

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN TEKS DRAMA KELAS XI SMA NEGERI 1 PANGEAN

Delma Lestari¹, Silvia Permatasari², Oki Rasdana³

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Riau

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Riau

³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Riau

Alamat e-mail : 1delma.lestari1063@student.unri.ac.id@student.unri.ac.id, Alamat e-mail :

silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id@lecturer.unri.ac.id, Alamat e-mail :

oki.rasdana@lecturer.unri.ac.id@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of the use of Genially media in the learning of drama texts in grade XI students of SMA Negeri 1 Pangean. The research background is based on the low, students' understanding of the intrinsic elements and structure of drama texts due to monotonous and dominant conventional learning using the lecture method. The research method used was a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design, involving an experimental class treated with Genially media and a control class with conventional learning. The research instrument is in the form of a drama text comprehension test that is validated and tested for reliability. The results showed that the students of the experimental class experienced a significant increase, with an average posttest score of 83.38 compared to 66.14 in the control class. The Mann-Whitney hypothesis test yielded a significance of <0.001, which confirmed the existence of a marked difference between the two groups. Thus, Genially media has proven to be effective in increasing students' understanding of drama texts and being able to create an interactive, fun, and engaging learning atmosphere.

Keywords: Media Genially, Interactive Learning, Drama Text

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Genially dalam pembelajaran teks drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pangean. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya, pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik dan struktur teks drama akibat pembelajaran konvensional yang monoton dan dominan menggunakan metode ceramah. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group, melibatkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media Genially dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman teks drama yang divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai posttest 83,38 dibandingkan 66,14 pada kelas kontrol. Uji hipotesis Mann-Whitney menghasilkan signifikansi < 0,001, yang menegaskan adanya perbedaan nyata antara kedua kelompok. Dengan demikian, media

Genially terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks drama serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Kata Kunci: Media Genially, Pembelajaran Interaktif, Teks Drama

A. Pendahuluan

Kemajuan Indonesia pada era globalisasi saat ini tidak hanya diukur dari pembangunan infrastruktur dan ekonomi, tetapi juga dari peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing. Salah satu faktor kunci dalam mencetak generasi unggul adalah pendidikan, karena melalui pendidikan bangsa mampu melahirkan individu yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran yang baik seharusnya mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara seimbang. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya motivasi dan pemahaman siswa akibat pembelajaran yang cenderung monoton serta kurang melibatkan siswa secara aktif (Sanjaya, 2016). Permasalahan tersebut juga muncul pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai mata pelajaran

yang berfungsi mengembangkan keterampilan berbahasa dan berpikir kritis, Bahasa Indonesia menuntut siswa untuk menguasai keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Akan tetapi, kenyataannya siswa sering mengalami kesulitan memahami struktur teks, mengidentifikasi gagasan utama, maupun menguasai kaidah kebahasaan (Muslich, 2010).

Salah satunya muncul permasalahan pada materi teks drama. Drama sebagai salah satu jenis teks sastra menuntut siswa memahami unsur-unsur, struktur, dan kaidah kebahasan yang digunakan. Namun, kenyataannya banyak siswa masih kesulitan memahami alur cerita, tokoh, konflik, latar, maupun amanat yang terkandung dalam teks drama. Bahkan, ketika diberi teks drama, siswa sering hanya membaca secara sekilas tanpa benar-benar menghayati isi dan maknanya (Nurgiyantoro, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1

Pangean, Bapak Sumardi, pada tanggal 13 Januari 2025, diperoleh informasi bahwa pemahaman siswa terhadap teks drama masih kurang memadai. Hal ini disebabkan oleh dominannya penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut. Meskipun fasilitas pembelajaran sebenarnya sudah tersedia, hanya beberapa guru yang memanfaatkannya untuk mengajarkan materi. Metode ceramah yang sering digunakan terbukti kurang efektif dalam membantu siswa memahami isi teks drama yang cukup kompleks, terutama dalam menggali alur cerita, karakter, dan tema yang ada. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif dan merasa kesulitan untuk menghayati materi secara mendalam, sehingga minat mereka terhadap pembelajaran teks drama pun rendah.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks dan papan tulis. Sementara itu, siswa generasi sekarang lebih terbiasa dengan media digital yang visual, interaktif, dan menyenangkan. Kesenjangan ini membuat

pembelajaran teks drama kurang menarik bagi siswa. Menurut Muslich (2010), keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut, diidentifikasi bahwa pemahaman siswa terhadap teks drama masih rendah, terutama dalam hal mengidentifikasi unsur-unsur, struktur teks, kaidah kebahasaan serta penghayatan makna yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk meningkatkan hal tersebut salah satunya media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran teks drama tidak lagi bersifat monoton, tetapi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa secara lebih optimal.

