



# Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran



Journal homepage: <http://ejournal.upi.edu/index.php/ipmanper>

## Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Alan Nur Fadilah\*, Heny Kusdiyanti

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran,  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang,  
Jl. Semarang, No. 5, Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Correspondence: E-mail: [alan.nur.1804126@students.um.ac.id](mailto:alan.nur.1804126@students.um.ac.id)

ABSTRAK	ARTICLE INFO
<p>Penelitian ini dilakukan guna menciptakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui <i>platform genially</i> dan kelayakan dari media tersebut, serta mengetahui perbedaan hasil belajar baik sebelum maupun setelah menggunakan media tersebut. Melalui metode penelitian <i>research and development</i> dengan model <i>borg and gall</i> yang sudah diolah sesuai dengan kebutuhan penelitian, pengambilan data pada penelitian ini didapatkan dari angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Proses analisis data meliputi data hasil validasi dan, uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang, serta analisis hasil belajar saat sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>genially</i>. Hasil yang didapatkan yaitu media yang dikembangkan mendapat kategori sangat layak untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar dan terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>genially</i> pada mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP.</p> <p>© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI</p>	<p><b>Article History:</b> <i>Submitted/Received 14 Nov 2022</i> <i>First Revised 15 Mei 2023</i> <i>Accepted 01 Juli 2023</i> <i>First Available online 10 Juli 2023</i> <i>Publication Date 10 Juli 2023</i></p> <hr/> <p><b>Keyword:</b> <i>Genially,</i> <i>Hasil belajar,</i> <i>Media Pembelajaran.</i></p>

## 1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan di Indonesia juga terus mengalami perkembangan. Pembinaan kualitas pendidikan selalu dilakukan pemerintah agar siswa yang dihasilkan dapat menjadi tenaga manusia yang ahli di bidangnya. Hal yang mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia yaitu kualitas guru, kualitas peserta didik, kualitas sarana maupun prasarana belajar, kualitas media pembelajaran, dan kualitas kurikulum (Permatasari dkk., 2021). Berdasarkan faktor tersebut, peran guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan sangatlah penting karena proses pembelajaran yang dilakukan guru secara baik dapat mencetak generasi manusia yang berkualitas (Murtafiah dkk., 2020). Kualitas seorang guru dapat dilihat dari kemampuan guru dalam menguasai ilmu pada bidangnya dan inovatif mengikuti perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan saat ini adalah tahap revolusi industri 4.0, dimana perkembangan teknologi sangat pesat sehingga insan manusia harus mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi tersebut.

Pesatnya perkembangan teknologi dapat dijadikan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri yaitu alat penunjang yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran agar pesan dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dan tercapai dengan efektif juga efisien (Nurrita, 2018). Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting untuk menggunakan media pembelajaran dikarenakan dapat memantik pemikiran, perhatian, perasaan, keinginan siswa untuk belajar (Tafonao, 2018) dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan aktif ketika di kelas (Audie, 2019). Adanya media pembelajaran juga dapat menjadikan siswa lebih mudah ketika menyerap ilmu yang disampaikan guru. Hal ini selaras dengan pernyataan Wijaya dkk., 2020 (dalam Rouyani dkk., 2021) bahwa proses pemahaman peserta didik dapat dibantu melalui penggunaan media pembelajaran. Sehingga keberhasilan proses belajar mengajar salah satu kuncinya adalah media pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan pendidikan dan teknologi saat ini dapat dilakukan pada berbagai *platform* salah satunya yaitu *genially*. *Genially* merupakan suatu *platform* untuk memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran dalam bentuk power point, poster, infografik, dan lain-lain. Aplikasi *genially* menyajikan tampilan slide yang memiliki banyak fitur yang menarik dan interaktif seperti audio, video, animasi, game, dan lainnya (Permatasari dkk., 2021). Adanya fitur-fitur interaktif di *genially* membuat motivasi peserta didik untuk belajar semakin meningkat sehingga berpengaruh juga terhadap kenaikan hasil belajar. Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan guru apabila telah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan perubahan tingkah laku oleh peserta didik (Nurrita, 2018). Berbagai macam hasil belajar terdiri dari beberapa aspek yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif. Kognitif berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Sedangkan untuk sikap dan nilai merupakan aspek afektif. Kemudian yang berkaitan dengan kemampuan bertindak dan keterampilan yaitu aspek psikomotorik (Audie, 2019).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas X OTKP diperoleh hasil bahwa masih perlu adanya peningkatan untuk hasil belajar pada pelajaran korespondensi karena dari 39 peserta didik yang hasil belajarnya melebihi KKM hanya sebanyak 13 orang. Sedangkan sisanya memperoleh nilai sesuai KKM dan kurang dari KKM. Kemudian guru mata pelajaran korespondensi juga mengatakan bahwa ketika kegiatan pembelajaran di kelas masih perlu adanya media pembelajaran yang bervariasi karena saat ini media yang digunakan yaitu *powerpoint*, aplikasi dimensi, dan buku paket yang disediakan oleh perpustakaan sekolah, padahal fasilitas yang disediakan sekolah sudah cukup memadai yang diantaranya yaitu lcd

