

## **IMPLEMENTASI MEDIA GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN PEMAHAMAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X.1 SMA NEGERI 1 KEPANJEN**

**Danda Wahyu Pratamadi<sup>1</sup>, Maulfi Syaiful Rizal<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Brawijaya  
Jl. Veteran Malang, Ketawanggede, Kec, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur  
pratamadanda152@student.ub.ac.id, maulfi\_rizal@ub.ac.id

**Abstract:** The effect of using genially media in learning activities is the purpose of this study. This research uses descriptive qualitative research which aims to describe the data in detail. Data the research are the results of direct observation, interviews with the teachers dan students', and students' test results. The research used teachers and students of class X.1 in Indonesia Laguange subjects as research subjects. This research uses three series to analyze research data, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. This study shows the results that the implementation of genially media with a room exploration game model in learning anekdot text has a influence on students' understanding of teks anekdot which is know based on student learning outcomes obtained after students do a post test where out of 34 students only three students get less than the minimum score standard.

**Keywords:** *Genially*, Anekdote, Media

**Abstrak:** Pengaruh penggunaan media *genially* dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi tujuan dalam penelitian ini . Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data secara detail. Data penelitian merupakan hasil observasi langsung, wawancara kepada guru dan siswa, serta hasil tes siswa. Penelitian ini menggunakan guru dan siswa kelas X.1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga rangkaian untuk menganalisis data penelitian yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa implementasi media genially dengan model permainan penjelajahan ruangan dalam pembelajaran teks anekdot memiliki pengaruh terdapat pemahaman siswa terkait teks anekdot yang diketahui berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh setelah siswa melakukan post tes yang di mana dari 34 peserta didik hanya tiga peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari standar nilai minimum.

**Kata Kunci:** Genially, Anekdote, Media

Pembelajaran merupakan kegiatan untuk menyalurkan pengetahuan. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mendapatkan perubahan dalam pengetahuan, nilai, sikap atau pribadi lainnya, (Nisa, 2017). Dengan demikian,

guru dalam proses pembelajaran memiliki peran yang penting. Kemampuan guru saat mengajar juga perlu diperhatikan agar dapat mengetahui karakter dan kemampuan siswa dalam hal belajar. Hal ini bertujuan untuk proses penyampaian bahan belajar

siswa agar mampu meraih kesuksesan dalam belajar. Selain kemampuan guru dalam mengajar kunci keberhasilan peserta didik dalam belajar guru juga harus memperhatikan gaya belajar siswa (Muliadi et al., 2023).

Siswa dalam proses belajar tidak hanya mengetahui namun siswa perlu untuk mengungkapkan materi dalam bentuk yang dipahami dengan lebih mudah, (Riani et al., 2021). Media yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Perkembangan media pembelajaran semakin beragam. Proses pembelajaran lebih terbantu dengan beragamnya media pembelajaran (Nursyaidha, 2023). Media yang Beragam saat ini memang sangat bermanfaat terlebih lagi pada era sekarang teknologi semakin canggih sehingga memudahkan proses pembelajaran. Istilah media dalam belajar merupakan sarana yang memiliki fungsi sebagai menyalurkan pesan yang sesuai dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif. Sehingga, penerimaan materi dapat dilakukan secara efisien. Menurut Degner et al., (2022) Media pembelajaran memiliki potensi yang sangat luar biasa dalam menunjang kualitas pembelajaran. Hal ini, disebabkan dapat digunakan untuk melakukan rangsangan

pada minat peserta didik dalam belajar yang mencakup pada pikiran, perasaan, dan perhatian (Tafonao, 2018). 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. Menurut Tafonao, (2018) media pembelajaran mampu untuk meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar yang di mana membuktikan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh pada minat siswa untuk belajar.

Fungsi media pembelajaran sebagaimana dikatakan oleh Irawan, (2018) Fungsi dari media pembelajaran menjadi alat bantu untuk mempermudah kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar akan mempermudah peserta didik untuk menerima ilmu yang disampaikan (Mardiana et al., 2023). Pemanfaatan aplikasi pada pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa dalam pembelajaran pemilihan aplikasi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, guru tidak dapat menggunakan aplikasi dalam pembelajaran dengan begitu saja tanpa memikirkan keadaan dan materi yang diajarkan.