Untuk itu peneliti merekomendasikan penggunaan media *genially* sebagai salah satu media pembelajaran. Kehadiran media *genially* ini diharapkan tidak hanya mampu mengatasi kejemuhan siswa, tetapi juga dapat meningkatkan

pemahaman mereka terhadap isi teks drama secara lebih mendalam.

Penggunaan media *genially* inovatif terbukti meningkatkan kualitas belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian oleh Miranda & Wuriyani (2024) menunjukkan bahwa media *Genially* efektif meningkatkan keterlibatan siswa karena memadukan teks, visual, dan animasi yang memudahkan pemahaman materi. Sejalan dengan hasil penelitian Azka (2024), yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada materi teks tanggapan di SMP Kusuma Bangsa Bogor juga membuktikan bahwa media ini layak dan efektif digunakan. Penelitian tersebut mendapatkan respon positif dengan penilaian guru mencapai 95% dan siswa 85%, yang menunjukkan bahwa *genially* mampu meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, media *genially* berpotensi besar untuk diadaptasi dalam pembelajaran teks sastra, termasuk teks drama, sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi dan kesulitan siswa dalam memahami struktur maupun unsur intrinsik teks.

Media *genially* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks drama. Dengan fitur interaktifnya, *genially* memungkinkan guru untuk membuat presentasi teks drama yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan elemen visual, seperti gambar dan animasi, dapat membantu mengilustrasikan adegan-adegan dalam teks drama, sehingga siswa lebih mudah menghayati dan memahami alur cerita. Selain itu, fitur interaktivitas *genially* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengidentifikasi karakter atau dialog dalam drama. Dengan demikian, media ini dapat meningkatkan pengalaman belajar teks drama yang lebih menyenangkan dan efektif. Belum ada penelitian yang secara khusus menggunakan platform *genially* dalam pembelajaran teks drama. Penelitian ini juga dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya, membuka peluang untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan memberikan kontribusi pada bidang pendidikan sastra.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, karena dinilai efektif dalam memberikan pengalaman belajar langsung yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa (Hendawati & Kurniati, 2017). Desain yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Genially* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional berbasis guru (*teacher-centered*). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pangean, Kabupaten Kuantan Singgingi, Kecamatan Pangean, selama sembilan bulan, mulai Januari hingga Oktober 2025, meliputi tahap pengajuan judul hingga ujian sarjana.

Tabel 1 Desain Eksperimen

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2013)

Keterangan:

R : Random

X: Perlakuan yang diberikan

O₁, O₃: *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂, O₄: *Posttest* kelas eksperimen dan kelas control

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam penelitian karena menjadi cara untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Tanpa teknik ini, data yang dikumpulkan tidak akan memenuhi standar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

1. Tes

Tes merupakan alat untuk mengukur kemampuan, sikap, atau karakter individu maupun kelompok (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, tes akan dilaksanakan dua kali dengan jenis tes sebagai berikut:

a. *Pretest*

Pretest merupakan tes awal yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Tes ini bertujuan mengukur keterampilan berbicara siswa pada tahap awal dan dilaksanakan pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. *Post test*

Posttest adalah tes yang dilakukan setelah siswa menerima perlakuan dari

peneliti. Tes ini bertujuan untuk menilai kemampuan akhir siswa dalam keterampilan berbicara. Sama seperti pretest, posttest juga diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	Perlakuan (<i>treatment</i>)	O ₄

Keterangan:

O₄ X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan media *genially* dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen.

O₁, O₃ : Test awal (*pre test*) yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

O₂, O₄ : Test akhir (*post test*) yang diberikan kepada siswa setelah memperoleh perlakuan (*treatment*).

Sugiyono (2016).

Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan uji validitas untuk menilai sejauh mana keabsahan alat ukur yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah tes untuk mengukur pemahaman terhadap teks drama yang sudah dikelompokkan ke dalam kategori tertentu. Validitas alat ukur diuji menggunakan analisis korelasi

product moment, yang bertujuan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel yang diuji.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

Σxy = jumlah perkalian variabel X dengan variabel Y

Σx^2 = jumlah kuadrat variabel X

Σy^2 = jumlah kuadrat variabel Y

N = banyaknya sampel

Keterangan jangka rhitung > rtabel pada taraf signifikan 95% dan alpha 0,05 maka instrument dinyatakan valid, dan sebaliknya jika rhitung < rtabel pada taraf signifikan 95% atau alpha 0,05 dinyatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016), uji reliabilitas digunakan untuk menilai konsistensi suatu instrumen meskipun digunakan pada waktu yang berbeda.

Kuesioner dianggap reliabel jika jawabannya stabil dari waktu ke waktu. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha berada di atas 0,5 hingga 0,7. Jika nilainya di bawah itu,

maka instrumen dianggap tidak reliabel (Pradipta, 2024). Berikut adalah rumus Cronbach's Alpha yang digunakan dalam penelitian ini.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

Keterangan :

α = Nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha*

K = Jumlah butir pertanyaan dalam instrument

S_i^2 = Varians dari setiap butir pertanyaan

S_t^2 = Varians total dari seluruh butir pertanyaan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan **Uji Normalitas Pretest dan Posttest**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* memiliki sebaran yang normal. Untuk melakukan uji ini digunakan bantuan software SPSS dengan metode Shapiro-Wilk. Uji ini bertujuan menunjukkan apakah data menyebar secara normal atau tidak. Apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang dihasilkan dari pengujian lebih besar dari tingkat signifikansi 5% ($\alpha > 0,05$), maka data dianggap berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dari data *pretest* dan

posttest kemampuan menulis puisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

	Statistik	df	Sig	Statistik	df	Sig
Pretest kontrol	.138	34	.099	.958	34	.208
Posstest kontrol	.150	34	.049	.935	34	.044
Pretest eksperimen	.197	34	.002	.869	34	<.001

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk terhadap data pretest dan posttest kelas kontrol serta kelas eksperimen dengan jumlah sampel masing-masing 34 siswa, diperoleh bahwa pretest kelas kontrol memiliki signifikansi di atas 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Sebaliknya, posttest kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen, data pretest juga tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi berada jauh di bawah 0,05. Namun, data posttest kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas, khususnya berdasarkan uji Shapiro-Wilk dengan nilai signifikansi 0,174 ($>0,05$). Dengan demikian, dari empat kelompok data, hanya dua yang normal (pretest kontrol dan posttest eksperimen), sedangkan dua lainnya tidak normal, sehingga analisis lanjutan harus mempertimbangkan penggunaan uji

parametrik maupun nonparametrik sesuai distribusi data.

Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

Setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data dari kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki varians yang seragam. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan software SPSS. Kriteria pengujian berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (sig.) Pada output *Test of Homogeneity of Variance* kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok data tidak homogen atau berbeda.
2. Jika nilai signifikansi (sig.) Pada output *Test of Homogeneity of Variance* lebih dari 0,05, maka varians kedua kelompok data dianggap homogen atau sama.

Hasil uji homogenitas tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Homogenitas Kelas Kontrol

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.890	1	68	.053
	Based on Median	4.151	1	68	.045
	Based on Median and with adjusted df	4.151	1	60.623	.046
	Based on trimmed mean	3.934	1	68	.051

Hasil uji homogenitas varians pada kelas kontrol menggunakan Levene's Test menunjukkan hasil bervariasi. Nilai signifikansi berdasarkan mean (0,053) dan trimmed mean (0,051) sedikit di atas batas 0,05, mengindikasikan data cenderung homogen. Namun, pendekatan median dan adjusted df menunjukkan nilai di bawah 0,05 (masing-masing 0,045 dan 0,046), menandakan ketidak homogenan. Secara keseluruhan, data berada di batas ambang homogenitas, sehingga pemilihan uji statistik lanjutan perlu dilakukan dengan cermat.

