

**PENERAPAN APLIKASI *GENIALLY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
DI KELAS VII MTsN 2 PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**DURRATUL HIKMAH
NIM.210207047**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Biologi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2025 M/1447 H**

**PENERAPAN APLIKASI *GENIALLY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DI
KELAS VII MTsN PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

DURRATUL HIKMAH

NIM: 210207047

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A R - R A N I R Y

Disetujui oleh :

Pembimbing



Rizky Ahadi, S. Pd. I., M.Pd.
NIP. 199001132023211024

Ketua Prodi



Mulyadi, S.Pd. I., M.Pd.
NIP. 198212222009041008

**PENERAPAN APLIKASI *GENIALLY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DI
KELAS VII MTsN 2 PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Panitia Munaqasyah Skripsi Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Biologi

Pada Hari/Tanggal

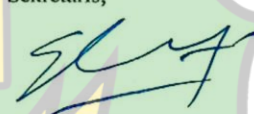
Selasa, 20 Agustus 2025
12 Muharram 1447

Tim Penguji Munaqasah Skripsi

Ketua,

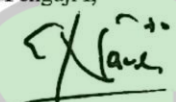
Sekretaris,

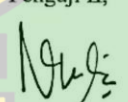

Rizky Ahadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001132023211024


Dr. Elita Agustina, S. Si., M. Si
NIP. 197808152009122002

Penguji I,

Penguji II,


Eva Nauli Taib, S.Pd., M.Pd
NIP. 198204232011012010


Nurlia Zahara, S.Pd., M. Pd
NIP. 198809212023212029

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 301021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Durratul Hikmah
NIM : 210207047
Prodi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Aplikasi *Genially* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif
Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di Kelas VII MTsN 2 Pidie
Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karena orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 9 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Durratul Hikmah

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, di MTsN 2 Pidie Jaya proses pembelajaran IPA, khususnya materi Klasifikasi Makhluk Hidup, masih berlangsung secara konvensional sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan kesulitan memahami konsep. Penelitian ini menawarkan solusi melalui penerapan aplikasi *Genially* yang memiliki fitur visual dan interaktif untuk menyajikan materi secara lebih menarik. Penelitian ini menggunakan jenis pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 20 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda untuk mengukur penguasaan konsep, serta lembar observasi aktivitas belajar untuk mengukur keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Analisis data hasil belajar dilakukan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, sedangkan data aktivitas belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dari 79 pada pertemuan pertama menjadi 96 pada pertemuan kedua, serta peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari 42 *pre-test* menjadi 85 *post-test*. Dengan demikian, penggunaan media *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas maupun hasil belajar peserta didik pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *Genially*, di mana rata-rata nilai *post-test* mengalami peningkatan dibandingkan *pre-test*. Aktivitas belajar peserta didik juga berada pada kategori sangat baik, ditunjukkan oleh keaktifan dalam menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Kata Kunci: *Genially*, media pembelajaran interaktif, klasifikasi makhluk hidup.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul **“Penerapan Aplikasi Genially Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di MTsN 2 Pidie Jaya”** Shalawat serta salam kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga serta sahabat beliau yang telah berjuang menegakkan Islam dengan mengorbankan seluruh hidup dan untuk membina ummat manusia kejalan yang benar.

Penyusunan proposal ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Pada kesempatan ini penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan proposal ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah Allah SWT sehingga kendala-kendala tersebut dapat teratasi dengan baik. Ucapan terimakasih yang tidak terhingga penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Prof Safrul Muluk, M.A., M.Ed., Ph. D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Mulyadi, S.Pd. I., M. Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta seluruh Bapak/ibu dosen program Studi Pendidikan Biologi yang senangtiasa memberikan arahan, nasehat, dan dukungan dalam menyelesaikan proposal ini.
3. Bapak Nurdin Amin, M. Pd selaku sekretaris Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang dengan sabar

memberikan bimbingan, arahan, dan bantuan administratif yang sangat berarti, sehingga proses akademik dan penelitian penulis dapat berjalan lancar.

