



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AJAR *GENIALLY* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI STAMBUK 2024

Mica Siar Meiriza¹, Pandapotan Tampubolon², Lamtasya Ramadhani Pulungan³,
Adilla Azzahra⁴, Kholishah Qurrota Ainy Hutagaol⁵

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail: micasiarameiriza@gmail.com

Diterima: 09/04/2026; Direvisi: 20/04/2026; Diterbitkan: 24/04/2026

ABSTRAK


Pembelajaran di perguruan tinggi masih menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Meskipun berbagai platform pembelajaran telah digunakan, implementasi media interaktif berbasis *gamification* seperti *Genially* masih belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran, khususnya pada bidang Pendidikan Ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Genially* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek sebanyak 47 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa mencapai 88,56 dengan nilai minimum 25 dan maksimum 100. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,710 serta memenuhi kriteria validitas. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa *Genially* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif, inovatif, dan bermakna di perguruan tinggi.

Kata Kunci: *Genially*, media pembelajaran digital, hasil belajar, interaktivitas, HOTS

ABSTRACT

Higher education learning still faces challenges in optimizing the use of digital media that can enhance student engagement and develop higher-order thinking skills. Although various learning platforms have been implemented, the use of interactive media based on *gamification*, such as *Genially*, remains limited, particularly in Economics Education. Therefore, this study aims to analyze the effect of using *Genially* on the learning outcomes of Economics Education students, class of 2024. This study employed a descriptive quantitative approach involving 47 students. Data were collected through objective tests based on *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) and analyzed using descriptive statistics along with validity and reliability testing. The results showed that the average learning outcome score was 88.56, with a minimum score of 25 and a maximum score of 100. The instrument was found to be reliable, with a *Cronbach's Alpha* value of 0.710, and met the validity criteria. These findings indicate that the use of *Genially* contributes positively to improving students' conceptual understanding and higher-order thinking skills. The implications of this study suggest that *Genially* can serve as an effective digital learning medium to support interactive, innovative, and meaningful learning in higher education.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

 <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.10238>



Keywords: *Genially, digital learning media, learning outcomes, interactivity, HOTS*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, serta adaptif terhadap dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Transformasi paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada pendidik menuju pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan harus mampu membangun pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual (Maulana & Gustiana, 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) turut mendorong perubahan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang sebelumnya bersifat konvensional kini berkembang menjadi media digital interaktif yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar. Pemanfaatan media berbasis multimedia, seperti kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video, terbukti mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Azizah et al., 2025; Nurjannah et al., 2025). Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif belum sepenuhnya optimal, sehingga proses pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang mendorong partisipasi aktif peserta didik.


Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang pesat adalah Genially, yaitu platform berbasis web yang memungkinkan penyajian materi secara interaktif melalui integrasi elemen visual dan fitur gamifikasi. Media ini memberikan peluang bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Genially dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik (Tahir et al., 2024; Sitanggang et al., 2025). Selain itu, fleksibilitas akses yang ditawarkan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa terbatas ruang dan waktu (Florentina et al., 2025; Ramadhani, 2025).

Sejumlah studi empiris juga mengungkapkan bahwa integrasi Genially dalam pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret dan interaktif (Aritonang et al., 2024; Faizah & Ratnaningsih, 2025). Bahkan, penggunaan media ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan partisipasi belajar (Novitasari et al., 2024; Sufia & Vebriyanto, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa Genially memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif di era digital.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang masih menjadi tantangan dalam implementasinya. Sebagian penelitian lebih banyak berfokus pada pengaruh penggunaan Genially terhadap hasil belajar tanpa mengkaji secara mendalam keterkaitannya dengan motivasi belajar sebagai faktor internal yang penting. Selain itu, konteks penggunaan media ini pada berbagai jenjang dan mata pelajaran masih menunjukkan variasi hasil yang belum konsisten. Di sisi lain, optimalisasi fitur interaktif dan gamifikasi dalam Genially juga belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik, sehingga potensi media ini belum sepenuhnya tereksplorasi (Indrawaty et al., 2025; Aritonang et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menunjukkan perlunya kajian lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media Genially, khususnya dalam mengintegrasikan aspek motivasi dan hasil belajar secara simultan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Genially terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