Anekdote adalah materi yang terdapat pada pembelajaran kelas x. materi teks anekdot tercantum pada bab kedua dengan tema “Mengungkapkan Kritik Lewat Senyuman”. Anekdote sendiri ialah sebuah cerita singkat yang menarik serta memiliki kesan lucu (Kencana, 2016). Kelucuan pada anekdot dapat disampaikan melalui bahasa singkat, namun mengena. Teks anekdot juga dapat digunakan sebagai media penyampaian kritik dengan bentuk sindiran. Tujuannya agar pesan yang ingin disampaikan yang berupa kritik tersirat dapat diterima tanpa menimbulkan ketersinggungan (Erniati & Salwa, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dengan cara observasi langsung. Kesuksesan belajar siswa dapat dilihat dari hasil pengerjaan tugas. Hasil pengerjaan tugas siswa menjadi tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu mata pelajaran adalah Bahasa Indonesia yang ada di kelas X.1 SMA Negeri 1 Kepanjen ditemukan tingkat pemahaman siswa terbilang kurang. Permasalahan tersebut diketahui berdasarkan hasil nilai tes awal pada materi teks anekdot yang telah dilaksanakan menunjukkan sembilan dari 34 peserta didik mendapatkan nilai di atas standar nilai minimum sedangkan 25 peserta didik lainnya masih mendapatkan nilai di bawah standar nilai minimum. Dengan demikian, keberhasilan siswa

dalam belajar belum terpenuhi. Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan siswa kelas X.1 di SMA Negeri 1 Kepanjen memperoleh data terkait tingkat pemahaman siswa yang menurun diakibatkan karena guru dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan ketertarikan peserta didik terhadap media yang digunakan dalam belajar mengajar. selain itu strategi pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan mengajar kurang inovatif. Strategi pembelajaran ialah kegiatan guru untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik (Sukristin et al., 2023). Penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan peserta didik menjadi kurang mampu memahami materi yang diberikan. Hal lain yang menjadi rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi dikarenakan siswa lebih banyak belajar secara mandiri. Sehingga, mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Selain itu, siswa selama kegiatan belajar mengajar siswa diarahkan untuk melakukan presentasi secara berkelompok sesuai dengan sub materi yang didapatkan.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mencoba untuk membuat siswa lebih memahami materi dengan menggunakan sarana atau alat bantu yang dapat membuat siswa untuk tertarik dalam

belajar. Media yang digunakan yakni media *genially*. Media pembelajaran yang memiliki konten yang menarik dan menjadi lebih hidup dengan menggunakan platform yang tersedia pada *genially* (Permatasari et al., 2021). Pada media *genially* guru dapat menggunakan berbagai macam permainan yang sudah berkonsep untuk penyampaian materi. Meskipun berbentuk seperti sebuah permainan namun dalam *genially* juga dapat digunakan sebagai media penyampaian materi. Selain berupa permainan. Pembuatan gambar interaktif, poster, infografis dan bahan presentasi juga dapat dibuat di media *genially* (Mariana & Prawijaya, 2023)

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. Penelitian lainnya yang serupa dilakukan oleh Lia Kencana pada tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Anekdote Dengan Metode Pembelajaran Penemuan Siswa Kelas X Mipa 2 SMAN 3 Kota Bengkulu. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terkait teks anekdot. Penelitian ini yang menggunakan metode pembelajaran penemuan. Jenis penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas. Data penelitian adalah hasil observasi terkait kemampuan pemahaman teks anekdot serta kemampuan siswa dan guru. Penelitian ini berhasil menunjukkan peningkatan kemampuan siswa yang di mana hal itu dibuktikan dari peningkatan skor rata-rata siswa naik antara siklus pertama dengan siklus yang kedua dengan demikian metode pembelajaran penemuan yang dilakukan

oleh Lia Kencana pada tahun 2016 dapat dikatakan berhasil.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan yang dilakukan oleh Mariana dan Prawijaya terletak pada subjek penelitian serta bentuk penggunaan media genially dalam penerapan. Penelitian ini lebih menggunakan bentuk genially dengan sistem permainan penjelajahan ruangan. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui terkait tingkat keefektifan media *genilly* pada siswa SMA kelas X.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rinjani merupakan penelitian yang lebih berfokus terhadap respon mahasiswa PBSI UIN Jakarta terhadap penerapan media *genially* sebagai media pembelajaran. Penelitian ketiga yang dilakukan Lia Kencana merupakan penelitian yang menggunakan metode pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar belajar siswa. Berdasarkan uraian terkait penelitian terdahulu, penelitian ini disusun untuk menyempurnakan penelitian terdahulu. Hal ini dapat dibuktikan bahwa dalam penelitian ini memperoleh data melalui beberapa hal yaitu hasil tes siswa, observasi, serta wawancara. Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana pengaruh penerapan media *genially* terhadap pemahaman materi teks