4. Bapak Rizky Ahadi, M. Pd sebagai penasehat akademik yang tidak henti-henti membimbing serta memberikan ide, motivasi dan semangat untuk penulis dari awal hingga selesai nantinya, semoga Allah SWT membalas jasa beliau berlipat ganda, Amin.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Pendidikan Biologi yang telah mendidik, membimbing, dan membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga selama masa studi.
6. Kepada Sahabat-sahabat terbaik penulis Nuzulia Putri, Nabila Salsabila, Fadilah Siregar, Hasrida Maya, Nazuhra Azhani, Nurizwani, Annisa putri, Raihan Sabira, Rizki Ayu, Iqbal Arif yang telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, canda tawa dan dukungan moral, bantuan ide, serta semangat yang tidak pernah padam, baik saat suka maupun duka. Persahabatan ini menjadi salah satu kekuatan yang menjaga penulis tetap bersemangat hingga akhir. serta teman-teman Biologi angkatan 2021 yang tiada hentinya membantu dan memberi semangat kepada penulis. Merekalah support system dari awal hingga akhir penulisan nantinya.
7. Kepada teman-teman saya alumni Wareh Jeumala Amal 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang tiada hentinya membantu dan memberikan semangat kepada penulis.
8. Teristimewa, penulis menyampaikan ungkapan terima kasih yang tak terhingga kepada cinta pertama sekaligus teladan hidup penulis, Ayahanda Ilyas, dan surgaku Ibunda Wardiana. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada adik-adik tercinta, Faiza Nazirah, M. Ridhalul Ikram, dan M. Azzam, atas segala doa, dukungan, semangat, dan kasih sayang yang tiada pernah henti diberikan. Terima kasih atas kepercayaan yang telah kalian tanamkan, semoga setiap doa yang telah kalian panjatkan menjadi wasilah menuju keberhasilan penulis di dunia maupun di akhirat kelak.

Penulis juga menyampaikan penghargaan setulus hati kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa mendoakan, memberikan cinta dan kasih sayang, serta memberikan dukungan baik moral maupun material. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan dibalas dengan limpahan rahmat, kesehatan, serta kebahagiaan dari Allah SWT.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengetahuan, berkah, dan bernilai ibadah disisi Allah SWT, Aamiin.

Banda Aceh, 14 Agustus 2025

Penulis

Durratul Hikmah



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Aplikasi <i>Genially</i>	16
C. Aktivitas Belajar.....	20
D. Hasil Belajar Peserta Didik	20
E. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Metode Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Teknik Pengumpulan Data	34
1. Observasi.....	34
E. Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bakteri <i>Mycobacterium Tuberculosis</i>	26
Gambar 2.2 Beberapa Contoh protti	27
Gambar 2.3 Dua Bentuk Hifa Jamur	27
Gambar 2.4 Haustorium, hifa fungi parasite	28
Gambar 2.5 Siklus Hidup Pakis	31
Gambar 4.1 Rata-rata keseluruhan persentase aktivitas peserta didik	40
Gambar 4.2 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	44