proyektor, jaringan internet, dan laboratorium computer. Berdasarkan paparan tersebut solusi yang ditawarkan peneliti yaitu melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan *platform genially* agar hasil belajar kelas X OTKP meningkat khususnya pada pelajaran korespondensi.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh (Audie, 2019) yang mengatakan bahwa dengan media pembelajaran membuat motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat yang juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar. Berikutnya penelitian serupa juga dilakukan oleh (Ni'mah dkk., 2022) bahwa minat belajar siswa meningkat sebesar 17,94% setelah menggunakan media *genially*. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian media pembelajaran saat pembelajaran dan pemanfaatan *genially* untuk menciptakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar yang berdampak juga terhadap peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan produk yaitu media pembelajaran yang dibuat dengan berbantuan *platform genially*, mengetahui perbedaan hasil belajar pada saat sebelum maupun setelah penggunaan media yang dikembangkan khususnya untuk mata pelajaran korespondensi kelas X, serta kelayakan media pembelajaran berbasis *genially* melalui kegiatan validasi media dan materi serta uji coba terbatas.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Media Pembelajaran

Upaya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran, dimana hal tersebut merupakan alat untuk memperjelas penyampaian pesan maupun makna (Rahmi dkk., 2019). Jenis media pembelajaran ini bermacam-macam, menurut Rudi Bretz (dalam Tafonao, 2018) diklasifikasikan menjadi 8 yaitu audio visual diam dan gerak, visual gerak dan diam, audio semi gerak dan diam, media cetak dan audio. Menurut Sanjaya, 2012 (dalam Khotimah, 2021) media pembelajaran mempunyai fungsi antara lain (1) Fungsi komunikatif, yaitu media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan pesan antar penerima dan pemberi pesan, (2) Fungsi motivasi, dalam hal ini media pembelajaran memudahkan dan menumbuhkan ketertarikan belajar, (3) Fungsi kebermaknaan, yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa pada aspek kognitif, (4) Fungsi penyamaan persepsi, dalam hal ini peserta didik akan memahami materi dengan cara berbeda, sehingga diharapkan peserta didik dapat menyamakan pandangan terhadap informasi yang ada, (5) Fungsi individualis, dalam hal ini media pembelajaran untuk memfasilitasi kebutuhan setiap peserta didik dengan keinginan dan gaya belajar yang tidak sama.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan ketika menggunakan media pembelajaran adalah (1) media pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik mudah dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi, (2) media pembelajaran dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan diharuskan sesuai dengan materi (3) media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, maupun minat siswa, (4) media pembelajaran harus efektif juga efisien, (5) media pembelajaran juga harus selaras dengan keahlian guru ketika mengoperasikan media tersebut.

### 2.2. *Genially*

*Genially* merupakan aplikasi atau website online yang dapat digunakan secara gratis dan berbayar oleh pengguna untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi, majalah digital, e-modul, e-paper, dan infografis. Aplikasi *genially* menyajikan tampilan slide yang

memiliki banyak fitur yang menarik dan interaktif seperti audio, video, animasi, game, dan lainnya (Permatasari dkk., 2021). *Genially* adalah web yang memfasilitasi pembelajaran dengan antarmuka sistem yang sederhana dan intuitif dengan didasarkan pada *drag and drop* yang memiliki potensi interaktivitas dan animasi yang lebih besar. Seperti yang dikemukakan oleh (Hierro, 2019) *genially* memiliki versi gratis dengan mengembangkan kreasi tanpa batas dan tampilan tanpa batas, selain itu *genially* juga memiliki versi berbayar dengan paket eksklusif yang sudah disesuaikan, hal ini memungkinkan beberapa fitur tambahan yang sangat menarik seperti kontrol privasi, tampilan *offline*, template premium, membuat folder untuk mengatur semuanya, dan mengunggah logo.

