
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI REFLEKSI

Ayi Nur Faizah^{1,*}, Nani Ratnaningsih²

^{1,2} Universitas Siliwangi, Indonesia

^{*}Corresponding author

Email: ayinfaizah10@gmail.com^{1*}, naniratnaningsih@unsil.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of *Genially* learning media on the learning outcomes of students on the material reflection of geometric transformations. The method used in this research is experimental research method. This research was conducted at SMP Negeri 12 Tasikmalaya in November 2024. The population in this study were grade IX students. The samples used in the study were students of class IX-K as the experimental class and class IX-J as the control class. This sampling technique uses purposive sampling. The instrument used was a description test. Data collection was done through *pretest* and *posttest*. Data analysis techniques were carried out by normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results of this study indicate that the use of *Genially* learning media can have an influence on the learning outcomes of students on reflection material.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi transformasi geometri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Tasikmalaya pada bulan November 2024. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IX. Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu peserta didik kelas IX-K sebagai kelas eksperimen dan kelas IX-J sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan purposive sampling. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes uraian. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi.

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

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik. Salah satu topik yang sering dianggap sulit oleh peserta didik adalah transformasi geometri, karena topik ini melibatkan konsep-konsep abstrak yang membutuhkan visualisasi yang kompleks. Menurut Rachman (2021), kesulitan peserta

didik dalam memahami konsep abstrak, seperti transformasi geometri, menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih visual dan interaktif dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa menguasai materi dengan lebih baik. Materi matematika yang melibatkan konsep abstrak, seperti translasi, rotasi, dan refleksi, sering kali membutuhkan media pembelajaran visual yang mendukung agar peserta didik dapat memahami konsep tersebut dengan baik (Amalia dan Wibowo, 2020). Pada materi refleksi ini peserta didik sering kesulitan dalam membayangkan bagaimana suatu bangun datar akan terlihat setelah dicerminkan serta pada saat menentukan arah refleksi yang benar, baik terhadap sumbu-sumbu koordinat maupun garis sembarang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 12 Tasikmalaya bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan memvisualisasikan objek-objek geometri secara nyata pada materi refleksi. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam memahami materi refleksi. Hasil belajar ini dibuktikan dengan ulangan harian peserta didik yang hasilnya kurang dari KKM. Hal ini sejalan dengan Thersarah et al, (2021) menyatakan bahwa kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam memahami pembelajaran merupakan masalah yang dapat mengakibatkan hasil belajar dari peserta didik yang memiliki nilai yang rendah, hasil belajar ini dijadikan salah satu fokus bagi guru untuk melihat ketercapaian peserta didik terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari. Selain itu, hasil belajar juga dapat disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan media pembelajaran terbatas seperti buku teks, papan tulis, dan infokus, serta pembelajaran yang monoton. Penelitian yang telah dilakukan oleh Aulia (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode yang tidak menarik dapat mengurangi motivasi dan pemahaman peserta didik, sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang rendah. Untuk mengatasi permasalahan ini diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang abstrak dan yang mampu memvisualisasikan suatu objek secara nyata.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital telah terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Adam dan Syastra (Firmadani, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sarana, baik fisik maupun teknis, yang dapat

membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Media pembelajaran berbantuan teknologi memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik, interaktif, dan visual, yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Penggunaan media digital yang interaktif dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran dan memperjelas konsep-konsep abstrak, termasuk materi geometri. Kemajuan teknologi memungkinkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak (Gunawan, 2022). Salah satu media interaktif yang berpotensi besar adalah aplikasi *Genially*.

Aplikasi *Genially* dapat memungkinkan pendidik menciptakan bahan ajar yang kaya akan visual, animasi, dan interaktivitas, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Enstein et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Genially* memungkinkan pendidik menyajikan materi dengan lebih kreatif dan inovatif, baik dalam bentuk presentasi, permainan edukasi, maupun video pembelajaran. Dengan menggunakan *Genially*, materi transformasi geometri dapat disajikan dalam bentuk visual, animasi, dan interaktivitas yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memperjelas konsep-konsep pada materi refleksi serta dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi peserta didik. Penelitian terdahulu oleh Juhriyah et al. (2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru, menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik dengan menyajikan materi secara dinamis dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nurwanti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi dalam transformasi geometri. Dengan menggunakan media yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep transformasi geometri dalam berbagai konteks.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2021) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Metode ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2024 di SMP Negeri 12 Tasikmalaya yang melibatkan peserta didik kelas IX. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IX K sebagai kelas eksperimen dan kelas IX J sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel tersebut ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan media pembelajaran *Genially* dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Genially*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes uraian hasil belajar peserta didik pada materi refleksi yang berupa *pretest* dan *post test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* pada proses pembelajaran matematika secara signifikan memiliki perubahan yang positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi. Selain itu, melalui pengamatan secara langsung peserta didik terlihat antusias dalam menggunakan media pembelajaran tersebut sehingga adanya peningkatan dalam minat belajar dan

keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut ini disajikan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IX pada materi refleksi.