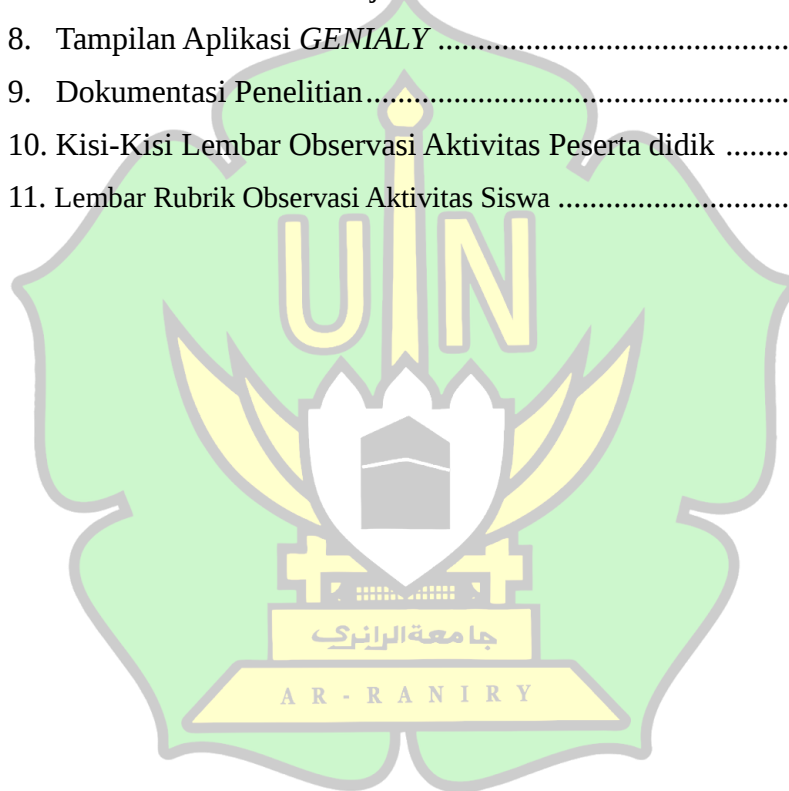
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup	21
Tabel 2.2 Tingkatan Taksonomi	24
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian <i>One Group pretest posttest design</i>	30
Tabel 3.2 Tabel interval <i>Skala Likert</i>	34
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	35
Tabel 4.1 Hasil persentase aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan pertama di kelas VII MTsN 2 Pidie Jaya.....	37
Tabel 4.2 Hasil persentase aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan kedua di kelas VII MTsN 2 Pidie Jaya	38
Tabel 4.3 Hasil persentase aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua di kelas VII MTsN 2 Pidie Jaya	39
Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi <i>Genially</i> Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan	57
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Kemenang Pidie Jaya.....	58
Lampiran 3. Surat Telah Melakukan Penelitian	59
Lampiran 4. Surat Bebas Laboratorium	60
Lampiran 5. Modul Ajar.....	61
Lampiran 6. Tabulasi Data Hasil Belajar Pre-Test.....	90
Lampiran 7 Tabulasi Data Hasil Belajar Post-Test.....	91
Lampiran 8. Tampilan Aplikasi <i>GENIALY</i>	111
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	112
Lampiran 10. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik	114
Lampiran 11. Lembar Rubrik Observasi Aktivitas Siswa	121



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar yang efektif merupakan elemen penting dalam mewujudkan keberhasilan pendidikan. Namun demikian, banyak pendidik masih menghadapi kendala dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.¹ Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar, di mana pemanfaatan media seharusnya mendapatkan perhatian guru atau fasilitator untuk mengefektifkan tujuan pembelajaran.²

Media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran membantu memperjelas materi yang disampaikan guru kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang dapat mempermudah proses pembelajaran dalam mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik untuk lebih mudah memahami dan menerima pelajaran.

Penerapan media pembelajaran yang dirancang dapat mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi, seperti yang disadari bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang dapat membantu peserta didik dalam memajukan apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat. Era teknologi maju ini, penerapan pendekatan-pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran menjadi sangat krusial, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat dan semangat belajar sejarah di kalangan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya serius dan

¹ Resti Yuliana, dkk, "Pedagogik Yang Efektif: Kunci Sukses Dalam Proses Belajar Mengajar" *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, (2024), h 26.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17864>

² Nasron, dkk, "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di Indonesia", *Journal of Social Science Research*, Vol. 4, No. 4, (2024), h.14.
DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>

berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga tetap menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami materi sejarah, merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, serta terus mengeksplorasi pengetahuan sejarah secara mandiri. Inovasi dalam media pembelajaran ini pada akhirnya berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah di era digital yang serba dinamis.³

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam Pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi disini berbasis website genially yaitu media pembelajaran perangkat lunak yang menawarkan beragam fitur, antara lain game edukasi, konten interaktif, desain visual yang menarik, serta fleksibilitas tinggi. Media ini bertujuan menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik, khususnya saat mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup.

