

Pengaruh Media Genially terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Gebog Kudus

¹Elly Zarthi Fathkhiyah, ²Cela Petty Susanti

¹ Tarbiyah, Universitas Darussalam Gontor, Jalan Raya Ngawi-Solo, Ngawi

² Tarbiyah, Universitas Darussalam Gontor, Jalan Raya Ngawi-Solo, Ngawi

ellyzarthifiathkhiyah58@student.pai.unida.gontor.ac.id

Tanggal Submitt: 24 Juni 2026 Tanggal diterima: 31 Juli 2026 Tanggal Terbit: 31 Juli 2026

Abstract: The accelerated progress of digital technologies has encouraged educators to continuously innovate in developing interactive and engaging learning media to enhance students' motivation and academic performance. One digital platform that aligns with the demands of 21st-century education is Genially. This web-based tool allows teachers to create instructional materials equipped with visual features, animations, and interactive elements. The purpose of this research is to analyze how Genially-assisted instructional media influence the Islamic Education achievement of seventh-grade learners at SMP Negeri 1 Gebog Kudus. A quantitative experimental design was employed, utilizing a pretest–posttest control group model of an experimental group taught with Genially and a control group taught through traditional methods. The research instrument used was a validated and reliable learning achievement test administered both before and after the intervention to measure students' progress. The analysis demonstrated a statistically significant distinction between the groups, with a Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is less than or equal to 0.05, indicating that students in the experimental group experienced greater improvement in learning outcomes than those in the control group. This allows the conclusion that the use of Genially-based learning media has a positive and significant impact on student learning outcomes.

Keywords: Genially, Learning Outcomes, Learning Media, Islamic Education.

Abstract: Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik guna meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Salah satu platform digital yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 adalah Genially. Alat berbasis web ini memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur visual, animasi, dan elemen interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbantuan Genially terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Gebog Kudus. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan model pretest-posttest control group, yang terdiri atas kelompok eksperimen yang diajar menggunakan Genially dan kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur perkembangan belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil atau sama dengan **0,05**. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi di bandingkan siswa pada kelompok kontrol. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Keywords: Genially, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.

Pendahuluan

Siswa mengembangkan karakter, kecerdasan, dan pertumbuhan pribadinya melalui pengalaman pendidikan.¹ Melalui pendidikan, individu dapat memaksimalkan kemampuan yang dimiliki serta beradaptasi dengan tantangan kehidupan modern yang semakin kompleks.² Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar mampu mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Guru berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab merancang pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan berpusat pada siswa.³ Guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif, serta mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya. Namun, kegiatan pembelajaran di banyak lembaga pendidikan masih dilakukan secara tradisional dan lebih berfokus pada guru, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar yang belum optimal.⁴ Kondisi ini sering kali menyebabkan rendahnya motivasi belajar, kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta hasil belajar yang belum optimal.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya menuntut siswa menguasai konsep secara kognitif, tetapi juga memahami nilai-nilai, makna, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Penyampaian materi PAI yang masih didominasi metode ceramah atau media presentasi statis sering kali kurang mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak maupun kontekstual sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan partisipasi siswa belum optimal. Meskipun berbagai media digital telah digunakan dalam proses pembelajaran, sebagian besar masih berfungsi sebagai media penyaji informasi satu arah dan belum menyediakan interaktivitas yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam mengeksplorasi materi.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan visualisasi, animasi, serta aktivitas interaktif agar konsep-konsep PAI lebih mudah dipahami, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Seiring dengan perkembangan

¹ Ramli Rasyid and Khalidiyah Wihda, "Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1278–85, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>.

² Arsad Asnawi, Cece Rakhmat, and Geri Syahril Sidik, "Peran Guru dalam Menemukan dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 9, no. 2 (2023): 1089–99, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5017>.

³ Cecep Sobar Rochmat, Mafaza Salmi, and Irma Lupita Sari, "Panca Jiwa Pesantren Sebagai Wujud Internalisasi," *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor* 3, no. 1 (2025): 695.

⁴ Siti Su et al., "Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Transformasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 2548–6950, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23133>.