Tabel 4 Hasil Homogenitas Kelas Eksperimen

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	4.490	1	66	.038
	Based on Median	3.286	1	66	.074
	Based on Median and with adjusted df	3.286	1	56.528	.075
	Based on trimmed mean	3.743	1	66	.057

Hasil uji homogenitas varians pada kelas eksperimen dengan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi 0,038 pada pendekatan mean, yang berarti data tidak homogen. Namun, pendekatan

median (0,074), adjusted df (0,075), dan trimmed mean (0,057) menunjukkan nilai di atas 0,05, mengindikasikan data cenderung homogen. Secara umum, hasil uji menunjukkan bahwa data hampir homogen, tergantung pendekatan yang digunakan.

**Tabel 5 Hasil Regresi Posttest
Kelas Kontrol**

ANOVA ^a					
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F
1.	Regression	1015.919	1	1015.919	32.287
	Residual	1038.367	33	31.466	
	Total	2054.286	34		

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana *posttest* kelas kontrol, diperoleh nilai F hitung sebesar 32,287 dengan signifikansi < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka model regresi yang digunakan signifikan, sehingga variabel pretest berpengaruh nyata terhadap *posttest* siswa pada kelas kontrol. Nilai Sum of Squares Regression sebesar 1015,919 dari total 2054,286 menunjukkan bahwa pretest mampu menjelaskan 49,4% variasi hasil *posttest*, sedangkan sisanya sebesar 50,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Hal ini berarti kemampuan awal siswa yang diukur melalui *pretest* memberikan kontribusi yang cukup

kuat terhadap pencapaian hasil belajar pada *posttest* di kelas kontrol, meskipun masih terdapat faktor lain yang turut memengaruhi hasil belajar siswa.

**Tabel 6 Hasil Regresi Posttest
Kelas Eksperimen**

ANOVA ^a					
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F
1.	Regression	481.953	1	481.953	12.298
	Residual	1254.077	32	39.190	
	Total	1736.029	33		

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai F hitung sebesar 12,298 dengan signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga model regresi dinyatakan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa variabel pretest berpengaruh nyata terhadap *posttest* siswa pada kelas eksperimen. Nilai Sum of Squares Regression sebesar 481,953 dari total 1736,029 menunjukkan bahwa pretest mampu menjelaskan 27,8% variasi hasil *posttest*, sedangkan 72,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian, seperti penggunaan media *genially*, strategi pembelajaran, maupun motivasi belajar siswa.

Pengujian Hipotesis

Tabel 7 Hasil Uji Meen Whitney

Test Statistics ^a	
Kelas Eksperimen	
Mann-Whitney U	68,500
Wilcoxon W	698,500
Z	-6,369
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U, diperoleh nilai U sebesar 68,500 dengan Z hitung -6,369 serta signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena data tidak sepenuhnya berdistribusi normal, penggunaan uji non-parametrik ini tepat untuk menguji perbedaan kedua kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media Genially pada kelas eksperimen berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan capaian belajar siswa.

Pembahasan penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Pangean, pembahasan ini difokuskan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan pada Bab I, yaitu: (1) bagaimana tingkat penguasaan siswa

terhadap teks drama melalui pembelajaran konvensional, (2) bagaimana tingkat penguasaan siswa terhadap teks drama melalui pembelajaran menggunakan media *genially*, dan (3) bagaimana pengaruh penggunaan media *genially* terhadap pemahaman siswa mengenai teks drama.

Tingkat Penguasaan Siswa dalam Pembelajaran Konvensional

Hasil penelitian pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan media papan tulis, buku, dan spidol serta didominasi ceramah menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 54,83 (kategori kurang) menjadi 66,14 (kategori cukup) pada posttest, dengan kenaikan 11,31 poin. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut tidak terlalu besar karena pembelajaran cenderung *teacher-centered*, di mana guru menjadi pusat informasi sementara siswa hanya pasif mendengarkan dan mencatat. Dalam konteks materi teks drama, metode konvensional kurang efektif karena tidak memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengimajinasikan, maupun mengekspresikan alur, tokoh, dan konflik yang ada dalam naskah.

Observasi di kelas kontrol juga menunjukkan siswa kurang aktif berpartisipasi dan hanya merespons jika ditunjuk guru. Hal ini sejalan dengan pandangan Jennah (2009) bahwa media pembelajaran seharusnya mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, yang tidak tercapai dengan dominasi ceramah. Oleh karena itu, pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi peningkatannya masih terbatas karena tidak menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam.

