikarenakan media pembelajaran *Genially* yang lebih menarik siswa untuk aktif terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan media *PowerPoint*. Hal ini sejalan dengan pendapat Ni'mah et al., (2022) *Genially* memberikan kemudahan dalam membuat materi pembelajaran dengan lebih dinamis dan menarik perhatian siswa, tidak hanya dapat mendorong minat serta keterlibatan aktif siswa, penggunaan media *Genially* juga dapat mendukung dalam menyampaikan alur pembelajaran dengan metode yang mudah dipahami dan lebih jelas oleh siswa (Ni'mah et al., 2022).

Ditinjau dari hasil penelitian, keaktifan siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen indikator keaktifan siswa dengan persentase tertinggi terdapat pada indikator pertama yaitu ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya dengan persentase sebesar 80,20%. Siswa di kelas eksperimen tampak semangat dan menikmati pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif *Genially*, siswa menunjukkan rasa antusiasme, merespon instruksi dengan baik, dan aktif dalam mengeksplor penyajian materi dengan media *Genially* melalui perangkat masing – masing. Tersedianya fitur penjelasan materi, video pembelajaran, dan gambar yang dilengkapi dengan tooltip rangkuman membantu siswa pada saat menyelesaikan tugas dan LKPD yang diberikan, dan pada saat kuis interaktif siswa menunjukkan sikap semangat untuk menjawab dengan memanfaatkan media *Genially*. Sesuai dengan pendapat Rinjani (2024) yaitu *Genially* dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, inovatif, efektif dalam meningkatkan semangat siswa, dan dapat membuat siswa lebih tertarik serta antusias untuk ikut serta dalam kegiatan belajar.

Keaktifan siswa pada kelas eksperimen juga memiliki persentase terendah pada indikator keenam yaitu siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya pada kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 67,70%. Rahma et al., (2024) mengungkapkan siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya berarti menilai kemampuan dirinya yaitu dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi. Sebagian siswa pada kelas eksperimen kurang menunjukkan kemandirian untuk memeriksa ulang pengerjaannya dan memperbaiki kesalahan pada saat mengerjakan tugas, siswa cenderung pasrah dengan hasil yang diperolehnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa aspek keaktifan yang berkaitan dengan refleksi, evaluasi diri, serta upaya perbaikan hasil masih perlu ditingkatkan dalam pembelajaran.

Pada kelas kontrol menunjukkan bahwa indikator kedua memiliki persentase tertinggi yaitu siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran sebesar 71,18%. Pada kelas kontrol beberapa siswa cukup antusias mencoba menerapkan pemahamannya untuk menyelesaikan permasalahan, siswa berupaya untuk terlibat dengan memberikan ide ataupun pendapatnya untuk pemecahan masalah. Meskipun antusiasme siswa kurang dalam memahami materi menggunakan *PowerPoint*, tetapi siswa berupaya dengan bantuan buku ataupun internet dalam mengeksplor materi dan memecahkan

permasalahan. Rahma et al., (2024) menyebutkan terlibat dalam pemecahan masalah dimana siswa ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah atau soal siswa ikut berupaya untuk membahas dan mencari solusi dalam menyelesaikannya.

Indikator keaktifan siswa pada kelas kontrol juga memperoleh persentase terendah yang terdapat pada indikator pertama yaitu ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya pada kelas kontrol sebesar 60,76%. Siswa pada kelas kontrol kurang berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan media PowerPoint, hal ini terlihat pada saat pembelajaran siswa masih sering terdistraksi dengan teman dan kurang aktif untuk terlibat dalam pembelajaran. Meskipun beberapa siswa tetap terlihat fokus dengan pembelajaran akan tetapi partisipasi siswa dalam merespon dalam pembelajaran masih rendah. Sejalan dengan pendapat dari Monigir & Wakari, (2024) yang mengatakan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran Genially mempengaruhi suasana kelas pada saat pembelajaran dibandingkan dengan suasana kelas pada saat menggunakan media PowerPoint. Hal ini dikarenakan fitur – fitur yang terdapat di Genially yang tidak monoton berisi tulisan saja dirasa lebih interaktif dan menarik keterlibatan aktif siswa pada saat pembelajaran. Genially dapat membuat pemaparan materi pembelajaran yang berisi video pembelajaran, audio, tooltip berisi rangkuman materi, gambar, dan kuis interaktif yang bisa mendorong antusiasme serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Zamzami & Raharjo (2024) dengan beragam pilihan elemen interaktif, seperti video, gambar, animasi, audio, media Genially memfasilitasi penggunaannya seperti para pendidik guna menciptakan kondisi belajar yang menarik antusiasme siswa.

Pemanfaatan media Genially dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Genially memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Ekonomi, khususnya pada materi peran pelaku ekonomi. Melalui fitur-fitur interaktif seperti video, audio, gambar, tooltip, dan kuis, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, berbeda dengan penggunaan media PowerPoint yang cenderung satu arah. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik materi menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori dari Kusuma et al., (2023) fungsi media pembelajaran salah satunya adalah memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif dimana dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran genially terhadap keaktifan siswa pada materi peran pelaku ekonomi di kelas X SMA Negeri 5 Jember. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media Genially memiliki nilai keaktifan yang lebih tinggi

dengan persentase 53,27% dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint yang memperoleh nilai keaktifan siswa dengan persentase 40,78%. Hasil Uji Independent Sample T-test juga menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ yang berarti H_0 ditolak atau H_1 diterima. Hasil uji N-Gain pada bagian mean memperoleh hasil sebesar 0,60 yang berada dalam rentang $0,30 \leq N - Gain \leq 70$ berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Genially dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dengan kriteria sedang. Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media Genially berdasarkan indikator tertinggi yaitu berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya pada saat pembelajaran ekonomi terlihat menunjukkan sikap antusias, fokus, dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun berdasarkan indikator terendah siswa belum menunjukkan sikap menilai kemampuan serta hasil belajarnya. Pemanfaatan media pembelajaran Genially dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan keaktifan siswa untuk ikut serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, guru disarankan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran seperti Genially dalam proses belajar mengajar. Guru juga perlu meningkatkan rasa kesadaran siswa dalam mengevaluasi belajarnya agar siswa dapat termotivasi untuk terlibat aktif dalam menilai perkembangan dan capaian belajarnya. Genially merupakan platform berbasis web sehingga memerlukan koneksi yang stabil dalam penggunaannya, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempersiapkannya secara matang dan koneksi yang stabil agar penggunaan media Genially ini dapat maksimal untuk seluruh siswa.

REFERENCE

- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingtyas, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894-901.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Fuadah, A. T., Mudjenan, I. M., Hasan, M. L., Choerunnisa, N. A., Herniati, S. T., & Santoso, G. (2023). Perspektif; Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(02), 154-164.
- Kusuma, J. W., Supardi., Muh. Rijalul Akbar., et al. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Monigir, N., & Wakari, T. I. (2024). Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dengan Media Interaktif Wordwall. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 7879-7887.

- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). Mengupayakan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tanya Jawab [*Promoting Students'learning Engagement With The Application Of The Question And Answer Method*]. *Kumpulan Artikel Ilmiah Rumpun Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 3(2), 32-46.
- Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1-10.
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- Rahma., Musfirah., Srimarjayanti. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe NHT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III SD Inpres 10/73 Watang Palakka. *Global Journal Pendidikan Dasa*, 3(3), 654-664.
- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media *Genially* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57-64.
- Sari, A.P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2), 977-983.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning (Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Zamzami, A. N., & Raharjo, R. (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.