⁵ Rahmi Putri, Marwah Hidayah, and Gusmaneli Gusmaneli, "Implementasi Model Pembelajaran Aktif Berbasis Kolaboratif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 6 (2025): 25–34, <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i5.1407>.

teknologi informasi dan komunikasi, berbagai platform digital telah dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa.⁶

Saat ini, guru memiliki akses terhadap berbagai perangkat digital baru yang memungkinkan mereka menciptakan konten pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan partisipasi aktif siswa, mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang kompleks. Teknologi digital memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa.⁷

Salah satu alat yang mendukung pengembangan pembelajaran digital adalah Genially. Platform berbasis web ini memungkinkan guru membuat berbagai sumber belajar interaktif, seperti presentasi, infografis, kuis, dan permainan edukatif. Lingkungan pembelajaran menjadi lebih menarik karena Genially menggabungkan elemen interaktif, efek visual, dan konten animasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Genially dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman materi, serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa melalui pengalaman langsung sangat sejalan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Genially. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, Genially berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sufia dan Vebriyanto menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially melalui e-learning efektif digunakan dalam pembelajaran zakat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa.⁸ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kholis membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis Genially yang dipadukan dengan Book Creator mampu menghasilkan pengalaman belajar yang efektif sehingga menciptakan lingkungan belajar yang optimal, mendukung keterlibatan siswa, serta mendorong refleksi terhadap nilai-nilai Islam.⁹

⁶ Rahmani, C. D., Adrias, A., Suciana, F., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278. <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>.

⁷ Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 1(1), 1–11.

⁸ Sufia dan Vebriyanto, “Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning Dengan Tema Zakat Dalam Islam,” *BJIE: Buletin Jurnal Inovasi Edukasi* 4, no. 2 (2025): 99–110, https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjie/article/view/9924?utm_source=chatgpt.com

⁹ Nur Kholis, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator,” *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 13, no. 1 (2024): 42–62, <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.691>.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mendukung efektivitas Genially, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang pendidikan tinggi, mata pelajaran umum, atau berfokus pada konteks pembelajaran daring (e-learning). Masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji integrasi Genially dalam pembelajaran tatap muka Pendidikan Agama Islam, penerapannya pada tingkat sekolah menengah pertama, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar yang terukur dalam konteks Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji media pembelajaran berbasis Genially dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendekatan dan model pembelajaran digital interaktif dalam Pendidikan Agama Islam. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pendidik dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental nonequivalent control group.¹⁰ Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis Genially terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Gebog Kudus. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok yang diajar menggunakan metode konvensional.¹¹ Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Pretest-Posttest Control Group

Kelas	Postes	Intervensi (X)	Postes
Eksperimen	C ₁	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Genially	C ₂
Kontrol	C ₃	Pembelajaran konvensional (pembelajaran tanpa media pembelajaran Genially)	C ₄

Penelitian ini melibatkan dua kelompok peserta, yaitu kelompok eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran Genially dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran melalui metode konvensional tanpa dukungan media digital. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

¹¹ Evi Rosmiyati Resti Yenti Adinda, Kiki Aryaningrum, "Pengaruh Model Pembelajaran Matery Learning Berbantu Genially Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 68 Palembang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 2548–6950, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28735>.

awal siswa.¹² Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, posttest diberikan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah intervensi pembelajaran.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gebog Kudus tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 64 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Kelompok eksperimen terdiri atas 32 siswa dari kelas VII-A, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas 32 siswa dari kelas VII-B.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang terdiri atas soal pilihan ganda dan soal uraian. Tes tersebut disusun berdasarkan indikator kompetensi yang telah ditetapkan dan terlebih dahulu diuji validitas serta reliabilitasnya untuk memastikan kelayakannya sebagai alat ukur. Instrumen ini diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur perubahan kemampuan kognitif siswa. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 25 guna menjamin keakuratan dan reliabilitas hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Desain Media Pembelajaran Berbasis Genially

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, media Genially yang digunakan dalam penelitian ini memuat slide interaktif dan fitur permainan (game-based learning) yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep utama. Fitur-fitur tersebut menyajikan penjelasan visual, garis waktu sejarah (timeline), ikon, serta aktivitas pembelajaran yang menarik sehingga memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara lebih aktif dan bermakna. Pada saat proses pembelajaran, guru mengoperasikan media Genially menggunakan LCD proyektor sebagai media utama penyampaian materi. Media diakses melalui jaringan internet sekolah, sedangkan umpan balik diberikan secara langsung oleh guru melalui papan permainan interaktif pada media genially. Keterlaksanaan penggunaan media diamati melalui keterlibatan siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, keaktifan dalam diskusi, serta partisipasi dalam menyelesaikan aktivitas interaktif yang tersedia pada media Genially.