Tingkat Penguasaan Siswa melalui Media *Genially*

Hasil penelitian pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran interaktif Genially menunjukkan peningkatan signifikan, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 55,29 (kategori kurang) meningkat menjadi 83,38 (kategori baik) pada posttest, dengan selisih 28,09 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya naik 11,31 poin. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh karakteristik Genially yang menghadirkan tampilan visual menarik, interaktif, serta dilengkapi teks, gambar, animasi,

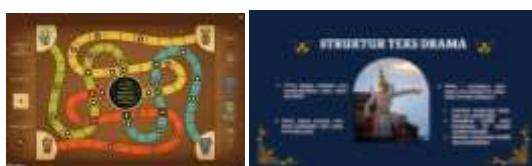
kuis, hingga game edukatif (Jumanlly) yang membuat siswa lebih antusias, bersemangat, dan aktif terlibat. Observasi juga menunjukkan skor aktivitas guru 93,42 dan aktivitas siswa 85,71, keduanya dalam kategori sangat baik, menandakan adaptasi positif terhadap media ini. Temuan ini sejalan dengan Hasanah (2024) dan Harahap (2024) yang menegaskan bahwa Genially mampu membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, serta efektif meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, Genially terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara teori teks drama dengan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Pengaruh Penggunaan Media *Genially* terhadap Pemahaman Siswa

Hasil uji hipotesis menggunakan analisis Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 66,14, sedangkan kelas eksperimen mencapai 83,38, dengan selisih 17,24 poin. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan

media Genially memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap pemahaman siswa, jauh lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain peningkatan nilai, pengaruh positif Genially juga terlihat dari kualitas proses belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Integrasi unsur visual, audio, animasi, dan game edukatif membuat siswa lebih fokus, antusias, serta berani berpartisipasi dalam diskusi maupun bertanya, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif. Sebaliknya, kelas konvensional yang didominasi metode ceramah cenderung monoton dan kurang mampu membangkitkan keterlibatan siswa.

Gambar 4. 1 Hasil media genially yang di pakai



Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Viranny & Wardhono (2024) yang mengembangkan media Genially untuk pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar. Mereka menemukan bahwa Genially efektif membantu siswa memahami konsep abstrak

melalui visualisasi interaktif dan penyederhanaan materi yang kompleks. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran teks drama, di mana siswa lebih mudah memahami alur cerita dan karakter melalui visualisasi konkret, serta lebih aktif berpartisipasi berkat adanya game edukatif. Penelitian lain oleh Genially & Belajar (2025) di SMAN 2 Woja juga menunjukkan hal serupa, yakni Genially terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, terutama karena tampilannya yang interaktif mampu memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar. Dengan demikian, baik dalam konteks eksakta, sejarah, maupun sastra, Genially konsisten memberi dampak positif pada pemahaman dan motivasi siswa.

Selain itu, penelitian Rachmawati (2024) menegaskan efektivitas Genially melalui pengembangan media kolaboratif dengan Quizwhizzer pada pembelajaran matematika. Hasilnya menunjukkan validitas, kepraktisan, serta efektivitas tinggi hingga meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 90% pada materi persamaan kuadrat. Keterkaitan dengan penelitian ini terlihat jelas

pada aspek efektivitas, di mana pembelajaran teks drama menggunakan Genially juga menunjukkan peningkatan signifikan dengan selisih 17,24 poin antara kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini menegaskan bahwa Genially tidak hanya sekadar media alternatif, tetapi sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran utama. Dengan keunggulannya yang mampu menghadirkan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan memotivasi, Genially terbukti meningkatkan kualitas proses belajar serta hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media **Genially** dalam pembelajaran teks drama memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, nilai siswa hanya meningkat dari 54,83 menjadi 66,14 dan masih berada pada kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan Genially, nilai siswa meningkat lebih tinggi dari 58,38 menjadi 83,38 dengan sebagian besar mencapai kategori tinggi. Hal ini