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pretest Eksperimen</i>	30	25	60	38.17	11.024
<i>Posttest Eksperimen</i>	30	70	95	86.00	7.589
<i>Pretest Kontrol</i>	30	25	60	38.50	11.307
<i>Posttest Kontrol</i>	30	60	90	77.33	10.317
<i>Valid N (listwise)</i>	30				

Berdasarkan hasil tabel 1, skor terendah dari hasil *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sama sebesar 25. Selanjutnya, skor tertinggi hasil *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sama sebesar 60. Sedangkan, skor terendah hasil *posttest* yaitu 70 untuk kelas eksperimen dan 60 untuk kelas kontrol. Selanjutnya, skor tertinggi hasil *posttest* yaitu 95 untuk kelas eksperimen dan 90 untuk kelas kontrol. Perbedaan skor ini menunjukkan bahwa adanya variasi terhadap pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Genially* dalam proses pembelajaran. Terdapat peningkatan rata-rata nilai yang ditunjukkan pada hasil *pretest* ke *posttest*. Untuk menunjukkan bahwa data yang diperoleh ini dapat diandalkan maka selanjutnya dilajukan uji normalitas. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Pretest</i> Eksperimen	.146	30	.100	.906	30	.012
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.149	30	.088	.903	30	.010
	<i>Pretest</i> Kontrol	.141	30	.135	.909	30	.014
	<i>Posttest</i> Kontrol	.138	30	.150	.904	30	.011

Berdasarkan tabel 2, hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Sig. untuk *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 0,100 dan pada kelas kontrol sebesar 0,135. Sedangkan untuk *posttest* nilai Sig. pada kelas eksperimen sebesar 0,088 dan kelas kontrol sebesar 0,150. Hal ini menunjukkan bahwa

nilai Sig. dari uji normalitas *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) yang berarti bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	2.409	3	116	.071
	<i>Based on Median</i>	1.981	3	116	.121
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.981	3	106.861	.121
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.291	3	116	.082

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa data hasil uji homogenitas dengan uji Levena diperoleh nilai Sig. $> 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variansi nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>					
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>
									<i>Lower</i> <i>Upper</i>
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	4.990	.029	3.706	58	.000	8.667	2.338	3.986 13.347
	<i>Equal variances not assumed</i>			3.706	53.274	.001	8.667	2.338	3.977 13.356

Berdasarkan table 4, menunjukkan bahwa hasil hipotesisi pada Equal variances assumed pada kolom Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005. Hal ini berarti terdapat pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi.

Penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Observasi menunjukkan bahwa ketika menggunakan alat ini, siswa dapat menghubungkan teori yang rumit dengan representasi visual yang lebih konkret. *Genially* menyediakan beragam media, seperti animasi dan video interaktif, yang mendukung pembelajaran dengan menghadirkan konsep dalam bentuk yang lebih mudah dicerna. Misalnya, pada materi refleksi dalam geometri, siswa kerap mengalami kesulitan memahami konsep transformasi tanpa bantuan visual yang sesuai. Dengan dukungan *Genially*, materi tersebut dapat disampaikan dalam bentuk animasi yang bergerak sehingga memudahkan siswa memvisualisasikan perubahan bentuk dan posisi, sehingga proses belajar lebih efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari et al. (2021) mendapati bahwa penggunaan media ini secara signifikan meningkatkan pemahaman dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran.

Genially turut mendukung penciptaan lingkungan belajar yang lebih dinamis, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Media ini menginspirasi siswa untuk lebih aktif bertanya dan berdiskusi, yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan suasana kelas yang lebih hidup, siswa menjadi lebih antusias dalam memahami materi. Menurut Rahmawati et al. (2021), suasana kelas yang menarik dan menyenangkan berkat media interaktif membantu meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar. Dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *Genially*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai pengamat aktif. Hal ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual mereka terhadap materi yang diajarkan terutama pada konsep abstrak dalam geometri, di mana siswa lebih cenderung terlibat dalam diskusi serta eksplorasi lebih mendalam.

Keberagaman media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang responsif terhadap beragam gaya belajar siswa. Sebagian siswa mungkin lebih mudah belajar melalui visual, sementara yang lain lebih tertarik dengan pendekatan berbasis audio atau praktik langsung. Media interaktif seperti *Genially* menyediakan opsi pembelajaran yang variatif, yang sesuai dengan kebutuhan belajar individu. Studi yang dilakukan oleh Yuniastuti et al. (2021) mengungkapkan bahwa variasi media

pembelajaran tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat lebih jauh dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru dan institusi pendidikan untuk memanfaatkan beragam media pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih inklusif, interaktif, dan memberikan dampak positif pada pemahaman dan motivasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Genially* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dapat mempermudah visualisasi konsep-konsep yang abstrak, serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

REFERENSI

- Amalia, R., & Wibowo, A. 2020. Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran. Konsep Matematika Abstrak. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 45-56.
- Aulia, N. 2021. Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Pemahaman Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 203-215.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109.
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gunawan, A. 2022. Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Mengajarkan Konsep Abstrak pada Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 321-335.
- Juhriyah, H., et al. 2022. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 89-98.

- Nurwanti, S. 2021. Efek Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(3), 115-124.
- 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.
- Rachman, D. 2021. Kesulitan dalam Memahami Konsep Abstrak Matematika pada Peserta Didik Sekolah Menengah. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 14(2), 220-229.
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.
- Thersarah, M., Sutanto, S., & Ratnasari, T. 2021. Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Materi Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 211-219.
- Yuniastuti, N. S., Rasyid, H., & Rachmawati, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* untuk Pembelajaran di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1),