anekdot pada siswa kelas X.1 yang dilihat dari hasil belajar siswa. Penelitian memiliki tujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penerapan media genially pada proses pembelajaran hasil belajar siswa berbantuan media genially.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian deskriptif kualitatif ialah metode penelitian yang memberikan gambaran dengan penjelasan yang rinci terhadap objek penelitian. Metode deskriptif kualitatif ialah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan menafsirkan data yang diperoleh dengan menyesuaikan kondisi yang dihadapi dilapangan (Rahmawati et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kepanjen pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik kelas x.1 SMA Negeri 1 Kepanjen yang berjumlah 34 terdiri atas 11 siswa dan 24 siswi sebagai subjek penelitian. Triangulasi data yang digunakan penelitian ini ada tiga teknik yaitu berupa observasi secara langsung di kelas x.1. Teknik kedua, melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas X.1. Penelitian ini juga menggunakan sebuah tes yang dilakukan sebanyak dua kali. Sumber data penelitian ini bersumber dari hasil observasi, hasil dari informan

yaitu guru dan siswa kelas x.1, serta dokumen atau hasil nilai dari tes awal dan tes kedua siswa.

Tiga tahap yang dilakukan dalam analisis data penelitian yaitu reduksi data pada tahap reduksi data merupakan proses yang dilakukan dengan cara menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh (Lamajau, 2014). Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat seluruh data yang terdapat di lapangan dengan bentuk catatan lapangan, selain dari hasil catatan lapangan data dari rubrik penilaian, kuesioner, dan wawancara. Kemudian, peneliti mengelompokkan hasil data yang ditemukan sesuai dengan tujuan dan permasalahan masing-masing. penelitian ini mengambil data sesuai rumusan masalah. Tahap kedua yaitu penyajian data, proses untuk melakukan pengorganisasian atau pengelompokan data yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Hal ini, bertujuan untuk membantu peneliti menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan dari data yang didapatkan sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Namun, data yang disajikan adalah data kualitatif yang menjelaskan atau memaparkan terhadap masalah yang diteliti. Data ini diperoleh oleh peneliti dari hasil pengelompokan data yang sudah melewati tahap reduksi data. Tahap ketiga yaitu penarikan kesimpulan

merupakan suatu proses untuk menarik intisari dari hasil penafsiran dan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti. Data yang didapatkan berupa data kualitatif. Data yang dihasilkan berupa simpulan dari peneliti. Namun, hasil simpulan yang dimiliki oleh peneliti masih mampu untuk mendapatkan masukan dari pihak lain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penerapan Media Genially dalam Pembelajaran Teks Anekdote pada Siswa Kelas X.1**

Penelitian yang dilakukan pada penerapan media genially dengan bentuk penjelajahan Penerapan media genially dalam proses pembelajaran di kelas X.1 dilatarbelakangi karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, setelah dilaksanakannya sebuah tes atau ujian kepada siswa kelas X.1 mendapatkan nilai kurang dari nilai KKM.

Berdasarkan data yang didapatkan dapat diketahui bahwa hanya 9 dari 34 siswa yang mendapatkan nilai tuntas pada tes atau ujian yang telah dilaksanakan. Penyebab peserta didik mendapatkan nilai yang sesuai dengan standar nilai minimum yang disebabkan karena siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Kurangnya siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia memiliki banyak penyebab seperti kurangnya motivasi dalam belajar, serta tidak adanya minat

pada materi pembelajaran. Menurut Nasution, 1981 dalam (Rahmayanti, 2016) Minat merupakan faktor penting dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan. Minat merupakan bagian dari aspek kejiwaan yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sebuah tindakan atau kegiatan. Penyebab lain dari permasalahan tersebut adalah selama proses pembelajaran kurang adanya inovasi media. Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik konsentrasi peserta didik dapat meningkat sehingga berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X.1 kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa membaca materi melalui buku paket yang telah disediakan terasa membosankan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak semangat untuk belajar.