*Genially* memiliki 4 potensi besar dalam bidang pendidikan dalam memudahkan pembuatan konten tanpa memiliki pengetahuan mengenai desain dan pemrograman. Pertama, *interactivity* memungkinkan untuk menjelajah informasi melalui jendela, koneksi antar halaman dan link. Hal tersebut adalah cara untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dengan mengubah informasi menjadi konten. Guru berhasil menghasilkan konten yang kreatif, mengembangkan kelas yang menyenangkan bagi peserta didik serta pembelajaran menjadi lebih menarik. Kedua, *storytelling* membantu mengemas cerita menjadi suatu hal yang menarik dengan menambahkan sumber daya grafis dan mendistribusikan informasi dalam lapisan konten. Keragaman ikon, gambar, peta, elemen interaktif dari alat ini membantu kita menerapkan *storytelling*. Ketiga, *animation* tidak hanya menghidupkan konten tetapi juga memprioritaskan ide dalam membantu peserta didik fokus pada konsep pembelajaran. Efek visual mengubah konten statis menjadi kreasi animasi yang memicu pembelajaran menjadi lebih mengesankan. Keempat, *gamification* yang ditambahkan kedalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan konsentrasi dan mendukung pemecahan masalah (Hierro, 2019).

### 2.3. Hasil Belajar

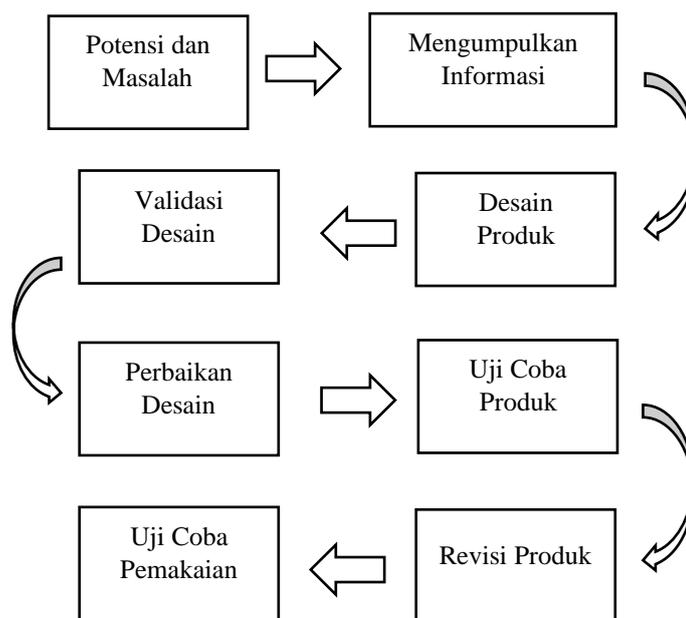
Purwanto dan Hamalik, 2013 (dalam Suharni, 2021) menyatakan bahwa bukti seseorang telah belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya, yang kemudian tingkah laku orang tersebut juga mengalami perubahan. Dimana hal tersebut terlihat di berbagai aspek seperti pengetahuan, kebiasaan, pengertian, keterampilan, emosional, apresiasi, hubungan sosial, etika (budi pekerti), jasmani, dan sikap. Selain itu, hasil belajar juga diartikan sebagai kemampuan yang didapatkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat dituangkan dalam bentuk angka maupun huruf.

Teori Taksonomi Bloom menyebutkan bahwa hasil belajar dapat digapai melalui berbagai ranah yaitu kognitif C1-C6 yang meliputi ranah ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Nurrita, 2018). Ranah kognitif berhubungan dengan, penerapan, pemahaman, pengetahuan, sintesis, analisis, dan penilaian. Ranah afektif berhubungan dengan sikap yaitu menerima, menilai, menjawab, maupun organisasi. Sedangkan yang berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yaitu ranah psikomotorik (Audie, 2019).

