



Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMA pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Media *Genially*

Sesillia Mutiara Jesan¹, Kurnisar², Tyas Masito Mutiara³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

²Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

³SMA Negeri 3 Palembang

***Corresponding Author:**

ppg.sesilliajesan24@programbelajar.id

Article History:

Received 2024-05-23

Revised 2024-10-02

Accepted 2024-10-14

Keywords:

Interest in Learning

Genially

Civics Subjects

Kata Kunci:

Minat Belajar

Genially

Mata Pelajaran PPKn

Abstract

This research aims to explain efforts to apply genially learning media as a solution to increase students' interest in learning in class XI.10 at SMA Negeri 3 Palembang. The research method used is classroom action research which is carried out with 3 learning cycles consisting of Pre-action or Pre-cycle, Post-action (Cycle 1), and Post-action (Cycle 2). The subjects of this research were 30 students in class XI.10 of SMA Negeri 3 Palembang. The indicators of interest in learning used are feelings of joy, student interest, student involvement, being diligent in studying, and being diligent and disciplined in learning. The results of this research show that Genially learning media can increase students' interest in learning. This can be seen from the results of the interest in learning questionnaire with success criteria of 76%-100% being declared high, 56-75.9% being declared medium, 0%-55.9% being declared low. From the results of the pre-action activities, the average obtained was 48.83% in the low category and continued in the 1st cycle of post-action activities, the percentage was 68.9% in the medium category and continued to increase in the 2nd cycle of post-action activities with a percentage of 80.2% in the high category. So it can be concluded that Genially learning media can increase students' interest in learning in class XI.10 at SMA Negeri 3 Palembang.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan upaya menerapkan media pembelajaran *genially* sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.10 di SMA Negeri 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan 3 siklus pembelajaran yang terdiri dari Pratinclan atau Prasiklus, Pascatinclan (Siklus 1), dan Pascatinclan (Siklus 2). Adapun subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang yang berjumlah 30 orang. Indikator dari minat belajar yang digunakan yaitu adanya perasaan senang, ketertarikan peserta didik, keterlibatan peserta didik, rajin dalam belajar, dan tekun dan disiplin dalam belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket minat belajar dengan kriteria keberhasilan 76%-100% dinyatakan tinggi, 56-75,9% dinyatakan sedang, 0%-55,9% dinyatakan rendah. Dari hasil kegiatan pratinclan rata-rata yang didapatkan yaitu 48,83 % dengan kategori rendah dan dilanjutkan pada kegiatan pascatinclan siklus ke-1 diperoleh persentase 68,9 % dengan kategori sedang dan tetap mengalami peningkatan pada kegiatan pascatinclan siklus ke-2 dengan persentase 80,2 % dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.10 di SMA Negeri 3 Palembang.

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran seorang guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis dengan peserta didik, guru juga harus memastikan peserta didik merasa nyaman, santai, dan tidak bosan, tidak monoton, selama proses pembelajaran (Wandiri Rizki Rora et al., 2022). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ada di kurikulum jenjang pendidikan. Hal ini ditegaskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional pasal 37 yaitu "Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah harus memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni



dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olahraga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa (Lisnawati et al., 2022).

Pentingnya pentingnya PPKn bagi peserta didik karena memungkinkan mereka untuk menumbuhkan sikap dan nilai-nilai positif yang akan mengarah pada pengembangan sikap untuk siswa, bertaqwa, bermoral, berpikir kritis, cerdas, dan bertanggung jawab. Namun sebagian mayoritas peserta didik menganggap remeh pembelajaran PPKn dan sebenarnya tidak begitu tertarik. Saat guru menjelaskan pembelajaran peserta didik tidak mendengarkan dan tidak menganggap serius penjelasan dari guru. menjelaskan pelajaran, siswa tidak mendengarkannya dan tanggapinya dengan serius. Saat di ruang kelas, persoalan besar bagi guru PPKn adalah minat belajar. Guru mengharapkan setiap peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang ada di kelas dengan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai seefektif mungkin. Namun, maksud guru seringkali dipandang berbeda oleh peserta didik sehingga rendahnya minat belajar peserta didik (Bela Vista et al., 2023). Beragamnya karakteristik peserta didik dapat menyebabkan perbedaan minat belajar pada saat pembelajaran PPKn. Agar suatu proses pembelajaran menjadi berhasil maka harus terdapat minat belajar yang tinggi sehingga dapat dinyatakan bahwa minat memiliki pengaruh yang besar dalam belajar.