Adapun Ayat Al Qur'an Yang berhubungan dengan perkembangan media pembelajaran dalam konsep islam telah di sebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 269, yang berbunyi:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا
وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ (٣٩)

Artinya: Allah menganugerahkan al hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah). (Q.S. Al-Baqarah: 269)

Ayat di atas menjelaskan bahwa tatkala Allah menjelaskan orang-orang yang menafkahkan hartanya, dan bahwa Allah-lah yang memberi kepada mereka dan mengaruniakan kepada mereka harta yang mampu mereka keluarkan nafkahnya di jalan-jalan kebaikan, dan dengan itu mereka memperoleh kedudukan yang mulia, Allah menyebut hal tersebut, yaitu Allah akan memberi hikmah kepada siapa yang

³ Satrio Wibowo, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah". Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora, Vol.8, No.2, (2024), hlm. 1321. DOI: <https://doi.org/10.36526/santhes.v8i2.4120>

di kehendaki-Nya dari hamba-hamba-Nya dan siapa yang dia kehendaki kebaikan padanya dari hamba-hamba-Nya.

Hikmah itu adalah ilmu-ilmu yang bermanfaat yang bermanfaat, pengetahuan yang benar, akal yang lurus, pemikiran yang matang, dan terciptanya kebenaran dalam perkataan maupun perbuatan. Inilah anugrah yang paling utama dan karunia yang baik. karena itu Allah berfirman,” Dan barang siapa yang dianugerahi hikmah, dia benar-benar telah di anugerahi karunia yang banyak.” karena dia telah keluar dari gelapnya kebodohan kepada cahaya petunjuk, dari kepanderingan penyimpangan perkataan dan kebenaran menuju tepatnya kebenaran padanya, serta terciptanya kebenaran, dan karena ia telah menyempurnakan dirinya dengan kebajikan yang agung dan bermanfaat untuk makhluk dengan manfaat yang paling besar dalam agama dan dunia mereka.

Kedua perkara ini yaitu mengarahkan nafkah harta-harta dan mengarahkan hikmah keilmuan adalah lebih utama bagi orang yang mendekatkan diri denganya kepada Allah dan perkara yang paling tinggi yang menyampaikanya kepada kemuliaan yang paling agung, ke dua perkara itulah yang disebutkan Nabi sholallohu lalaihi wasallam dalam sabdanya, Tidak boleh hasad kecuali dua perkara (pertama) seseorang di berikan oleh Allah harta lalu ia menguasainya dengan menghabiskannya dalam kebenaran, dan (kedua) seseorang yang di berikan oleh Allah al-Hikmah lalu dia mengajarkannya kepada manusia.⁴

Berdasarkan tafsiran ayat di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat di lakukan dengan berbagai cara yaitu menggunakan model, metode, bahkan media agar peserta didik dapat memahami dan mengerti semua yang diajarkan oleh guru, karena untuk dapat membuat peserta didik paham terhadap materi yang di ajarkan butuh media atau model yang menarik dan mudah di pahami peserta didik, sehingga peserta didik tertarik untuk mendengarkan dan mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Dari informasi yang diberikan, di sebutkan bahwa kegiatan mengejar dalam pembelajaran menggunakan media konvensional cenderung diarahkan pada aliran informasi dari guru ke peserta didik

⁴ M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), H. 125.

karena efektivitas dalam menyampaikan materi, serta penggunaan metode ceramah terlihat sangat dominan. Guru menyadari bahwa siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan bisa berjalan secara optimal. Optimalisasi proses pembelajaran di dukung oleh ketersediaan media pembelajaran yang menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut bertujuan untuk memenuhi kompetensi dasar dan kompetensi inti dalam suatu mata pelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁵

Permasalahan dalam pembelajaran IPA tidak hanya terjadi di MTsN 2 Pidie Jaya, tetapi juga dialami oleh banyak sekolah lain. Diana, dkk. mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama adalah keterbatasan peralatan pembelajaran yang disebabkan oleh minimnya anggaran sekolah. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya sarana pendukung pembelajaran yang seharusnya dapat membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, guru-guru juga masih jarang memanfaatkan media atau teknologi yang tersedia secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Achmad & Agnita yang menyebutkan bahwa hampir 80% pembelajaran IPA di sekolah belum tersentuh teknologi terbaru, seperti aplikasi *Genially* yang dapat dijalankan melalui perangkat komputer atau laptop. Padahal, penggunaan teknologi modern memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman konsep, menarik minat belajar, serta mengembangkan keterampilan abad 21 pada peserta didik. Dengan demikian, kurangnya pemanfaatan teknologi

⁵ Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital" *Jurnal Mahesa Center*, Vol. 1, No. 1, (2021). <http://dx.doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

dan keterbatasan fasilitas menjadi masalah mendasar yang perlu segera diatasi dalam pembelajaran IPA.

