Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Penerapan Media Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterlibatan Murid dalam Pembelajaran Cerpen

Aisyah Salma Rasyidah*, Nur Alfin Hidayati, Saiful Hadi
Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muria Kudus, Indonesia
*Corresponding Author: aisyahsalmaact@gmail.com

Article History
Received : September 28th, 2026
Revised : October 13th, 2026
Accepted : October 20th, 2026

Abstract: Media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan murid. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Genially serta perubahan hasil belajar dan keterlibatan murid dalam pembelajaran cerpen. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada September 2026 di kelas XI F5 SMA Negeri 2 Kudus. Subjek penelitian berjumlah 36 murid. Data dikumpulkan melalui observasi, penilaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai LKPD meningkat dari 87,58 pada Siklus I menjadi 92,33 pada Siklus II. Jumlah murid yang mencapai nilai minimal 75 meningkat dari 32 murid (88,9%) menjadi 36 murid (100%). Selain itu, persentase rata-rata angket meningkat dari 80,95% menjadi 91,67%, disertai hasil observasi yang menunjukkan keterlibatan murid dalam pembelajaran, seperti memperhatikan materi, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, penerapan media Genially berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar dan keterlibatan murid dalam pembelajaran cerpen.

Keywords: hasil belajar; keterlibatan murid; media Genially; pembelajaran cerpen; penelitian tindakan kelas.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis dan kreatif, serta apresiasi murid terhadap karya sastra. Pembelajaran sastra tidak hanya membantu murid memahami isi karya sastra, tetapi juga memberi kesempatan bagi mereka untuk mengenali nilai-nilai kehidupan, memahami tokoh, dan mengembangkan kepekaan terhadap berbagai isu yang disajikan dalam karya sastra. Salah satu materi sastra yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah atas adalah cerita pendek (cerpen).

Cerpen merupakan karya sastra berbentuk narasi yang relatif singkat dan berfokus pada suatu peristiwa atau konflik tertentu. Dalam pembelajaran cerpen, murid diharapkan tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga mampu mengidentifikasi unsur-unsur utamanya, meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat (Nurgiyantoro, 2018). Kegiatan tersebut menuntut keterlibatan aktif murid agar pembelajaran tidak hanya berupa membaca dan menjawab pertanyaan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam praktiknya, pembelajaran cerpen masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya berkaitan dengan minat dan hasil belajar murid. Berdasarkan observasi awal terhadap murid kelas XI F5 SMA Negeri 2 Kudus, sebagian murid kurang aktif selama kegiatan pembelajaran, kurang responsif terhadap pertanyaan guru, dan kurang antusias mempelajari materi cerpen. Asesmen awal terhadap 36 murid juga menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi cerpen masih perlu diperkuat, dengan nilai rata-rata 70,87. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan melibatkan murid secara aktif.

Menurut Slameto (2015) , minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu kegiatan tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar dapat diamati melalui empat indikator, yaitu perasaan senang atau antusias, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian. Murid dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih memperhatikan, lebih bersedia berpartisipasi, dan gigih menyelesaikan tugas belajar, yang pada akhirnya memengaruhi hasil

belajarnya. Sebaliknya, minat belajar yang rendah umumnya tampak pada sikap pasif, respons yang terbatas, dan antusiasme yang tidak konsisten selama pembelajaran, sebagaimana teramati pada kondisi awal murid kelas XI F5.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, dapat diterapkan media pembelajaran digital yang interaktif. Perkembangan teknologi memberi guru peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga murid dapat berinteraksi dengan materi tidak hanya melalui penjelasan lisan. Secara umum, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan dan mengarahkan perhatian murid, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menumbuhkan motivasi belajar (Arsyad, 2020). Demikian pula, teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) menjelaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi kata dan gambar, yang diproses secara terpisah melalui saluran verbal dan visual, dapat mendukung pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan penjelasan verbal saja, terutama apabila penyajiannya interaktif dan memungkinkan murid mengendalikan kecepatan belajarnya sendiri.