Penerapan media dalam proses pembelajaran merupakan langkah tepat sebagai sarana pendukung. Media hardware maupun software dapat digunakan untuk media pembelajaran. Minat peserta didik untuk belajar dapat ditingkatkan dengan media berbasis software (Suspito et al., 2023). Salah satu media belajar berbasis software adalah *genially*. *Genially* ialah media yang memiliki kriteria untuk menarik perhatian

peserta didik dalam belajar (Rinjani, 2024). Media *genially* merupakan media *game based learning* yang terdapat berbagai fitur yang variatif sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar (Hermita et al., 2021). Salah satu fitur yang digunakan serta diterapkan dalam penelitian ini adalah sebuah permainan penjelajahan ruangan. Penerapan media *genially* dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Template yang digunakan dalam pembelajaran teks anekdot menggunakan tema ruangan horror. Penggunaan media *genially* juga disesuaikan dengan modul aja yang telah disusun.

Kegiatan pendahuluan diisi dengan kegiatan berdoa bersama, absensi kelas, kemudian penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan pemberian stimulus kepada siswa yang dilakukan oleh guru serta memastikan siswa siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan guru selanjutnya adalah memberikan tautan media *genially* yang telah disiapkan. Dalam kegiatan ini guru juga memberikan instruksi kepada siswa terkait tata cara penggunaan media *genially*. Setelah memastikan siswa telah memahami penggunaan media *genially*, guru

mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan sesuai instruksi.

Media *genially* yang digunakan dalam pembelajaran ini berbentuk sebuah permainan penjelajahan ruangan dengan tema horor. Namun sebelum peserta didik dapat mengakses permainan penjelajahan ruangan peserta didik terlebih dahulu perlu mempelajari terkait materi yang tersedia dalam *genially* yang berupa materi tentang struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Setelah peserta didik selesai mempelajari materi yang tersedia. Peserta didik diinstruksikan untuk melanjutkan pada tahap penjelajahan ruangan atau kegiatan ini dalam penerapan media *genially*. Tahap penjelajahan ruangan horor ini peserta didik diminta untuk menemukan beberapa barang yang telah ditetapkan. Barang-barang tersebut merupakan sebuah kunci untuk melanjutkan tahap selanjutnya. Setiap tahap yang berada di permainan memiliki beberapa pertanyaan mengenai materi teks anekdot. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran terkait teks anekdot. Untuk menyelesaikan permainan ini peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dan mengumpulkan barang yang berada di setiap ruangan.

### **Hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media *genially* pada proses pembelajaran**

Seseorang yang melakukan sebuah proses untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya merupakan sebuah proses belajar. Menurut (Aditia et al., 2017) belajar adalah perubahan yang didapatkan dari pengalaman dan latihan yang berkaitan dengan tingkah laku. Oleh sebab itu, belajar adalah sebuah tindakan yang perlu dilakukan oleh seseorang untuk memiliki pengalaman yang berguna bagi perubahan untuk diri sendiri atau orang lain. Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku tentu melibatkan kemampuan individu baik pada segi berfikir dan berperilaku.

Hasil belajar dapat diperoleh oleh seseorang ketika melibatkan kedisiplinan dan ketekunan dalam belajar agar mendapatkan hasil belajar yang tampak seperti perubahan tingkah laku ataupun sebuah prestasi yang diharapkan. Prestasi merupakan hasil dalam penilaian proses belajar yang telah dilakukan. Prestasi menurut Aditia et al., 2017 adalah bagian dari sekumpulan nilai yang didapatkan selama proses belajar. Untuk mendapatkan hal tersebut diperlukan usaha yang lebih ekstra serta dukungan baik diri sendiri ataupun lingkungan sekitar. Setiap sesuatu memiliki standar nilai masing-masing. Salah satu hal yang memiliki standar nilai



minimum untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah menjadi mata pelajaran umum. Seperti halnya di SMAN 1 Kepanjen mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran umum yang diajarkan di seluruh tingkatan kelas. SMAN 1 Kepanjen memiliki standar nilai minimum bagi siswa untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Nilai minimum yang harus didapatkan oleh siswa kelas X adalah 80. Siswa yang kurang mendapatkan nilai 80 maka sudah dipastikan hasil belajarnya belum tercapai. Penilaian terhadap siswa dapat diperoleh ketika melakukan sebuah tes.