Materi klasifikasi makhluk hidup sering kali kurang paham bagi peserta didik karena sifatnya yang abstrak dan membutuhkan imajinasi visual yang kuat. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami klasifikasi makhluk hidup, kelompok makhluk hidup dan lain sebagainya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara lebih konkret dan interaktif. Keterbatasan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan gambar statis membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung pasif. Media tersebut tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan. Hal ini berakibat pada rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya dalam materi yang membutuhkan pemahaman visual yang tinggi seperti klasifikasi makhluk hidup dan benda tak hidup.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sekolah MTsN 2 Pidie Jaya telah menerapkan kurikulum merdeka, ditemukan permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Penggunaan media konvensional dinilai kurang mampu menarik minat belajar siswa karena minimnya interaktivitas dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran konvensional umumnya berupa penjelasan materi dan contoh soal oleh guru, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.⁶

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas dengan menerapkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media yang digunakan harus efektif, efisien, dan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis *website genially*. *Genially* merupakan sebuah platform desain grafis dan pembelajaran online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai konten interaktif seperti

⁶ Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di MTsN 2 Pidie Jaya pada tanggal 15 mei 2025.

presentasi, kuis, permainan edukatif, dan materi visual lainnya secara kreatif dan menarik. Dengan fitur-fitur yang lengkap dan desain yang menarik, *genially* dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁷

Penelitian terdahulu yang dapat mendukung penelitian ini di antaranya Yulia Mutiara Insani dkk. (2024) “*Perancangan media pembelajaran IPA kelas VII di MTs Swasta Terpadu Guguak Randah*” dengan menggunakan aplikasi *genially* melalui model pengembangan Hannafin & Peck. Hasil validasi ahli menunjukkan nilai validitas sebesar 0,86 dan efektivitas sebesar 0,80, yang mengindikasikan bahwa media ini masuk dalam kategori sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh respon siswa dan guru yang menyatakan bahwa media *Genially* menarik dan mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.⁸

Penelitian lain oleh Anita Dewi Astuti, dkk yang berjudul “Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media *Genial* Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates” menunjukkan nilai rata-rata dari 42,86 menjadi 80,00 setelah diterapkan media *Genially*, dan peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Temuan ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media *Genially* yang dikemas secara menarik dapat membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih baik.⁹

Selain itu, penelitian yang di lakukan oleh De Fitri Rahmawati yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Website Genially* Terhadap Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa” Terjadi peningkatan

⁷ Anita, A.D., dkk, “Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media *Genial* Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates”, *Jurnal Pengebdian Kepada Masyarakat*, Vol.3, No.4, (2022), h. 52.

⁸ Yulia Mutiara Insani, dkk, “Perancangan media pembelajaran IPA kelas VII di MTs Swasta Terpadu Guguak Randah”. *Jurnal of information education.*, Vol.7, No.2, (2024), h. 188. DOI: <https://doi.org/10.31331/joined.v7i2.3441>

⁹ Astuti, A., D., dkk. (2022.). “Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media *Genial* Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(4): 894. DOI: <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>

keterampilan pemecahan masalah yang signifikan. Penggunaan media Genially menghasilkan nilai N-Gain = 0,48 (kategori sedang) pada kelas eksperimen, dibandingkan N-Gain = 0,23 (rendah) pada kelas kontrol. Uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima bahwa Genially meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Peserta didik menunjukkan aktivitas yang baik dalam memecahkan masalah selama tiga pertemuan menggunakan *Genially*, dengan rata-rata skor aktivitas sebesar 77,25% (kriteria baik).¹⁰

Perbedaan yang menonjol antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penekanan inovasi media, *genially* saya bukan hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, yang sangat penting dalam proses belajar abad ke-21. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang ber judul **“Penerapan Aplikasi *Genially* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di MTsN 2 Pidie Jaya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan media *Genially* pada materi klasifikasi makhluk hidup di MTsN 2 Pidie Jaya?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik melalui penerapan media *Genially* pada materi klasifikasi makhluk hidup di Kelas VII MTsN 2 Pidie Jaya?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan media *Genially* pada materi klasifikasi makhluk hidup di MTsN 2 Pidie Jaya?
2. Untuk menganalisis hasil belajar peserta didik melalui penerapan media *Genially* pada materi klasifikasi makhluk hidup di Kelas VII MTsN 2 Pidie Jaya?