### 3. METODOLOGI

Metode dari penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. (Sugiyono, 2016) metode (R&D) dipergunakan untuk menciptakan sebuah produk kemudian diuji keefektifannya. Model penelitian yang dipergunakan yaitu *Borg and Gall* sehingga proses yang harus dilakukan terdiri dari 10 tahap yaitu identifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk,

revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk akhir, pembuatan produk masal (Sugiyono, 2016). Tetapi peneliti hanya melalui 8 tahapan sebagai berikut.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian yang Dilakukan  
Sumber: Gambar dimodifikasi peneliti (2022)

Data kuantitatif dan kualitatif adalah jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini. Data kuantitatif terdiri dari dua macam, yang pertama didapatkan dari hasil kegiatan validasi produk media pembelajaran oleh validator dan yang kedua didapatkan dari hasil belajar siswa. Data kualitatif didapatkan melalui komentar maupun saran dari subjek uji coba.

Kegiatan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data yang dipergunakan di penelitian ini. Pelaksanaan wawancara bisa dilakukan secara tidak terstruktur atau terstruktur dan dari telepon atau tatap muka (Sugiyono, 2016). Disini peneliti menggunakan wawancara secara tidak terstruktur sehingga tanpa memakai pedoman wawancara untuk memperoleh datanya. Peneliti hanya bertanya kepada narasumber mengenai garis besar dari permasalahan. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan melalui *whatsapp* kepada guru korespondensi kelas X OTKP di SMK Al-Ishlahiyah Singosari mengenai kegiatan pembelajaran. Kemudian data yang dari hasil wawancara dijadikan acuan oleh peneliti untuk melakukan penelitian.

Angket adalah teknik pengumpulan data dimana responden diminta untuk menjawab pernyataan maupun pertanyaan yang diberikan (Sugiyono, 2016). Pengumpulan data dalam angket menggunakan pedoman skala likert untuk mengukur tindakan responden dengan menjawab pertanyaan antara lain sangat tidak setuju, tidak setuju, tidak memutuskan, setuju, dan sangat setuju. (Widagdo dkk., 2020). Namun peneliti mengubah pernyataan 'tidak memutuskan' menjadi 'kurang setuju'. Angket ini diisi oleh ahli materi, media, dan pengguna untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

Tes dilakukan dengan mengukur aspek kognitif dan juga psikomotorik melalui pertanyaan pada soal evaluasi berbentuk *multiple choice* dan *study case* agar perbedaan hasil belajar sesudah maupun sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* dapat diketahui, dimana tes tersebut terdiri dari *Pretest* dan *posttest*. Selanjutnya instrumen pengumpulan data yang terakhir yaitu dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan foto-foto selama melakukan penelitian.

Kegiatan mengelompokkan data dari instrumen penelitian dan jenis responden disebut teknik analisis data, kemudian dari perolehan data dipilih yang penting dan data yang harus dipelajari lebih lanjut, setelah itu melakukan perhitungan untuk menjawab tujuan dari penelitian dan menarik kesimpulan agar peneliti maupun pembaca dapat memahami dengan mudah. Dimana teknik analisis data pada yang dipakai yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran maupun kritik validator dan subjek uji coba produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui skor nilai produk berdasarkan instrumen angket dari setiap jawaban yang diberikan oleh subjek uji coba produk dan validator.

Data yang dianalisis adalah data yang diberikan kepada validator mengenai kelayakan produk dan data hasil belajar pada saat *Pretest* dan *posttest*. Perhitungan hasil mengenai kelayakan produk kemudian disesuaikan dengan kriteria kelayakan validasi media pembelajaran dengan ketentuan apabila interval 0-20% maka media dikatakan sangat kurang layak, interval 21-40% dikatakan kurang layak, interval 41-60% dikatakan cukup layak, interval 61-80% dikatakan layak, sedangkan interval 81-100% dikatakan sangat layak (Sudijono dalam Asyhari & Silvia, 2016).

Hasil dari *posttest* dan *Pretest* dianalisis menggunakan program uji statistika melalui SPSS. Sehingga diperlukan sebuah rumusan hipotesis (dugaan sementara) yaitu  $H_0$  = Tidak ada beda antara hasil belajar siswa sebelum ataupun setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *genially*.  $H_a$  = Ada beda antara hasil belajar peserta didik setelah maupun sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *genially*.