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di sekolah, pembelajaran PPKn biasanya harus selalu mengedepankan kedisiplinan dan aturan-aturan yang kaku serta menuntut hafalan yang membuat peserta didik merasa bosan. Sehingga menimbulkan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn (Sari, 2023). Peran minat dalam belajar adalah untuk memotivasi seseorang agar melakukan aktivitas sesuai dengan keinginannya. Dalam proses pendidikan, minat belajar tidak tumbuh dengan sendirinya, namun banyak faktor yang dapat mempengaruhi tumbuhnya minat tersebut. Peserta didik dianggap memiliki minat belajar yang kuat ketika memenuhi beberapa indikator menurut Brown dalam (Fatriyansyah & Saputro, 2023) diantaranya adalah: (a) Perasaan senang; (b) Ketertarikan Peserta didik; (c) Keterlibatan Peserta didik (d) Rajin dalam belajar dan rajin (e) Tekun dan kedisiplinan dalam belajar serta memiliki jadwal belajar. Minat belajar merupakan faktor terpenting dalam terselenggaranya pembelajaran pada tingkat pendidikan, karena tanpa minat seorang tidak dapat dikatakan sebagai pembelajar. Jadi belajar bukan sekedar menghafalkan suatu fakta atau informasi saja, tetapi belajar adalah melakukan tindakan dan memperoleh pengalaman tertentu sesuai tujuan yang diharapkan.

Salah satu faktor yang dapat membangkitkan minat peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Diperlukan suatu media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa enggan, bosan, dan memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang guru ucapkan melalui kata-kata. Menurut Dwyer (1978) mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik oleh karena itu diciptakan media pembelajaran berbasis game/permainan yang memiliki sifat dasar permainan menantang, membuat ketagihan, dan menyenangkan serta dapat berdampak positif apabila permainan yang dimainkan bersifat mendidik. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan dan dapat menumbuhkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran PPKn adalah media *Genially*.

Game edukasi merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil penelitian Sagoro dalam (Mata & Akuntansi, 2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Salah satu *game* edukatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah media *Genially*. *Genially* adalah platform untuk konten animasi interaktif. Buat presentasi interaktif, infografis, animasi, multimedia, kuis, dan konten lainnya. Media *Genially* dapat digunakan untuk menyajikan materi atau presentasi lainnya dengan keunggulan fitur yang lebih menarik dan serbaguna. Berdasarkan hasil penelitian Einstein dalam (Mata & Akuntansi, 2024) penggunaan *Genially* membantu guru mengembangkan lingkungan belajar yang interaktif dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Khoirun Ni'mah et al., 2022) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan pembelajaran melalui media *Genially*.

Fenomena tersebut ditemukan penulis di SMA Negeri Palembang dimana berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis peserta didik cenderung kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran

dengan baik seperti terlihat tidak semangat, tertekan, sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Selain itu penggunaan teknologi yang belum maksimal membuat pembelajaran menjadi membosankan. Dari hasil wawancara singkat dengan beberapa peserta didik terkait pembelajaran PPKn mereka lebih menyukai pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi di dalamnya terutama media pembelajaran yang interaktif berbasis game. Fenomena ini menarik penulis untuk dibahas dan dicarikan solusinya karena itu penulis menerapkan penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.10 pada pembelajaran PPKn serta melihat perbedaan minat belajar peserta didik yang menggunakan media klasikal dengan pembelajaran yang menggunakan media game edukasi *Genially*.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Mata & Akuntansi, 2024) dengan judul penelitian " Game Edukasi *Genially*: Media Peningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Bank" diperoleh hasil analisis efektivitas diperoleh tingkat efektivitas media *game* edukasi dalam pembelajaran akuntansi bank sebesar 81,92% berada dalam kategori efektif. Sementara media pembelajaran klasikal memiliki tingkat efektivitas 74,56% berada pada kategori cukup efektif. Selanjutnya hasil penelitian dari (Fadilah & Kusdiyanti, 2023) dengan judul " Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially*" dengan hasil yang didapatkan bahwa media yang dikembangkan mendapat kategori yang sangat layak untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar dan terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially* pada mata pelajaran korespondensi kelas X OTKP. Penelitian ketiga yaitu (Khoirun Ni'mah et al., 2022) dengan Judul "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang" dengan hasil rata-rata peningkatan persentase minat belajar siswa sebesar 17,94%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan, bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran menggunakan media *Genially*."

Oleh karena itu penulis bersama guru pamong dan dosen pembimbing lapangan PPL mencoba untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI.10 pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Media *Genially* di SMA Negeri 3 Palembang,

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* . PTK merupakan penelitian tindakan kelas atau penelitian tindakan yang digunakan untuk mengidentifikasi penyebab permasalahan di kelas dan mencari solusi atas permasalahan tersebut. Tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan menyempurnakan praktik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang, sedangkan data penelitian ini adalah minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 30 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data ini melalui teknik purposive sampling, bahwa teknik purposive sampling merupakan suatu teknik pengambilan sampel yang sebelumnya sudah ditetapkan ciri-cirinya. Data yang didapatkan lalu dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif untuk mengukur minat belajar peserta didik diperoleh dari angket (*kuisisioner*) dengan pedoman skor 4 (SS), 3(S), 2 (TS), 1 (STS). Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung presentase minat belajar peserta didik dengan rumus berikut: $P = F/N \times 100\%$ yakni P =Persentase, F =Jumlah responden yang pro, N =Jumlah total responden (30 orang peserta didik) .

Adapun kategori minat belajar menurut Arikunto dalam (Mata et al., 2023) yaitu 76%-100% dinyatakan tinggi, 56-75,9% dinyatakan sedang, 0%-55,9% dinyatakan rendah. Penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus pembelajaran dengan langkah pertama peneliti melakukan kegiatan observasi prasiklus untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dikelas sebelum menggunakan media *Genially*. Lalu dilanjutkan dengan 2 kali siklus pembelajaran untuk penulis menggunakan solusi yang ditawarkan akankah ada kenaikannya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *Genially*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelas XI.10 SMAN 3 Palembang dengan langkah pertama adalah pratindakan yaitu tahap sebelum adanya tindakan penerapan media *Genially*. Kemudian, langkah kedua adalah pascatindakan yaitu tahap setelah adanya tindakan penerapan media *Genially*. Pemerolahan data peserta didik dilakukan melalui penyebaran angket setelah menerapkan penggunaan media *Genially* pada pembelajaran PPKn. Berikut gambaran dari hasil pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

Pratindakan

Pratindakan adalah tahapan pertama yang dilakukan sebelum adanya tindakan atau penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran PPKn di kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang. Kegiatan pratindakan merupakan bentuk prasiklus guna untuk mengetahui secara detail kemampuan peserta didik sebelum dilakukan tindakan. Data pratindakan diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar sebelum adanya penerapan media *Genially* dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan data yang diperoleh, minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA negeri 3 Palembang dengan rata-rata 48,83% dan hasil ini dianggap sebagai kategori rendah kurang. Penjelasan tersebut selengkapnya dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Minat Belajar Peserta didik Pratindakan

No.	Indikator Minat Belajar	Presentase	Keterangan
1.	Perasaan senang	49.5%	Rendah
2.	Ketertarikan Peserta didik	50,83 %	Rendah
3.	Keterlibatan Peserta didik	46,5%	Rendah
4.	Rajin dalam belajar dan rajin	49,83%	Rendah
5.	Tekun dan kedisiplinan dalam belajar serta memiliki jadwal belajar	47.5%	Rendah
Rata-Rata		48,83 %	Rendah