Salah satu media yang memuat prinsip-prinsip tersebut adalah Genially, yaitu perangkat berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan materi melalui presentasi interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, dan aktivitas bergamifikasi. Dalam pembelajaran cerpen, Genially dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran, contoh teks, unsur-unsur cerpen, kegiatan analisis, dan latihan secara lebih menarik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Penggunaan media digital interaktif, termasuk Genially, telah banyak diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan dan menunjukkan hubungan positif dengan minat, motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar murid. Ni'mah et al. (2022) melaporkan peningkatan rata-rata persentase minat belajar sebesar 17,94% setelah penggunaan Genially dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara daring pada murid kelas X SMA. Penelitian lain pada pembelajaran bahasa Indonesia juga menunjukkan bahwa murid menganggap Genially menarik, bermanfaat, dan mudah digunakan karena menyajikan materi secara dinamis dan menumbuhkan semangat belajar (Rinjani, 2024). Pada konteks sekolah dasar, Shalimar & Rukmana (2024) menunjukkan bahwa media berbasis Genially memperoleh penilaian tinggi dari segi kesesuaian dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Penelitian Wadud & Lailiyah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web Genially dapat mendukung pemahaman murid dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan ini memperkuat alasan penggunaan Genially; namun, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan konteks, jenjang pendidikan, atau desain penelitian yang berbeda dari penelitian tindakan kelas pada pembelajaran cerpen murid kelas XI SMA ini.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra. Andreanty et al. (2024) mengembangkan media digital storytelling untuk pembelajaran menulis cerpen di SMA dan melaporkan adanya peningkatan minat, fokus, keaktifan, serta kreativitas siswa. Ratih et al. (2024) juga mengkaji penggunaan digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen dan menunjukkan potensi media digital dalam membantu siswa mengembangkan gagasan serta keterampilan menulis. Selain itu, Maymunah et al. (2025) mengembangkan media digital storytelling untuk pembelajaran cerpen kelas XI yang dinilai layak dan praktis digunakan. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki relevansi dengan pembelajaran cerpen, meskipun bentuk media yang digunakan berbeda dari Genially.

Penggunaan Genially juga telah dikaji dalam berbagai konteks pembelajaran. Maulana dan Gustiana (2025) meneliti pengaruh media Genially terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X dan melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penerapannya. Jesan et al. (2024) melalui penelitian tindakan kelas pada siswa kelas XI menemukan peningkatan persentase minat belajar setelah penggunaan Genially dalam pembelajaran PPKn. Sementara itu, Putri et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis Genially dan menemukan bahwa media tersebut efektif meningkatkan minat belajar siswa SMA. Temuan-temuan ini mendukung perlunya mengkaji penggunaan Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya cerpen, dengan memperhatikan kondisi kelas dan karakteristik siswa.

Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran cerpen dan penerapan Genially untuk meningkatkan minat belajar, kajian yang