Setelah memperoleh data kemudian melakukan analisis yaitu uji normalitas dan uji *dependent sample t-test*. Syaratnya yaitu data harus berdistribusi normal, sehingga yang dilakukan pertama kali yaitu uji normalitas. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah *Shapiro-Wilk Test*. Menurut (Oktaviani & Notobroto, 2014) menyatakan bahwa uji normalitas yang memiliki tingkat konsistensi lebih baik dari *Kolmogorov-Smirnov* yaitu *Shapiro-Wilk* dimana ketentuannya apabila nilai (sig)  $\geq 0,05$ , maka distribusi data normal, sedangkan apabila sig(sig)  $< 0,05$ , maka distribusi data tidak normal.

Jika pada tahap uji normalitas distribusi data yang dihasilkan normal, maka langkah berikutnya adalah melakukan uji *paired sample t-test* dengan ketentuan jika nilai signifikansi sig(2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi sig(2-tailed)  $\leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Kelayakan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Terpadu Al-Ishlahiyah kelas X OTKP. Dimana setelah dilakukannya penelitian terdapat produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran pada materi korespondensi yang dikembangkan dengan memanfaatkan *platform genially*. Materi yang terkandung pada media pembelajaran tersebut yaitu KD 3.4 dan 4.4 menerapkan tata naskah surat menyurat Bahasa Indonesia. Media yang dihasilkan digunakan oleh seluruh siswa kelas X OTKP dengan total 39 orang. Dalam pemanfaatannya, media pembelajaran ini bersifat online dan dapat dioperasikan melalui beberapa perangkat seperti laptop, komputer, maupun smartphone. Berikut merupakan produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.



**Gambar 2.** Halaman Awal  
Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Halaman awal media pembelajaran berbasis *genially* berisi beberapa komponen seperti KI dan KD pembelajaran, petunjuk pemakaian, profil guru, dan menu untuk ke halaman selanjutnya.



**Gambar 3.** Halaman Pembelajaran  
Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Tampilan halaman pembelajaran berisi komponen seperti materi pembelajaran, video pembelajaran, referensi tambahan, dan soal evaluasi. Sebelum digunakan oleh peserta didik kelas X OTKP, produk penelitian berupa media pembelajaran berbasis *genially* melalui tahap validasi terlebih dahulu oleh ahli materi, media, dan uji coba pengguna berjumlah enam orang. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti melalui *platform genially* apabila digunakan pada saat pembelajaran. Tabel 1 berikut merupakan hasil validasi oleh validator.

**Tabel 1.** Data Hasil Kelayakan Media

Validator	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Media	92,72%	Sangat Layak
Validasi Ahli Materi	88%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	81,6%	Sangat Layak

Sumber: Diolah peneliti (2022)

Melalui tabel tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat layak jika dilihat dari hasil kegiatan validasi yang telah dilakukan oleh para validator. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan jika media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak apabila digunakan pada saat pembelajaran untuk materi korespondensi dengan jumlah persentase rata-rata sebesar 87,44%.

#### 4.2 Perbedaan Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Hasil belajar disini dilihat dari penilaian ranah kognitif dan psikomotorik. Penilaian ranah kognitif dilakukan dengan memberi soal evaluasi pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Sedangkan penilaian aspek psikomotorik dilakukan melalui kegiatan praktikum oleh peserta didik yaitu membuat surat sesuai dengan studi kasus yang diberikan. Sehingga nantinya hasil belajar tersebut dapat diketahui perbedaannya melalui hasil *Pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah). Setelah mengetahui hasil dari *Pretest* maupun *posttest* maka data tersebut dianalisis menggunakan aplikasi SPSS melalui uji normalitas dan *paired sample t-test*. Berikut adalah rata-rata hasil belajar peserta didik melalui *Pretest* dan *posttest*.

**Tabel 2.** Rata-rata hasil belajar

No.	Jenis Test	Rata-rata
1.	<i>Pretest</i>	80,32
2.	<i>Posttest</i>	85,05

Sumber: Diolah peneliti (2022)

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *Pretest* menghasilkan rata-rata sebesar 80,32 sedangkan nilai *posttest* menghasilkan rata-rata sebesar 85,05. Jika dibandingkan maka hasil *posttest* memiliki rata-rata lebih besar dari *Pretest* dimana selisihnya sebesar 4,73.