Keberhasilan siswa dalam penelitian ini diperoleh dari pra tes dan post tes. Tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Hasil pra test sebelum penerapan media genially terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai yang memenuhi standar nilai minimum dan 25 siswa mendapatkan nilai dibawah standar nilai minimum.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pemahaman materi teks anekdot siswa pada prates belum memenuhi indikator keberhasilan dalam belajar. Hal ini disebabkan karena 25 siswa belum tuntas jika berdasarkan dengan nilai standar minimum atau penilaian ketuntasan yaitu siswa harus memperoleh minimal 80. Hasil setelah penerapan media genially berbasis permainan penjelajahan ruangan. Siswa diberikan sebuah tes dengan soal yang berbeda dengan tes sebelum penerapan media genially dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh berdasarkan hasil tes setelah penerapan media pembelajaran terdapat hasil yang signifikan berbeda. Dapat diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang belum memenuhi standar nilai minimum sedangkan 31 siswa lainnya telah mendapatkan nilai di atas standar nilai minimum. Hal ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No. Absen	Pra tes	Post tes
1.	78	100
2.	63	90
3.	50	65
4.	73	100
5.	73	100
6.	83	100
7.	73	100
8.	83	100
9.	57	95

No. Absen	Pra tes	Post tes
10.	68	85
11.	78	80
12.	83	100
13.	60	100
14.	70	100
15.	88	100
16.	90	100
17.	63	85
18.	53	100
19.	28	65
20.	85	100
21.	83	100
22.	57	80
23.	73	100
24.	45	95
25.	73	100
26.	65	100
27.	75	100
28.	73	65
29.	85	100
30.	83	100
31.	78	100
32.	38	85
33.	73	95
34.	78	100

Tabel 1 merupakan tabel yang berisi hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil pra tes dan post tes. Pada tabel terdapat hasil belajar siswa yang berwarna merah dan berwarna hitam. Angka yang memiliki warna merah menandakan bahwa hasil tes yang dilakukan oleh peserta didik belum memenuhi standar nilai minimum pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan angka yang berwarna hitam menunjukkan bahwa peserta didik sudah memenuhi standar nilai minimum dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan data nilai pada tabel 1 dari setelah penerapan media genially tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media genially dikatakan sebagai media pembelajaran baru, pada pembelajaran yang berlangsung di kelas X.1 SMA Negeri 1 Kepanjen. Hasil wawancara bersama dengan guru Bahasa Indonesia menyatakan bahwa media tersebut merupakan media yang jarang digunakan pada pembelajaran selama beliau mengajar. Penggunaan media *genially* mendapatkan hasil yang cukup memuaskan. Hasil belajar siswa

dalam tabel di atas menunjukkan bahwa 25 siswa belum mendapatkan nilai minimum bahasa Indonesia. Hasil belajar siswa yang belum memenuhi nilai minimum kelulusan dipengaruhi oleh beberapa hal. Berdasarkan hasil observasi secara langsung siswa lebih cenderung kurang memahami materi yang diberikan. Hal ini, menjadi penyebab kurangnya hasil belajar siswa. Selain itu, , sehingga siswa menjadi kurang memperhatikan materi yang tengah disampaikan. Kefektifan dan keaktifan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi terkait media media yang diterapkan. Penggunaan metode juga berpengaruh pada pemilihan media belajar yang digunakan. Media yang menarik merupakan media yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Salah satu contoh ialah penerapan media *genially* dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media *genially* terbukti cukup efektif digunakan di kelas X.1 hal itu, dapat dibuktikan pada hasil post tes yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil pos tes dapat diketahui bahwa 31 dari 34 peserta mendapatkan nilai di atas minimum dan hampir keseluruhan mendapatkan nilai sempurna. Pengaruh dari penggunaan media *genially* tersebut berdasarkan pada isi konten di dalamnya yang menarik. Dalam penerapan media *genially* berisi

dengan isi yang menarik serta siswa merasa terlibat langsung dalam proses belajar. Selama proses penerapan media *genially* siswa terlihat lebih antusias untuk menjalankan setiap step yang terdapat dalam permainan media *genially*. Proses belajar yang menyenangkan seperti itu merupakan hal penting untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

Penerapan media *genially* dalam pembelajaran belum terbilang efektif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan masih adanya siswa yang belum mencapai standar nilai minimum. Selain itu, terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi keefektifan dalam pembelajaran. Beberapa kendala yang terjadi selama penerapan siklus kedua diantaranya yaitu dipengaruhi oleh tingkat stabilitas jaringan internet yang dimiliki siswa. Namun, kendala tersebut dapat di atasi dengan menerapkan metode kelompok sehingga siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok sesuai dengan penggunaan jaringan internet yang lebih stabil yang dimiliki oleh siswa. Guru juga melakukan metode pengerjaan permainan secara bersama-sama dengan menggunakan saran proyektor.