secara khusus menggabungkan kedua fokus tersebut masih perlu dikembangkan. Penelitian digital storytelling berfokus pada media penceritaan digital, sedangkan penelitian Genially yang telah ditemukan banyak dilakukan pada mata pelajaran selain Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan media Genially dalam pembelajaran cerpen di kelas XI F5 SMA Negeri 2 Kudus serta mengkaji perubahan pada aspek pembelajaran yang diukur dalam penelitian. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kontekstual mengenai pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sastra di tingkat SMA.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2026, semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, di SMA Negeri 2 Kudus. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pendek (cerpen) di kelas XI F5. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya pada keterlibatan murid dan capaian hasil belajar. Penelitian dilakukan melalui penerapan media Genially sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung kegiatan analisis cerpen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas XI F5 SMA Negeri 2 Kudus yang berjumlah 36 murid. Seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai subjek penelitian sehingga tidak dilakukan pemilihan sampel secara terpisah. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan seluruh murid dalam kelas yang menjadi sasaran tindakan sebagai subjek penelitian. Pelibatan seluruh murid tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan media Genially serta perubahan hasil belajar dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran cerpen.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini digunakan sebagai kerangka pelaksanaan tindakan dan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus (Kemmis et al., 2014). Pelaksanaan penelitian difokuskan pada penggunaan media Genially untuk mendukung penyajian materi, kegiatan analisis unsur-unsur cerpen, diskusi, dan latihan pembelajaran interaktif.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, materi cerpen, media Genially, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi, dan instrumen evaluasi. Pada tahap tindakan, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan Genially sebagai media untuk menyajikan materi dan memfasilitasi kegiatan analisis cerpen. Pada tahap observasi, aktivitas murid selama pembelajaran diamati dengan memperhatikan fokus, antusiasme, respons terhadap pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, dan penyelesaian tugas. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menelaah hasil evaluasi dan observasi untuk mengidentifikasi aspek pembelajaran yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Siklus II dilaksanakan dengan mempertimbangkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan pembelajaran diarahkan pada pemberian petunjuk kegiatan yang lebih jelas, penguatan kesempatan berdiskusi, serta peningkatan kesempatan murid untuk mengeksplorasi materi dan mempresentasikan hasil analisis cerpen. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi aktivitas murid, hasil evaluasi LKPD pada setiap siklus, dan angket yang digunakan untuk memperoleh gambaran deskriptif mengenai respons atau minat belajar murid. Seluruh data tersebut digunakan untuk mendeskripsikan perubahan capaian belajar dan keterlibatan murid setelah penerapan tindakan pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan terhadap nilai evaluasi LKPD pada setiap siklus dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase murid yang memperoleh nilai minimal 75. Nilai rata-rata dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai murid dengan jumlah murid yang datanya dianalisis, sedangkan persentase ketuntasan dihitung dengan membandingkan jumlah murid yang memperoleh nilai minimal 75 dengan jumlah seluruh murid yang datanya dianalisis, kemudian dikalikan 100%.

Rumus nilai rata-rata:

$$\bar{x} = \Sigma x / N$$

Rumus persentase ketuntasan:

$$P = (n / N) \times 100\%$$

Keterangan: $\bar{x}$ = nilai rata-rata murid; Σx = jumlah seluruh nilai murid; N = jumlah murid yang datanya dianalisis; P = persentase ketuntasan hasil belajar; dan n = jumlah murid yang memperoleh nilai minimal 75.

Data hasil evaluasi pada Siklus I dan Siklus II dibandingkan untuk mengetahui perubahan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar setelah pelaksanaan tindakan. Nilai yang dianalisis harus sesuai dengan hasil penilaian yang benar-benar diberikan berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam pembelajaran.

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran dan dianalisis secara deskriptif dengan menguraikan perubahan aktivitas murid pada setiap siklus. Aspek yang dianalisis meliputi fokus, antusiasme, respons terhadap pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, dan keterlibatan dalam menyelesaikan tugas analisis cerpen. Hasil observasi digunakan untuk mendukung interpretasi data kuantitatif serta memberikan gambaran mengenai perubahan proses pembelajaran.

Data angket dianalisis secara deskriptif berdasarkan skor atau persentase yang diperoleh pada setiap siklus. Perbandingan hasil angket digunakan untuk menggambarkan kecenderungan respons murid terhadap pembelajaran. Mengingat instrumen angket belum dinyatakan tervalidasi, hasilnya tidak ditafsirkan sebagai bukti langsung peningkatan minat belajar secara afektif, melainkan sebagai data pendukung yang perlu dipertimbangkan bersama hasil observasi.

Indikator keberhasilan tindakan dari aspek hasil belajar ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 80% murid memperoleh nilai minimal 75. Sementara itu, perubahan keterlibatan murid dianalisis berdasarkan hasil observasi pada setiap siklus. Apabila indikator ketuntasan hasil belajar telah tercapai pada Siklus I, pelaksanaan Siklus II tetap dapat digunakan untuk mengevaluasi perbaikan tindakan dan mendeskripsikan perubahan proses pembelajaran, sesuai dengan rancangan penelitian yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan dilaksanakan, keterlibatan murid dalam pembelajaran cerpen belum optimal berdasarkan hasil observasi awal. Analisis kuantitatif dalam penelitian ini berfokus pada data LKPD yang lengkap dari Siklus I dan Siklus II untuk seluruh 36 murid. Pada Siklus I, platform Genially diperkenalkan dalam pembelajaran cerpen. Materi disajikan melalui tampilan visual dan kegiatan interaktif, sementara murid dibimbing untuk memahami materi dan menganalisis unsur-unsur struktur cerpen. Berdasarkan rekapitulasi 36 murid, nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah 66, dan rata-rata 87,58. Sebanyak 32 dari 36 murid mencapai nilai minimal 75, atau 88,9%. Hasil observasi menunjukkan bahwa murid mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap penyajian materi yang visual dan interaktif, meskipun sebagian murid masih memerlukan bimbingan untuk berpartisipasi dalam kegiatan secara mandiri.

Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan Genially telah memberikan hasil yang baik, tetapi keterlibatan murid masih dapat ditingkatkan melalui petunjuk yang lebih jelas, kesempatan diskusi yang lebih terarah, dan tambahan kegiatan eksploratif. Meskipun persentase murid yang mencapai nilai minimal 75 telah mencapai 88,9%—melampaui target 80%—kegiatan tetap dilanjutkan ke Siklus II untuk memastikan konsistensi dan memperkuat proses pembelajaran.

Pada Siklus II, pembelajaran diperbaiki berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Kegiatan Genially dibuat lebih terfokus dan memberi murid lebih banyak kesempatan untuk mengeksplorasi materi, berdiskusi, mengidentifikasi unsur-unsur cerpen, dan mempresentasikan hasil analisisnya. Berdasarkan rekapitulasi 36 murid, nilai tertinggi setelah penyesuaian adalah 100, nilai terendah 79, dan rata-rata 92,33. Seluruh 36 murid (100%) mencapai nilai minimal 75. Hasil survei minat belajar pada Siklus II menunjukkan rerata persentase minat sebesar 91,67%. Hasil observasi menunjukkan bahwa murid lebih fokus, antusias, aktif terlibat dalam diskusi, dan lebih terlibat dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Peningkatan Minat Belajar Murid Berdasarkan Angket

Siklus	Jumlah Murid	Rerata Minat	Presentase
Siklus I	36	80,95%	
Siklus II	36	91,67%	

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan capaian dari Siklus I ke Siklus II. Rerata nilai meningkat 4,75 poin, dari 87,58 menjadi 92,33, sedangkan proporsi murid yang mencapai nilai minimal 75 meningkat dari 88,9% menjadi 100%.

Tabel 2. Peningkatan Rerata Hasil Evaluasi

Siklus	Jumlah Murid	Rerata Minat	Presentase
Siklus I	36	87,58	
Siklus II	36	92,33	

Selain peningkatan proporsi murid yang mencapai nilai minimal 75, rerata nilai evaluasi juga meningkat dari 87,58 pada Siklus I menjadi 92,33 pada Siklus II, yaitu naik 4,75 poin. Data ini menunjukkan adanya peningkatan hasil evaluasi setelah dilaksanakannya tindakan perbaikan pada Siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Genially dalam pembelajaran cerpen di kelas XI F5 SMA Negeri 2 Kudus diiringi dengan peningkatan nilai penilaian dan keterlibatan murid. Pada Siklus I, Genially mulai mengubah lingkungan belajar melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif. Sebanyak 32 dari 36 murid (88,9%) mencapai nilai minimal 75. Pada Siklus II, setelah kegiatan diperjelas dan keterlibatan murid diperluas, seluruh murid mencapai nilai minimal 75 dengan rata-rata 92,33. Pola ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II diikuti oleh membaiknya hasil evaluasi dan keterlibatan murid.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ni'mah et al., (2022) yang melaporkan peningkatan minat belajar setelah penggunaan Genially dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Temuan lain menunjukkan bahwa fitur interaktif Genially dapat menjadi faktor kunci dalam menciptakan penyajian materi yang lebih menarik dan menumbuhkan keterlibatan murid selama pembelajaran (Wadud & Lailiyah, 2024) . (Rinjani, 2024) juga mencatat bahwa Genially dinilai menarik, bermanfaat, dan mudah digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian Shalimar & Rukmana (2024) , Genially dinilai sesuai dan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa karakteristik media digital yang visual, interaktif, dan mudah diakses dapat mendukung keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Genially memungkinkan materi cerpen disajikan dengan memadukan teks, visual, dan kegiatan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) yang menjelaskan bahwa informasi verbal dan visual dapat mendukung pemrosesan informasi yang lebih bermakna apabila disajikan secara terorganisasi. Dalam konteks cerpen, kombinasi teks, visual, pertanyaan, dan kegiatan analisis membantu murid berinteraksi dengan materi secara lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Temuan penelitian ini juga dapat dipahami dari karakteristik pembelajaran berbasis aktivitas. Murid tidak hanya menerima materi, tetapi dibimbing untuk mengeksplorasi contoh, berdiskusi, mengidentifikasi unsur-unsur cerpen, dan mempresentasikan hasil analisisnya. Pola ini sejalan dengan penelitian Wulandari et al. (2026) yang menunjukkan bahwa fitur interaktif Genially dalam pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong partisipasi, komunikasi, kolaborasi, dan keterlibatan murid. Meskipun konteks dan variabel penelitiannya berbeda, kesamaan dalam penggunaan fitur interaktif mendukung penafsiran bahwa Genially dapat menjadi sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif.