 <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i2.10238>

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran digital, serta menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang dikumpulkan berupa angka yang dianalisis menggunakan teknik statistik untuk memperoleh gambaran objektif mengenai fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2016). Sementara itu, desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis hasil belajar mahasiswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis Genially. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2024 yang berjumlah 47 orang. Seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian dengan teknik *total sampling*, sehingga data yang diperoleh merepresentasikan kondisi keseluruhan subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang disajikan dalam bentuk kuis secara daring. Instrumen penelitian berupa 8 butir soal objektif dengan dua pilihan jawaban, yaitu benar dan salah. Instrumen ini dirancang untuk mengukur pemahaman mahasiswa pada materi Ekonomi Pembangunan. Setiap jawaban benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Skor mentah yang diperoleh selanjutnya dikonversikan ke dalam skala 0–100 untuk memudahkan interpretasi hasil. Dengan jumlah 8 soal, setiap jawaban benar memiliki bobot nilai sebesar 12,5. Dengan demikian, nilai maksimum yang dapat diperoleh adalah 100, sedangkan nilai minimum adalah 0.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai capaian hasil belajar mahasiswa setelah penggunaan media Genially. Selain itu, dilakukan pengujian kualitas instrumen yang mencakup uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu mengukur konstruk yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat dinyatakan layak dan mampu menghasilkan data yang akurat. Berdasarkan tahapan tersebut, analisis dalam penelitian ini difokuskan pada pemaparan hasil belajar mahasiswa serta evaluasi kualitas instrumen, sehingga temuan yang dihasilkan memiliki tingkat keabsahan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel. 1 *Descriptive Statistics*

	<i>N</i>	<i>Minimu m</i>	<i>Maximu m</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
NILAI	47	25.00	100.00	88.5638	18.21329
<i>Valid (listwise)</i>	<i>N 47</i>				

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata responden sebesar 88,56 dengan nilai minimum 25 dan maksimum 100. Nilai rata-rata yang tinggi menunjukkan bahwa secara umum responden memiliki kemampuan yang baik dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan tidak hanya mengukur kemampuan dasar, tetapi juga mampu mengarahkan responden pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Soal berbasis *HOTS* menuntut responden untuk memahami konsep secara mendalam serta mampu menganalisis dan menginterpretasikan informasi yang diberikan. Selain itu, adanya rentang nilai yang cukup lebar menunjukkan adanya variasi kemampuan antar responden dalam menjawab soal berbasis *HOTS*. Perbedaan ini mencerminkan kemampuan individu dalam mengolah informasi, berpikir kritis, serta menarik kesimpulan dari permasalahan yang diberikan.

Tabel. 2 Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded ^a	0	.0
Total		47	100.0

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2, seluruh data responden yang berjumlah 47 orang dinyatakan lengkap tanpa adanya data yang tereliminasi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan jawaban secara menyeluruh terhadap setiap butir soal yang diberikan.

Kelengkapan data ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan dapat dipahami dengan baik oleh responden, termasuk dalam menjawab soal yang berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat dikatakan representatif dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Tabel. 3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.710	8

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,710, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa setiap butir soal dalam instrumen mampu memberikan hasil yang relatif konsisten dalam mengukur kemampuan responden. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat dikatakan cukup stabil dan dapat dipercaya dalam menghasilkan data penelitian.

Dalam konteks pengukuran *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, reliabilitas instrumen menjadi aspek yang sangat penting karena soal yang digunakan dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Soal berbasis *HOTS* cenderung menghasilkan variasi jawaban yang lebih beragam dibandingkan soal pada tingkat kognitif rendah. Oleh karena itu, nilai reliabilitas yang baik menunjukkan bahwa instrumen tetap mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara konsisten meskipun terdapat perbedaan cara berpikir antar responden.

Dengan demikian, berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa secara efektif.

Tabel. 4 Hasil Uji Validitas Butir Soal

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
S1	6.2553	1.586	.411	.681
S2	6.1489	1.912	.219	.713
S3	6.1702	1.883	.207	.718
S4	6.1277	1.853	.411	.687
S5	6.1489	1.869	.286	.703
S6	6.2553	1.542	.463	.668
S7	6.2128	1.562	.530	.651
S8	6.2766	1.335	.685	.602

Berdasarkan Tabel 4 hasil analisis validitas, setiap butir soal menunjukkan keterkaitan dengan skor total, yang mengindikasikan bahwa soal-soal tersebut secara umum mampu mengukur kemampuan yang sama, yaitu pemahaman dan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills*

Soal yang dirancang berbasis *HOTS* menuntut responden untuk tidak hanya mengingat atau memahami informasi, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan dari suatu permasalahan. Oleh karena itu, variasi jawaban yang muncul dari responden merupakan hal yang wajar, karena mencerminkan perbedaan kemampuan dalam mengolah informasi dan berpikir secara kritis.

Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan telah mampu mengakomodasi pengukuran kemampuan kognitif tingkat tinggi, sehingga layak digunakan untuk mengevaluasi pemahaman responden secara lebih mendalam. Hal ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Media Genially terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) hasil belajar mahasiswa mencapai 88,56 dengan rentang nilai antara 25 hingga 100. Capaian ini mengindikasikan bahwa secara umum mahasiswa memiliki tingkat pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari. Tingginya capaian tersebut tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran berbasis Genially yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Media ini mendorong mahasiswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Efektivitas Genially dalam meningkatkan hasil belajar sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media ini mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan capaian kognitif peserta didik (Faizah & Ratnaningsih, 2025; Azizah et al., 2025). Selain itu, penggunaan media berbasis web yang interaktif juga terbukti mampu memfasilitasi pemahaman materi secara lebih sistematis dan kontekstual (Azida et al., 2025). Hasil ini semakin diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi Genially dalam

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi



pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran (Maulana & Gustiana, 2025; Zamzami & Raharjo, 2024).

Jika ditinjau lebih mendalam, capaian hasil belajar yang tinggi juga dipengaruhi oleh karakteristik instrumen yang dirancang berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Soal berbasis *HOTS* menuntut kemampuan analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan, sehingga mahasiswa tidak hanya mengandalkan kemampuan mengingat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Genially tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperkuat kualitas pemahaman mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan analitis (Aritonang et al., 2024; Novitasari et al., 2024).

Peran Interaktivitas Genially dalam Meningkatkan Kemampuan *HOTS*

Keunggulan utama Genially terletak pada tingkat interaktivitas yang tinggi melalui integrasi visual, animasi, dan fitur *gamification*. Interaktivitas ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan eksploratif dibandingkan dengan media konvensional. Mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui kuis interaktif, navigasi non-linear, serta elemen visual yang menarik, sehingga meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut berimplikasi langsung pada peningkatan kemampuan *HOTS*. Melalui pengalaman belajar yang interaktif, mahasiswa didorong untuk menganalisis informasi, mengevaluasi konsep, serta mengambil keputusan berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman konseptual secara signifikan (Fardhiana, 2025). Selain itu, pendekatan *gamification* dalam Genially terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar (Tahir et al., 2024; Wadud & Lailiyah, 2024).

Lebih lanjut, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan Genially dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran (Nurjannah et al., 2025; Florentina et al., 2025). Bahkan, dalam implementasi berbasis *project-based learning* dan *e-learning*, media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan berpikir tingkat tinggi (Tueno et al., 2024; Sufia & Vebriyanto, 2023). Dengan demikian, interaktivitas Genially menjadi faktor kunci dalam mendorong pengembangan *HOTS* mahasiswa.

Analisis Kualitas Instrumen dalam Mengukur *HOTS*

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki keterkaitan yang baik dengan skor total, yang menandakan bahwa instrumen mampu mengukur konstruk yang dituju secara tepat. Instrumen yang digunakan tidak hanya mengukur kemampuan kognitif dasar, tetapi juga mengakomodasi aspek berpikir kritis dan analitis yang menjadi bagian dari *HOTS*. Variasi jawaban yang muncul antar mahasiswa mencerminkan adanya perbedaan kemampuan dalam mengolah informasi dan menyelesaikan permasalahan kompleks.

Kualitas instrumen yang baik menjadi faktor penting dalam menghasilkan data yang akurat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa validitas dan reliabilitas instrumen sangat menentukan ketepatan pengukuran hasil belajar (Faizah & Ratnaningsih, 2025). Dengan demikian, instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan telah memenuhi kriteria sebagai alat ukur kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Selain itu, penggunaan media Genially dalam penyajian soal juga turut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap instrumen yang diberikan. Hal ini



sejalan dengan temuan bahwa media interaktif dapat meningkatkan kompetensi presentasi dan pemahaman konsep peserta didik (Indrawaty et al., 2025; Rinjani, 2024). Dengan demikian, kualitas instrumen dan media pembelajaran saling mendukung dalam menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Keunggulan Genially Dibandingkan Media Pembelajaran Lain

Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, Genially memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, dan daya tarik visual. Media konvensional umumnya bersifat statis dan kurang mampu melibatkan mahasiswa secara aktif. Sebaliknya, Genially menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis melalui integrasi berbagai elemen multimedia yang memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi materi secara mandiri.