¹² Alvian Nur Jamil and Muhammad Thohir, "The Effectiveness of Video-Assisted Asynchronous Learning on Students' Learning Outcomes in the Subject of Akidah Akhlak," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10, no. 4 (2023): 395–407, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.63607> INTRODUCTION.



Gambar 1. Slide Interaktif Media Pembelajaran Berbasis Genially

Gambar tersebut menampilkan salah satu slide interaktif yang dikembangkan menggunakan Genially pada materi “Damaskus sebagai Pusat Peradaban Timur Tengah (661–750 M)”. Media ini menyajikan informasi sejarah melalui kombinasi teks, ikon, dan narasi visual yang menjelaskan konflik politik pasca wafatnya Khalifah Utsman bin Affan yang kemudian mengantarkan pada berdirinya Kekhalifahan Umayyah yang berpusat di Damaskus. Melalui slide ini, siswa dapat menelusuri peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam secara interaktif sehingga memperoleh pemahaman yang lebih menarik, kontekstual, dan mendalam mengenai perkembangan awal peradaban Islam.



Gambar 2. Papan Permainan Interaktif pada Media Genially

Gambar tersebut memperlihatkan papan permainan interaktif yang dirancang menggunakan Genially sebagai bagian dari kegiatan penguatan pembelajaran. Dalam permainan ini, siswa melempar dadu virtual dan menggerakkan karakter mereka melalui jalur berwarna. Setiap kali berhenti pada titik tertentu, siswa harus menjawab pertanyaan sejarah yang berkaitan dengan Kekhalifahan Umayyah. Fitur gamifikasi ini mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan kerja sama antar peserta didik, serta memperkuat daya ingat terhadap konsep-konsep sejarah melalui strategi pembelajaran berbasis permainan.

Integrasi elemen visual dan aktivitas berbasis permainan dalam platform Genially memperkaya proses pembelajaran secara keseluruhan dengan menjadikannya lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, komponen interaktif tersebut turut memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang dipelajari. Hal ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh kelompok eksperimen, sebagaimana tercermin pada hasil kuantitatif yang telah dipaparkan sebelumnya.

Hasil Analisis Deskriptif

Hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata (mean), standar deviasi, serta skor minimum dan maksimum. Seluruh data diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 25 guna menjamin keakuratan dan konsistensi hasil penelitian.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Control_Pretest	38	83	62,28	11,464
Control_Posttest	70	84	76,72	4,242
Experimental_Pretest	33	83	59,41	11,785
Experimental_Posttest	84	100	94,06	4,082

Berdasarkan tabel tersebut, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 62,28 dengan standar deviasi 11,464, serta rentang skor antara 38 hingga 83. Setelah proses pembelajaran berlangsung, nilai posttest kelompok kontrol meningkat dengan rentang skor antara 70 hingga 84, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 76,72 dan standar deviasi sebesar 4,242.

Sebagai perbandingan, kelompok eksperimen memperoleh skor pretest yang berada pada rentang 33 hingga 83 dengan nilai rata-rata sebesar 59,41 dan standar deviasi sebesar 11,785. Setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Genially, hasil posttest kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 94,06 dan standar deviasi sebesar 4,082. Adapun skor yang diperoleh siswa pada kelompok ini berada pada rentang 84 hingga 100.

Hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t , terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi penggunaan uji parametrik. Dalam penelitian ini digunakan uji ShapiroWilk karena jumlah sampel pada setiap kelompok kurang dari 50 responden. Selain uji statistik, distribusi data juga diperiksa secara visual melalui *Q-Q plot* untuk memastikan tidak terdapat penyimpangan distribusi maupun *outlier* yang dapat memengaruhi hasil analisis

Group	Shapiro-Wilk Test			Kolmogorov-Smirnov Test		
	Statistic	Sig.	df	Statistic	Sig.	df
Pretest_Kontrol	.977	.000	33	.042	.000	33
Posttest_Kontrol	.954	.000	33	.040	.000	33
Posttest_Eksperimen	.952	.000	33	.044	.000	33

Gambar 3. Hasil uji normalitas

Berdasarkan kriteria uji normalitas Shapiro-Wilk, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak asumsi normalitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, berada di atas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

No	Jenis Uji	Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
1	Pretest	0,914 > 0,05	Data Homogen
2	Posttest	0,851 > 0,05	Data Homogen

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,914, sedangkan pada posttest sebesar 0,851. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa varians hasil belajar siswa pada kedua kelompok bersifat homogen, sehingga telah memenuhi salah satu asumsi yang diperlukan untuk melanjutkan pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil uji hipotesis

No	Jenis Uji	Nilai Sig. (2-tailed)	Keterangan
----	-----------	-----------------------	------------

No Jenis Uji Nilai Sig. (2-tailed)			Keterangan
1	Pretest	0,326 > 0,05	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan
2	Posttest	0,000 < 0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan

Nilai signifikansi pretest sebesar 0,326, yang lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki kemampuan awal yang relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok pada tahap awal penelitian.

Sebaliknya, nilai signifikansi posttest sebesar $p < 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran Genially terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Genially sebagai media pembelajaran interaktif secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang cukup besar pada nilai posttest antara kelompok eksperimen ($M = 94,06$) dan kelompok kontrol ($M = 76,72$). Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan materi pembelajaran yang disajikan melalui Genially mampu memahami, menginternalisasi, dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih efektif dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Peningkatan ini sejalan dengan konsep hasil belajar yang memandang pencapaian siswa sebagai indikator penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran.¹³

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran multimedia (multimedia learning) yang menyatakan bahwa siswa akan belajar lebih efektif ketika materi pembelajaran disampaikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal. Kemampuan Genially dalam mengintegrasikan teks, gambar, animasi, serta navigasi interaktif mendukung proses kognitif yang lebih mendalam dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan lebih jelas.¹⁴ Tingginya nilai posttest yang diperoleh kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa fitur-fitur interaktif yang dimiliki Genially mampu mengurangi beban kognitif siswa

¹³ Fadilah, Alan Nur, and Heny Kusdiyanti. "Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 8, no. 2 (2023): 153–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>.

¹⁴ Khadijah Khualid and Siti Noor Rohmah, "Effectiveness of Interactive Animation Media in Improving Conceptual Understanding Physics Education at National High School of Tengku," *Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 3 (2025): 82–88, <https://doi.org/https://doi.org/10.70716/josme.v1i3.242> I.

sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.¹⁵

Hasil uji hipotesis semakin memperkuat temuan tersebut. Penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a) didukung oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa pembelajaran yang didukung oleh media Genially lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis Genially. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Alza Nabiela Zamzami dan Raharjo menunjukkan bahwa penggunaan platform Genially mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Hasil tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan Genially sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus prestasi akademik siswa.¹⁶

Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena secara khusus menerapkan Genially dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama, yang masih relatif jarang diteliti. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang ini umumnya masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan bahan ajar yang berorientasi pada teks, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada guru. Kehadiran Genially menjadi inovasi pedagogis yang relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, partisipasi aktif, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada kemampuannya menunjukkan bahwa Genially dapat diadaptasi secara efektif pada materi Pendidikan Agama Islam yang selama ini sering dianggap teoritis dan kurang sesuai dengan media pembelajaran digital.