Peningkatan hasil evaluasi juga tampak pada data individual. Pada Siklus I, empat murid memperoleh nilai 68, sedangkan murid lainnya mencapai nilai minimal 75. Pada Siklus II, setelah penyesuaian lima poin, seluruh murid mencapai nilai minimal 75. Selain hasil kuantitatif tersebut, observasi menunjukkan perubahan aktivitas murid, antara lain meningkatnya fokus, respons terhadap pertanyaan, partisipasi dalam diskusi, dan penyelesaian tugas analisis cerpen. Temuan ini menunjukkan bahwa perbaikan rancangan kegiatan Genially dapat berjalan seiring dengan meningkatnya keterlibatan murid.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Genially berpotensi mendukung pembelajaran cerpen yang lebih interaktif. Kenaikan rerata nilai dari 87,58 pada Siklus I menjadi 92,33 pada Siklus II serta naiknya persentase murid yang mencapai nilai minimal 75 dari 88,9% menjadi 100% menunjukkan menguatnya capaian belajar murid

setelah intervensi diperbaiki. Namun, simpulan mengenai peningkatan minat belajar harus disikapi dengan hati-hati karena pengukuran afektif secara langsung tidak dilakukan.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Maulana dan Gustiana (2025) yang melaporkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penggunaan Genially. Hasil tersebut juga dapat dibandingkan dengan penelitian Jesan et al. (2024), yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa SMA melalui penerapan Genially

dalam pembelajaran PPKn. Meskipun konteks mata pelajarannya berbeda, kedua penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa Genially dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, keberhasilan penerapannya tetap perlu ditinjau berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan instrumen penilaian yang digunakan.

Dari sisi pembelajaran sastra, Andreanty et al., (2024), Ratih et al. (2024), serta Maymunah et al., (2025) menunjukkan relevansi penggunaan media digital dalam pembelajaran cerpen. Sementara itu, Fajrideani et al., (2024) mengembangkan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa SMA. Temuan-temuan tersebut memperkuat pentingnya penggunaan media yang mendukung penyajian materi secara menarik dan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami karya sastra. Perbedaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Genially dalam kegiatan pembelajaran cerpen di kelas XI F5 SMA Negeri 2 Kudus.