#### 4.3 Uji Normalitas

Sebelum uji *paired sample t-test* maka hal pertama yang harus dilakukan yaitu uji normalitas. Hal ini untuk mengetahui status distribusi data bersifat normal atau tidak normal dengan memakai rumus *Shapiro-Wilk Test*. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<b><i>Pretest</i></b>	.966	39	.276
<b><i>Posttest</i></b>	.951	39	.089

Sumber: Perhitungan SPSS oleh peneliti (2022)

Melalui tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada tabel 3 untuk *Pretest* 0,276 dan untuk *posttest* 0,089. Distribusi data dikatakan normal apabila nilai signifikansi (*sig*)  $\geq 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan  $0,267 \geq 0,05$  dan  $0,089 \geq 0,05$ . Setelah melalui tahap uji normalitas maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji *paired sample t-test* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah maupun sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *genially*. Berikut merupakan hasil tahap uji *paired sample t-test*.

**Tabel 4.** Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-4.73077	8.13848	1.30320	-7.36896	-2.09258	-3.630	38	.001

Sumber: Perhitungan SPSS oleh peneliti (2022)

Berdasarkan data pada tabel 4 nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,001 sehingga bisa dinyatakan bahwa  $0,001 \leq 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maksudnya adalah ada perbedaan hasil belajar sebelum maupun setelah menggunakan media pembelajaran berbasis genially terhadap 39 peserta didik di kelas X OTKP.

## 5. KESIMPULAN

Melalui penjabaran dalam hasil dan pembahasan, peneliti menarik kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui *platform genially* berisikan materi yang diajarkan di dalam mata pelajaran korespondensi kelas X pada KD 3.4 dan 4.4 yaitu menerapkan tata naskah surat menyurat dalam Bahasa Indonesia.

Media yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak dari validator dan uji coba oleh pengguna untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran dari segi kemudahan pengoperasian, penyajian, kebahasaan, dan isi yang diketahui. Selain itu setelah menggunakan media pembelajaran ini hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *genially*.

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya diharapkan media pembelajaran berbasis *genially* dapat dikembangkan pada jenis mata pelajaran lain dengan materi yang lebih lengkap dan mendalam, serta lebih memperluas kompetensi dasar yang terdapat di dalam media pembelajaran karena dalam penelitian ini hanya terdapat satu kompetensi dasar.

## 6. CATATAN PENULIS

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

## 7. REFERENSI

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>

- Hierro, M. G. del. (2019). *Libros interactivos Geniales*. España, 1–9. <https://intef.es/wpcontent/uploads/2019/03/Artículo-Genially-3.pdf>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran, inovasi di masa pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Murtafiah, W., Namiroh, S., Darmadi, D., Krisdiana, I., & Masfingatin, T. (2020). Mavendi (magnetic venn diagram): media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa di era normal baru. *Sigma*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.36513/sigma.v6i2.874>
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & 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. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan tingkat konsistensi normalitas distribusi metode kolmogorov-smirnov, lilliefors, shapiro-wilk, dan skewness-kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127–135. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-biometrikd8bc041810full.pdf>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021). Pengembangan e-modul interaktif materi gelombang bunyi dan cahaya berbasis vak learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96–103. <https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/49235>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rouyani, S., Ghoni, A. A., & Putri, L. I. (2021). Media audio visual sebagai upaya meningkatkan hasil belajar fikih di MI Roudhotul Huda Sekaran Gunungpati. *Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(2), 135–148. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i2.279>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Suharni. (2021). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran wide game pada peserta didik kelas VIID SMP Negeri 13 Tegal. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 87–92. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3278>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widagdo, B. W., Handayani, M., & Suharto, D. A. (2020). Dampak pandemi covid-19 terhadap perilaku peserta didik pada proses pembelajaran daring menggunakan metode pengukuran skala likert (studi kasus di Kabupaten Tangerang Selatan). *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, 15(2), 63–70. <http://jurnal-eresha.ac.id/index.php/esit/article/view/188>