¹⁰ De Fitri Rahmawati, “Penerapan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Website *Genially* Terhadap Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa”, Skripsi.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media *genially* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lebih lanjut, selain itu agar dapat mengetahui keunggulan dari penggunaan media *genially* dalam proses belajar, serta dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Memberikan informasi media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan pada materi atau konsep IPA terkhususnya bidang biologi, sehingga terbentuklah proses pembelajaran yang baik. Serta dapat memberikan informasi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan konsep yang diajarkan di sekolah

3. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan persepsi positif peserta didik terhadap pelajaran IPA, serta meningkatkan keaktifan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi sekolah

Sebagai media pembelajaran pengganti yang bervariasi untuk memperbaiki proses belajar sekolah serta memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya perbaikan proses belajar, mengajar dan mengembangkan media pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan suatu istilah secara standar atau sesuai dengan makna yang terdapat dalam kamus. Umumnya, diperlukan tambahan kata-kata penjelas atau contoh peristiwa agar pembaca dapat memahami maksudnya

dengan lebih jelas. Oleh karena itu, definisi operasional yang perlu dijabarkan adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Media Pembelajaran

Penerapan dapat dipahami sebagai suatu tindakan nyata dalam mengimplementasikan suatu teori, pendekatan, metode, atau sistem tertentu dalam situasi atau konteks tertentu guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tindakan ini dilakukan secara terencana dan sistematis oleh individu, kelompok, atau lembaga untuk memenuhi suatu kebutuhan atau kepentingan tertentu yang dianggap penting. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah penerapan diartikan sebagai kegiatan atau proses dalam menerapkan sesuatu, yang dalam hal ini merujuk pada penggunaan secara langsung suatu konsep atau prinsip dalam praktik yang sesungguhnya. dalam kehidupan nyata, termasuk dalam konteks pendidikan dan pembelajaran.¹¹ Penerapan media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII. Aplikasi *Genially* dipilih karena memiliki fitur visual dan interaktif yang mampu menyajikan materi secara menarik, seperti animasi, gambar, dan kuis interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep klasifikasi makhluk hidup secara lebih mudah dan menyenangkan. Melalui penerapan media ini, diharapkan terjadi peningkatan aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik.

2. Aplikasi *Genially*

Aplikasi *Genially* merupakan sebuah platform digital berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti presentasi, infografis, kuis, permainan edukatif, dan konten visual lainnya yang dapat diakses secara daring melalui perangkat komputer.

¹¹ Alfi Parnawi, dkk, “penerapan metode demonstrasi dalam meningkatkan kemampuan pratek salat siswa kelas IV Di SD Al-Azhar 1 Kota Batam”, *Jurnal On Education*, Vol. 5, No. 2, (2023), h. 4606. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1187>

Aplikasi *Genially* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *genially* merujuk pada pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia di platform tersebut untuk menyusun materi klasifikasi makhluk hidup yang dikemas secara visual dan interaktif. Materi tersebut kemudian digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang diakses oleh siswa MTsN 2 Pidie Jaya dalam proses kegiatan belajar mengajar.¹²

3. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Sebuah materi pembelajaran yang membahas tentang proses pengelompokan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri tertentu seperti bentuk tubuh, struktur sel, cara makan, dan cara berkembang biak. Tujuan klasifikasi makhluk hidup adalah untuk mempermudah dalam mengenali, mempelajari, dan memahami keanekaragaman makhluk hidup. Materi yang di ajarkan dalam materi ini persamaan dan perbedaan morfologi dan anatomi, jumlah sel, tipe sel (prokariotik dan eukariotik), cara memperoleh makanan (autotrof dan heterotroph), dan tingkatan taksonomi. Materi ini diajarkan pada peserta didik kelas VII MTSN 2 Pidie Jaya pada semester Ganjil dengan menggunakan media pembelajaran *Genially*.