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penerapan media *genially* dalam kegiatan pembelajaran adalah bahwa media *genially* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini, dapat dibuktikan bahwa penggunaan media *genially* yang diterapkan pada pembelajaran materi teks anekdot memiliki tingkat keefektifan tinggi. Keefektifan penggunaan media *genially* dalam bentuk permainan penjelajahan ruangan yang telah disesuaikan dengan materi sangat mendorong pemahaman peserta didik terkait materi teks anekdot. Hal ini, dapat dibuktikan bahwa sebelum penerapan media *genially* peserta didik yang mendapatkan nilai di atas standar nilai minimum hanya berjumlah 9 orang sedangkan setelah penerapan media *genially* dalam kegiatan pembelajaran peserta didik yang berjumlah 34 hanya tiga peserta didik yang belum mencapai nilai minimum Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media *genially* mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa kelas X.1 di SMA Negeri 1 Kepanjen. Penerapan media *genially* dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan agar tingkat keefektifan penggunaan media *genially* dapat mengatasi berbagai masalah yang muncul pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, A. M., Nining, L., & Wijiyanty, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta. *Administrasi Bisnis Terapan*, 14(1), 9–18.
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3(December 2021), 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Erniati, & Salwa, H. (2022). *PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE SNOWBALL THROWING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI TEKS ANEKDOT THE APPLICATION OF A SNOWBALL THROWING TYPE OF COOPERATIVE MODEL TO IMPROVE STUDENTS*. 8(April).
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>
- Irawan, C. (2018). Developing Instructional Media Mobile Learning Based Android To Improve Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 4(3), 117–124. <https://doi.org/10.17977/um003v4i32018p117>
- Kencana, L. (2016). Peningkatan

- Kemampuan Memahami Teks Anekdote Dengan Metode Pembelajaran Penemuan Siswa Kelas X Mipa 2 Sman 3 Kota Bengkulu. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 111–116.  
<https://doi.org/10.33369/diksa.v2i2.3298>
- Lamajau, E. (2014). Peningkatan Kemampuan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Sampaka Kec. Bualemo Kab. Banggai melalui Metode Diskusi Kelompok. *Universitas Tadulako*, 5(1), 201–211.  
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3770>
- Mardiana, Harumiati, N., & Saputri, L. D. (2023). Peran Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn 06 Pinoh Utara. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 82–93.  
<https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i1.1358>
- Mariana, & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi Genially Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Tema 6 Subtema 1. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(3), 455.  
<https://doi.org/10.24114/js.v7i3.45030>
- Muliadi, M., Pertiwi, D., & Sudirman, S. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 141–150.  
<https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i2.1431>
- Nisa, U. M. (2017). *Metode Praktikum untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat pada Materi Zat Tunggal dan Campuran*. 14, 62–68.
- Nursyaidha. (2023). Peningkatan Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Menggunakan Media Sway Office 365. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 339–356.  
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1004>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96.  
<https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- Rahmawati, D., Haryadi, & Setyaningsih, N. H. (2023). *Penerapan Media Aplikasi Canva: Membuat Poster Teks Anekdote Kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal*. 7(2), 189–207.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216.  
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>
- Riani, L., Misdalina, M., & Sugiarti, S. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Menggunakan Inkuiri Terbimbing Berbantuan Edmodo. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(1), 17.  
<https://doi.org/10.31851/luminous.v2i1.5237>
- Rinjani, S. (2024). *Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta*. 3(1), 57–64.
- Sukristin, Amin, M., & Andreana, A. (2023). *Analisis strategi pembelajaran guru dalam meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan materi*

*bercerita di kelas iii sd negeri 02  
beduai. 4(April).*

Suspito, M. A., Churiyah, M., Arief, M.,  
& Basuki, A. (2023). Peningkatan  
Kemandirian dan Hasil Belajar  
Siswa Tingkat SMK Menggunakan  
Media Pembelajaran Genially.  
*Efektor*, 10(2), 207–219.  
<https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20156>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media  
Pembelajaran Dalam Meningkatkan  
Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal  
Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>