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik masih rendah dalam belajar pada pembelajaran PPKn. Catatan yang dihimpun dari lima indikator minat belajar dan hasil dapat dikonversi kedalam tabel menurut Arikunto dengan persentase 48,83% jika persentase 48,83% dikonversi pada tabel menurut Arikunto menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik prasiklus rendah dalam rentang 0 dan 55,9%, sehingga minat peserta didik dikategorikan rendah. Data ini diperoleh sebelum diterapkannya media *Genially* dalam pembelajaran PPKn. Kemudian, setelah mengetahui hasil tersebut langkah selanjutnya adalah menerapkan media *Genially* dalam proses pembelajaran.

Pascatindakan (Siklus 1)

Pascatindakan adalah tahapan kedua yang dilakukan setelah adanya tindakan atau penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran PPKn di kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik sebagaimana halnya pada kegiatan pratindakan, berupa pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar peserta didik setelah adanya penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan data yang diperoleh, minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang berada pada angka rata-rata persentase 68,9% ini termasuk ke dalam kategori sedang. Secara faktual hasil tersebut dapat dilihat dari tabel 2.

Berdasarkan data pada tabel 2, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang setelah diterapkannya media *Genially* berada pada angka rata-rata persentase 68,9% tahap pascatindakan siklus pertama dikategorikan sedang. Secara faktual hasil tersebut terdapat satu indikator berada pada kategori tinggi dan empat indikator berada pada kategori sedang. Hanya ada satu indikator yang berada pada kategori tinggi. Pada siklus ini minat belajar peserta didik masih dikategori sedang namun ada peningkatan daripada prasiklus. Siklus 2 memperbaiki perencanaan dan proses pembelajaran berdasarkan beberapa refleksi dari siklus 1.

Tabel 2. Minat Belajar Peserta didik Pascatindakan

No.	Indikator Minat Belajar	Presentase	Keterangan
1.	Perasaan senang	79,33%	Tinggi
2.	Ketertarikan Peserta didik	73 %	Sedang
3.	Keterlibatan Peserta didik	61,5%	Sedang
4.	Rajin dalam belajar dan rajin	69,33%	Sedang
5.	Tekun dan kedisiplinan dalam belajar serta memiliki jadwal belajar	60,83%	Sedang
Rata-Rata		68,9 %	Sedang

Pascatindakan (Siklus 2)

Pascatindakan (Siklus II) adalah tahapan ketiga yang dilakukan setelah adanya tindakan atau penerapan media *Genially* pada siklus I dalam proses pembelajaran PPKn di kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik sebagaimana halnya pada kegiatan pratindakan dan pratindakan (siklus I), berupa pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar peserta didik setelah adanya penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan data yang diperoleh, minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang berada pada angka rata-rata persentase 80,2% ini termasuk ke dalam kategori tinggi. Secara faktual hasil tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 3. Minat Belajar Peserta didik Pascatindakan (Siklus 2)

No.	Indikator Minat Belajar	Presentase	Keterangan
1.	Perasaan senang	96,16%	Tinggi
2.	Ketertarikan Peserta didik	95,83 %	Tinggi
3.	Keterlibatan Peserta didik	62,6%	Sedang
4.	Rajin dalam belajar dan rajin	83,5%	Tinggi
5.	Tekun dan kedisiplinan dalam belajar serta memiliki jadwal belajar	62,83%	Sedang
Rata-Rata		80,2 %	Tinggi

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang setelah diterapkannya media *Genially* pada siklus 2 berada pada angka rata-rata persentase 80,2% dikategorikan Tinggi. Secara faktual hasil tersebut terdapat tiga indikator berada pada kategori tinggi dan dua indikator berada pada kategori sedang. Secara faktual hasil tersebut terlihat dari persentase tahap pascatindakan bahwa semua indikator mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahap pratindakan.