menunjukkan bahwa Genially mampu menciptakan suasana belajar interaktif yang mendorong siswa lebih aktif, kreatif, berpikir kritis, serta menghayati isi dan makna drama secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Rasyad, (2016) Metode Statistik Deskriptif Utk Umum - Google Books. (n.d.).
- Adolph, R. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially pad Materi Bumi Berubah. 1–23.
- Ananda Muhammad. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. 9(2), 356–363.
- Awalludin, Sanjaya, M. D., & Sevriyani, N. (2020). Kemampuan dan Kesulitan Siswa Kelas VIII Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Drama. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 38–47.
- Azizah, S. N. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran-Hadits. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Daulay, M. I., & Fauziddin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 101. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52460>
- Dwina Putri Kamila. (2023). Kemampuan Menulis Naskah Drama dengan Media Cerita rakyat Siswa Kelas XI MAN 22 Jakarta. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fransisca, S. O., Permanasari, D., & Alfiawati, R. (2022). Kemampuan Menulis Teks Drama melalui Teknik Transformasi. *Lentera Pedagogi*, 5(2), 171–182. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/lentera/article/view/1248%0Ahttps://journal.unbara.ac.id/index.php/lentera/article/download/1248/803>
- Genially, M., & Belajar, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja*. 5, 290–298.
- Harahap, Y. S., Yarshal, D., & Fadila, S. (2024). Penerapan media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata pelajaran IPAS di Kelas V SDN 101766 Bandar setia. dalam kegiatan belajar mengajar . *Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk 2022*). Berda. 5(6), 7278–7282.
- Harijanti, S. (2020). *Unsur Intrinsik Drama*.
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air*. 4, 14440–14451.
- Hendawati, Y., & Kurniati, C. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya. *Metodik Didaktik*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*.
- Khan Mohmand, S. (2019). Research Instruments. In *Crafty Oligarchs, Savvy Voters*. <https://doi.org/10.1017/9781108694247.012>
- Khoiriyah, A.M., Huda, A.N., Az-Zahra, M. (2024). Analisis Naskah Drama " La Tagdhob " Karya Azis W . Adhirawa dengan Menggunakan Pendekatan Struktural. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2).
- Krisbiono, A. D., & Dkk. (2015). Keefektifan Penggunaan Model Sinektik Dan Model Simulasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama Berdasarkan Gaya Belajar Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 125–130.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>
- Lusiana, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Menganalisis Alur, Babak, Dan Konflik Dalam Drama Di Kelas Xi Mia 1 Sma Cahaya Medan T.P. 2020/2021. *Quaerite*

- Veritatem : *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 55–63. <https://doi.org/10.53842/qvj.v1i2.11>
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdot Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya Development of Anecdotal Text Teaching Materials With Web Genially for Class X Students At Budi Satrya Private School. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1 No: 4 Ju, 326–338. <https://jicnusantara.com/index.php/jic>
- Muda, F. R. (2019). Keterampilan Mengonversi Teks Cerpen Tragedi di Meja Makan Menjadi Teks Drama Tragedi dengan Strategi Stratta Siswa Kelas XI MIA 4 SMA Negeri 11 Makassar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 1–17.
- Muina, S., & Rifda, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada materi sumber energi kelas iii madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember skripsi.
- Muslich, M. (2010). Pembelajaran Bahasa Indonesia: Konsep dan Penerapan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, B. (2012). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ningrum, A. R., & Suryani, Y. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *ARIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 219. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5432>
- Novrianti, W. (2019). Kemampuan Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Drama Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 01 Kubu Tahun Ajaran 2018/2019.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Purwani Puji Utami, M. P. (2022). Modul Mata kuliah Strategi pembelajaran pkn. September, 1–187.
- Rachmawati, N. I., Afifah, A., & Aufin, M. (2024). ISSN 3030-8496 *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 4(3), 1–10.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277. <https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- Rahman, A. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (Ctl). *LITERASI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.23969/literasi.v7i1.276>
- Rahmawati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819–827. <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/3196>
- Saputra, M. R., & Riyadi, S. (2004). Sistem Informasi Populasi dan Historikal Unit Alat-alat berat

- pada PT. Daya Kobelco COonstucton Machinery Indonesia . 1–6.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. *Jakarta: Kencana*
- Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Soejoeti, Z. (2012). Pengertian dan Notasi. *Pustaka.Ut.Ac.Id*, 1–39. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/SATS4121-M1.pdf>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Syaban, M. (2019). Konsep Dasar Manajemen Pendidikan Islam. *Al-Wardah*, 12(2), 131. <https://doi.org/10.46339/al-wardah.v12i2.141>
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>
- Yuliawan, K. (2021). Pelatihan SmartPLS 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 43–50.