4. Aktivitas Belajar

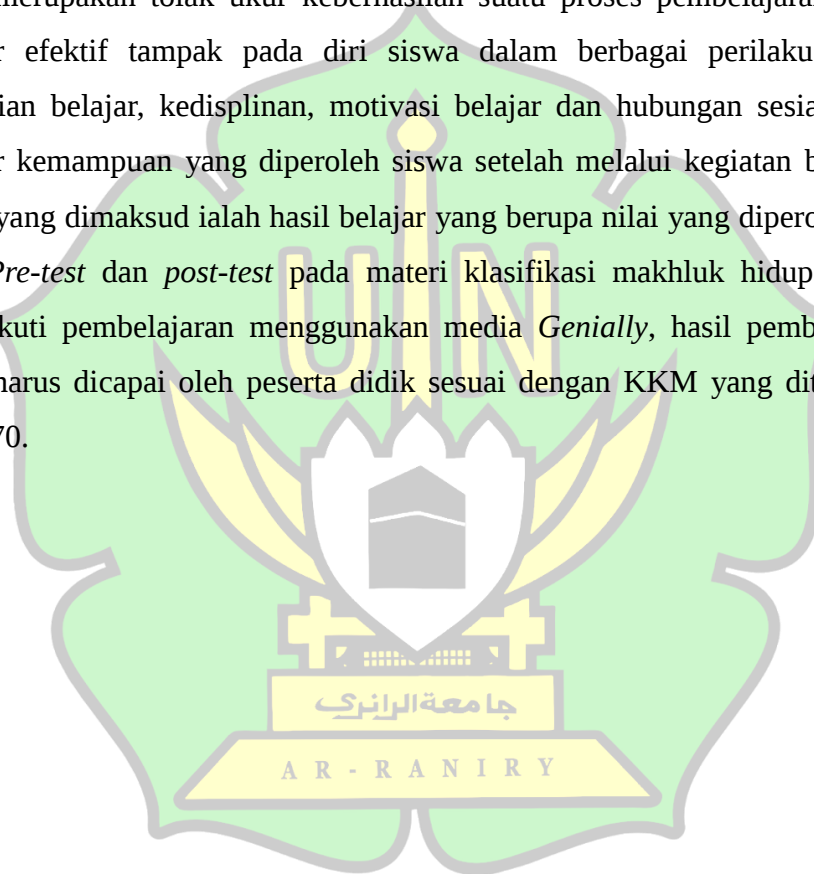
Aktivitas belajar merupakan keterlibatan menyeluruh dari peserta didik, baik secara fisik maupun mental, yang mencakup sikap, pikiran, perhatian, serta tindakan nyata selama berlangsungnya proses pembelajaran. Keterlibatan ini menunjukkan sejauh mana peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, mulai dari mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, mencatat materi, hingga mengikuti diskusi atau praktik. Aktivitas tersebut tidak hanya mendukung keberhasilan proses pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami dan mendapatkan manfaat dari setiap kegiatan yang dilakukan di kelas. Beberapa bentuk

¹² Dewi Ainita, dkk, "Genially Sebagai Media Pembelajaran Menggambar Alam Benda Di Smp Labschool Unesa 2 Surabaya", *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 13, No.3, (2025), h. 65-75.

aktivitas belajar yang perlu diperhatikan meliputi *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, dan *mental activities*.¹³

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar efektif tampak pada diri siswa dalam berbagai perilaku seperti perhatian belajar, kedisiplinan, motivasi belajar dan hubungan sosial. Hasil belajar kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.¹⁴ Hasil yang dimaksud ialah hasil belajar yang berupa nilai yang diperoleh dari soal *Pre-test* dan *post-test* pada materi klasifikasi makhluk hidup setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Genially*, hasil pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan KKM yang ditetapkan yaitu 70.



¹³ Mochammad Ahied, dkk, "Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Metode Scaffolding", *Jurnal Pendidikan Matematik dan Ipa*, Vol.10, No.2, (2019), h.299-313.

¹⁴ Okta Rosfiani, dkk, " Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP IT Al Madany Parung Panjang Kab Bogor", *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 3, No. 3, (2023), h. 626.
DOI: <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i3.743>