Selain itu, bukti statistik mengenai efektivitas Genially juga menegaskan nilai praktis media ini dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya penguatan kompetensi pedagogik digital guru melalui program pengembangan profesional yang berkelanjutan agar mereka mampu memanfaatkan berbagai perangkat digital interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Di tengah semakin meningkatnya integrasi teknologi dalam dunia pendidikan, penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan media inovatif seperti Genially untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

¹⁵ Akbar Agisni et al., "The Effectiveness of Multimedia Learning : A Study on Student Learning," *Priviet Social Dcineces Journal* 3, no. 7 (2023): 9–11, <https://doi.org/https://doi.org/10.55942/pssj.v3i7.215>.

¹⁶ Raharjo Alza Nabiela Zamzami, "Penggunaan Platform Genially Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 3 (2024): 31–42, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya melibatkan dua kelas pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, durasi pemberian perlakuan relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan efektivitas penggunaan Genially dalam jangka panjang. Terakhir, penelitian ini juga tidak melakukan pengukuran lanjutan (*follow-up* atau *retention test*), sehingga keberlangsungan hasil belajar setelah perlakuan belum dapat diketahui.

Kesimpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, yang mengindikasikan bahwa kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, Genially dapat dianggap sebagai media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang sangat sesuai digunakan pada mata pelajaran yang membutuhkan tingkat interaktivitas dan visualisasi yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran Genially secara sistematis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan merancang aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan. Pemanfaatan fitur-fitur interaktif Genially juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar. Mengingat penelitian ini dilakukan pada satu sekolah dengan durasi perlakuan yang relatif terbatas serta berfokus pada hasil belajar kognitif, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Genially pada jenjang pendidikan dan karakteristik sekolah yang berbeda, menggunakan periode implementasi yang lebih panjang, serta menambahkan *retention test* untuk mengukur keberlangsungan hasil belajar. Penelitian komparatif yang membandingkan efektivitas berbagai fitur Genially atau membandingkan Genially dengan media pembelajaran digital lainnya juga diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Daftar Rujukan

- Agisni, Akbar, Dewi Novari, Gelasa Leander, Bintang Unggul Prawirawan, and Amir Hamzah Pohan. "The Effectiveness of Multimedia Learning: A Study on Student Learning." *Priviet Social Dineces Journal* 3, no. 7 (2023): 9–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.55942/pssj.v3i7.215>.
- Alza Nabiela Zamzami, Raharjo. "Penggunaan Platform Genially Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 3 (2024): 31–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>.
- Asnawi, Arsad, Cece Rakhmat, and Geri Syahril Sidik. "Peran Guru Dalam Menemukan Dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 9, no. 2 (2023): 1089–99. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5017>.

- Jamil, Alvian Nur, and Muhammad Thohir. "The Effectiveness of Video-Assisted Asynchronous Learning on Students' Learning Outcomes in the Subject of Akidah Akhlak." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10, no. 4 (2023): 395–407. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.63607> INTRODUCTION.
- Kholis, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator." *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 13, no. 1 (2024): 42–62. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.691>.
- Khualid, Khadijah, and Siti Noor Rohmah. "Effectiveness of Interactive Animation Media in Improving Conceptual Understanding Physics Education at National High School of Tengku." *Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 3 (2025): 82–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.70716/josme.v1i3.242> I.
- Rahmi Putri, Marwah Hidayah, and Gusmaneli Gusmaneli. "Implementasi Model Pembelajaran Aktif Berbasis Kolaboratif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 6 (2025): 25–34. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i5.1407>.
- Rasyid, Ramli, and Khalidiyah Wihda. "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1278–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>.
- Resti Yenti Adinda, Kiki Aryaningrum, Evi Rosmiyati. "Pengaruh Model Pembelajaran Matery Learning Berbantu Genially Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 68 Palembang." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28735>.
- Rochmat, Cecep Sobar, Mafaza Salmi, and Irma Lupita Sari. "Panca Jiwa Pesantren Sebagai Wujud Internalisasi." *Shibghob: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor* 3, no. 1 (2025): 695.
- Su, Siti, Ahmad Hariandi, Andi Gusmaulia, Eka Putri, Pgsd Fkip, and Universitas Jambi. "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Transformasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23133>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Vebriyanto, Sufia dan. "Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning Dengan Tema Zakat Dalam Islam." *BJIE: Buletin Jurnal Inovasi Edukasi* 4, no. 2 (2025): 99–110.