Peningkatan Minat Belajar Peserta didik Pratindakan dan Pascatindakan

Berdasarkan hasil yang didapat dari tahap pratindakan dan pascatindakan, terdapat peningkatan lima indikator yang diukur. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Minat Belajar Peserta didik Pra Tindakan dan Pasca Tindakan

No.	Indikator Minat Belajar	Persentase Pratindakan	Persentase Pascatindakan Siklus 1	Peningkatan
1.	Perasaan senang	49.5%	79,33%	29,83%
2.	Ketertarikan Peserta didik	50,83 %	73 %	22,17%
3.	Keterlibatan Peserta didik	46,5%	61,5%	15%
4.	Rajin dalam belajar dan rajin	49.83%	69,33%	19,5%
5.	Tekun dan kedisiplinan dalam belajar serta memiliki jadwal belajar	47.5%	60,83%	21,33%
Rata-rata		48,83%	68,9 %	20,7%

Berdasarkan tabel tabel 4 serta jumlah peningkatannya, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang mengalami peningkatan. Hal itu dilihat berdasarkan

keseluruhan indikator yang semuanya mengalami peningkatan 20,7%. Kemudian tabel perbandingan persentase pascatindakan siklus 1 dengan pascatindakan siklus 2 dapat dilihat dari tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Minat Belajar Peserta didik Pasca Tindakan siklus 1 dan 2

No.	Indikator Minat Belajar	Persentase Pascatindakan Siklus 1	Presentase	Peningkatan
1.	Perasaan senang	79,33%	96,16%	16,83%
2.	Ketertarikan Siswa	73 %	95,83 %	22,83%
3.	Keterlibatan siswa;	61,5%	62,6%	1,1 %
4.	Rajin dalam belajar dan rajin	69,33%	83,5%	14,17%
5.	Tekun dan kedisiplinan dalam belajar serta memiliki jadwal belajar	60,83%	62,83%	2%
	Rata-rata	68,9 %	80,2 %	11,3%

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui peningkatan minat belajar pada kegiatan pascatindakan siklus ke-2, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang mengalami peningkatan yang signifikan dari tahap pratindakan hingga ke pascatindakan siklus ke-2. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran PPKn dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang. Peningkatan itu dapat dilihat dari tabel perbandingan setiap kegiatan dan peningkatan persentase pada seluruh indikator. Terdapat peningkatan yang paling signifikan adalah pada indikator perasaan senang dan ketertarikan peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan perbandingan persentase pratindakan dan pascatindakan serta jumlah peningkatannya, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 3 Palembang mengalami peningkatan setelah menerapkan media *Genially* dalam proses pembelajaran PPKn. Hal ini dapat dilihat berdasarkan keseluruhan indikator minat belajar mengalami peningkatan. Dari hasil kegiatan pratindakan rata-rata yang didapatkan yaitu 48,83 % dengan kategori rendah dan dilanjutkan pada kegiatan pascatindakan siklus ke-1 diperoleh persentase 68,9 % dengan kategori sedang dan tetap mengalami peningkatan pada kegiatan pascatindakan siklus ke-2 dengan persentase 80,2 % dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.10 di SMA Negeri 3 Palembang

DAFTAR PUSTAKA

- Bela Vista, E. R., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271–279. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357>
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Fatriyansyah, N., & Saputro, M. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Kelas Vii Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 5(2), 582–590.
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Mata, P., & Akuntansi, K. (2024). *Game Edukasi Genially: Media Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa*. 644–652.

-
- Mata, P., Sepak, K., Dasar, B., Supriadi, A., Valianto, B., Olahraga, P. K., Ilmu, F., Universitas, K., Keolahragaan, F. I., Medan, U. N., Keolahragaan, I., Ilmu, F., Universitas, K., & Medan, N. (2023). *Jurnal dunia pendidikan*, 3(April), 67–78.
- Sari, H. M. (2023). Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gersik. *Innovative Education Journal*, 4(1), 265–275. <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/download/743/576>
- Wandiri Rizki Rora, Sipahutar Alwina Dedek, Rahmawati Indi, Diah Rahmani, & Harpani Sulistia. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 14890.