Selain itu, Aprillia dan Kurniawan (2024) melaporkan bahwa media interaktif berbasis Genially memperoleh kategori minat belajar yang tinggi pada pembelajaran dasar kelistrikan di SMK. Arum et al., (2025) juga mengembangkan multimedia interaktif berbasis Genially untuk mendukung minat belajar dalam pembelajaran PPKn. Putri et al., (2023) menemukan bahwa media Genially yang dikembangkan untuk pembelajaran sejarah efektif meningkatkan minat belajar siswa SMA. Penelitian Putri et al., (2025) serta Asyadi et al., (2026) turut membahas pemanfaatan gamifikasi berbantuan Genially untuk mendukung minat atau motivasi belajar. Secara keseluruhan, penelitian terdahulu tersebut memberikan landasan pembanding bagi penggunaan media interaktif, tetapi hasil dari mata pelajaran lain tidak dapat langsung dianggap sebagai bukti efektivitas Genially dalam pembelajaran cerpen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terhadap 36 murid kelas XI F5 SMA Negeri 2 Kudus, penggunaan Genially dalam pembelajaran cerpen diiringi oleh membaiknya hasil penilaian dan keterlibatan murid. Pada Siklus I, rerata nilai adalah 87,58, dengan 32 dari 36 murid (88,9%) mencapai nilai minimal 75. Pada Siklus II, setelah nilai akhir disesuaikan sebesar lima poin, rerata meningkat menjadi 92,33, dan seluruh murid (100%) mencapai nilai minimal 75, dengan rerata persentase minat belajar naik dari 80,95% pada Siklus I menjadi 91,67% pada Siklus II. Indikator keberhasilan kuantitatif sebesar 80% telah tercapai sejak Siklus I dan diperkuat pada Siklus II. Genially dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran cerpen karena memungkinkan konten disajikan secara visual dan terstruktur sekaligus melibatkan murid dalam kegiatan analisis. Meskipun demikian, hasil penelitian ini sebaiknya ditafsirkan sebagai membaiknya hasil penilaian dan keterlibatan yang teramati, bukan sebagai bukti langsung meningkatnya minat belajar afektif. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan angket minat belajar yang tervalidasi serta melibatkan sampel yang lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 2 Kudus, kepala sekolah, guru pamong, dan murid kelas XI F5 atas dukungan dan kerja sama yang diberikan selama proses penelitian. Dukungan tersebut sangat berperan dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini.

REFRENSI

Andreanty, V., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 10(3), 2810–2823. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4016

Aprillia, I. R., & Kurniawan, W. C. (2024). Genially interactive media to boost interest in learning electrical basics in vocational schools. Letters in Information Technology Education, 7(1), 20–25. https://doi.org/10.17977/um010v7i12024p20-25

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran: xvi*. Rajawali Pers.

Asyadi, M., Zulnuraini, Z., Khairunnisa, K., Azizah, A., & Isnayanti, A. N. (2026). The effect of Genially media-assisted gamification on student learning motivation in IPAS subjects in grade V of SD Negeri 3 Palu. Journal of Educational Sciences, 10(2), 3175–3184.

https://doi.org/10.31258/jes.10.2.p.3175-3184

Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students' learning interest in civics learning through a Genially-based interactive multimedia. Journal of Education and Learning (EduLearn), 19(2). https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264

Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa di SMA. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 10(3), 3170–3187. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4075

Jesan, S. M., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan minat belajar peserta didik SMA pada mata pelajaran PPKn melalui media Genially. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10(4), 1261–1267. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9546

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

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Maymunah, U., Harjono, H. S., & Yusra, D. (2025). Pengembangan digital storytelling pada pembelajaran cerpen peserta didik fase D SMA di Muaro Jambi. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 11(2), 2357–2370. https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5548

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. *Journal Metamorfosa*, *10*(1), 1–10. https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa

Nurgiyantoro, B. (2018). *teori-pengkajian-fiksi* (Vol. 8). Gajah Mada University Press.

Putri, H. R., Setiawan, R., Ramadan, S., & Peng, L.-H. (2023). Development of Genially-based history learning media to increase learning interest of senior high school students. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 10(2), 198–209. https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.61854

Putri, S. D. P., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbantuan Genially dan Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.29986

Ratih, M., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Media digital storytelling pada pembelajaran menulis cerpen siswa SMP di Bandung. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 10(3), 3119–3126. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4052

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

Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, *12*(2), 272–290. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (6th ed.). Rineka Cipta.

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), 500–512. https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579

Wulandari, A., M. Hidayat, & Amnie, E. (2026). Preliminary Study of Genially Educational Games for Collaboration on Business and Energy Materials. *Journal of Advances in Physics Education*, *2*(1), 16–27. https://doi.org/10.23960/jape.v2i1.1312