Keunggulan ini berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Mahasiswa menjadi lebih tertarik dan tidak mudah mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan media tradisional (Fardhiana, 2025). Selain itu, pendekatan berbasis *gamification* juga terbukti meningkatkan partisipasi dan minat belajar secara signifikan (Azizah et al., 2025).

Lebih lanjut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Genially tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga keterampilan lain seperti kemampuan menulis, presentasi, serta kreativitas peserta didik (Sitanggang et al., 2025; Setyaputri et al., 2025). Bahkan, inovasi media berbasis Genially terus berkembang dalam berbagai bidang pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis permainan edukatif (*game-based learning*) (Ramadhani, 2025).

Dengan demikian, Genially dapat diposisikan sebagai media pembelajaran yang unggul dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Integrasi teknologi, interaktivitas, serta pendekatan *student-centered learning* menjadikan media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Media ini mampu mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dengan memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa dalam memahami konsep serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Genially* terhadap hasil belajar mahasiswa dapat tercapai.

Implikasi dari temuan ini menegaskan bahwa *Genially* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada mahasiswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi yang terintegrasi dengan unsur visual dan interaktivitas perlu terus dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Aritonang, S. M., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). The relationship between Genially learning media and the mathematical creative thinking ability of fifth grade elementary school students. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 6(2), 184–193. <https://doi.org/10.37058/jarme.v6i2.11446>



- Azida, A. R., Hardiansyah, F., & Armadi, A. (2025). Web-based Genially media for understanding the food chain material in elementary schools. *El Midad*, 17(1). <https://doi.org/10.20414/elmidad.v17i1.13334>
- Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh media Genially berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif siswa ilmu pengetahuan alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 428–438. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>
- Faizah, A. N., & Ratnaningsih, N. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Genially terhadap hasil belajar peserta didik pada materi refleksi. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 171–179. <https://doi.org/10.31537/laplace.v8i1.2400>
- Fardhiana, L. Z. (2025). Pengaruh penggunaan media audio visual berbasis Genially terhadap hasil belajar pada materi “seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu”: Penelitian dengan metode eksperimen quasi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 223–237. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6629>
- Florentina, V. E., Yuniati, I., & Kusmiarti, R. (2025). Implementasi media Genially dalam pembelajaran teks ceramah siswa kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(2), 285–291. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/1240>
- Indrawaty, R., Rohaeti, E. E., & Mahardika, R. Y. (2025). Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation competence of elementary school students. *Inovasi Kurikulum*, 22(4), 2161–2172. <https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142>
- Maulana, A. G. P., & Gustiana, E. (2025). Pengaruh media pembelajaran Genially terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas X di SMK Al-Amanah Salem. *Journal Innovation in Education*, 3(3), 231–238. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3252>
- Novitasari, N., Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan hasil belajar mahasiswa akuntansi melalui media pembelajaran interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1999>
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Ramadhani, F. (2025). FISIPOLY: Inovasi media pembelajaran berbasis Genially untuk materi pemanasan global kelas X SMA fase E. *Jurnal Edukasi dan Multimedia*, 2(1), 12–23. <https://doi.org/10.37817/jurnaledukasidanmultimedia.v2i1.4725>
- Rinjani, S. (2024). Implementasi media Genially dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Setyaputri, N. A., Khayati, A. N., & Santoso, J. T. B. (2025). Efektivitas penggunaan media Genially berbantuan metode TGT dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pada materi ketenagakerjaan kelas XI ekonomi. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 7(1), 122–136. <http://ejournal.uibu.ac.id/index.php/ecoducation/article/view/1350>
- Sitanggang, N. E., Sitohang, T., & Wulan, E. P. S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Genially terhadap kemampuan menulis teks berita pada siswa kelas XI SMK Marisi Medan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(4), 1466–1477. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i4.1637>



- Sufia, N., & Vebriyanto, R. (2023). Efektivitas penggunaan media web Genially berbasis model e-learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 185–201.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. (2024). Penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media Genially berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 282–296. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338>
- Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2024). 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. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1649–1657. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3282>
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh media ular tangga berbasis Genially terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–511. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- 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. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/294>