

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 5 MALANG

Nurlaily Khoirun Ni'mah¹, Warsiman^{*2}, dan Titik Hermiati³

^{1,2}Universitas Brawijaya, Indonesia

³SMA Negeri 5 Malang, Indonesia

* Corresponding Author: warsiman@ub.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 11, 2022

Revised January 17, 2022

Accepted January 24, 2022

Available online January 30, 2022

Kata Kunci:

minat belajar, media *Genially*, pembelajaran daring, PTK.

Keywords:

interest in learning, online learning, Genially media, CAR.

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring selama pandemi covid-19 mengakibatkan siswa merasa bosan. Proses pembelajaran daring yang cenderung monoton dan terlalu serius dapat membuat siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Genially*. Penelitian ini dilakukan selama sebulan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan dari hasil kegiatan pratindakan

dan pascatindakan, sedangkan data kualitatif berupa angket yang diberikan dalam bentuk *google forms* dideskripsikan secara kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan kegiatan pratindakan dan pascatindakan, menunjukkan minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari 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*.

ABSTRACT

The online learning process during the COVID-19 pandemic resulted in students boredom. The online learning process which tends to be monotonous and too serious can make students less interested in participating in learning. The solution that can be done to overcome these problems is to carry out the learning by using Genially. This research was conducted for a month. The research method used is Classroom Action Research (CAR). The data were analyzed quantitatively and qualitatively. Quantitative data was collected from the results of pre-test and post-test activities, while qualitative data is in the form of a questionnaire given in the form of google forms that described qualitatively. The results obtained based on pre-test and post-test activities, showed that the interest in learning of grade X MIPA 4 students at Senior High School 5 Malang in Indonesian online learning had increased. It can be seen from the average that increased in the percentage of student interest in learning by 17.94%. Based on these results, it can be concluded that students' interest in Indonesian online learning in grade X students of Senior High School 5 Malang can be increased through learning by using Genially.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, yaitu guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik (Sagala, 2005:61). Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015), pembelajaran merupakan suatu bentuk proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar guna mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pendapat serupa disampaikan oleh Gasong (2018) bahwa pembelajaran adalah suatu proses untuk membelajarkan peserta didik. Pendidik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Pendidik juga berperan dalam upaya terciptanya tujuan pembelajaran dengan baik. Lebih jauh Gesong (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran memiliki kegiatan inti yaitu memilih, lalu menetapkan, serta mengembangkan strategi atau metode secara optimal agar hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan.

Pandemi covid-19 yang terjadi pada saat ini mempengaruhi banyak hal di dunia ini, termasuk di Indonesia. Pandemi covid-19 tidak hanya berdampak pada masalah kesehatan, tetapi juga berbagai masalah lain seperti perekonomian, pendidikan, dan sebagainya (Firman, 2020). Dalam dunia pendidikan, pandemi covid-19 berdampak pada perilaku pendidikan. Dari biasanya pembelajaran dilakukan secara tatap muka berubah dilakukan secara daring dan diselenggarakan dari rumah masing-masing, dengan satu tujuan yakni untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Oleh karena proses pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing, maka siswa tidak dapat bertemu baik dengan guru maupun kepada teman-temannya secara langsung. Kondisi demikian dapat menimbulkan kebosanan siswa. Padahal, menurut Sylvia dkk. (2019) kualitas proses pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran satu diantaranya diperoleh melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan (DePorter, 1999:14; Kaufeldt, 2008:89). Namun, apapun kondisinya pandemi covid-19 bukanlah halangan kita untuk meraih pencapaian pembelajaran (Hidayati, 2021).

Proses pembelajaran yang diselenggarakan secara daring cenderung monoton dan terlalu serius, sehingga dapat mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa. Lebih-lebih pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyajikan materi berupa teks misalnya, siswa akan merasakan kebosanan yang dapat mengakibatkan hilangnya minat mengikuti pembelajaran. Apabila minat dan semangat belajar siswa hilang, maka dapat mempengaruhi secara signifikan hasil belajar. Sejalan dengan itu, Sujanto (2001:92) mengungkapkan kekhawatirannya terhadap hilangnya minat belajar siswa, sebab menurutnya minat belajar sangat berdampak pada hasil belajar.

Minat belajar berkaitan dengan perasaan tertarik dan senang untuk belajar, karena adanya kenyamanan (Yunitasari dan Hanifah, 2020). Minat belajar juga merupakan sikap ketaatan dalam mengikuti pembelajaran (Andriyani dan Rasto, 2019). Oleh karena minat belajar adalah bentuk pemusatan perhatian terhadap sesuatu dengan penuh kemauan yang muncul secara tidak sengaja ditentukan oleh lingkungan dan bakat yang dimilikinya (Sujanto, 2001:92), maka kondisi demikian harus tetap ada dan tidak boleh lenyap dalam diri anak. Minat belajar anak memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran (Usman, dalam Darmadi, 2017), sebab ketertarikan, kesenangan, dan kesukaan terhadap suatu kegiatan yang muncul secara pada diri anak adalah dorongan internal yang alamiah (Slamento, 2010). Minat belajar yang rendah dan dipaksakan maka akan menghasilkan sesuatu yang sia-sia (Reski, 2021). Budiwibowo (2016, dalam Rosalina, 2020) mengatakan bahwa di dalam kegiatan pembelajaran siswa perlu sekali mendapat perhatian dari guru, agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengerti materi yang dipelajari melalui instruksi langsung dari guru, sedangkan pembelajaran daring meniadakan semua itu, sehingga efek psikologi siswa dan guru dalam proses pembelajaran terasa hampa tanpa kesan.

Minat belajar juga dapat dipertahankan pada diri siswa melalui sikap guru yang familiar dalam pembelajaran. Mulai awal pembelajaran guru harus menanamkan kesan yang baik dari membuka pembelajaran yang penuh kehangatan, pilihan apersepsi yang menarik, strategi memancing pertanyaan yang simpati, memberi jawaban atas pertanyaan siswa yang penuh perhatian, penguasaan kelas yang baik dan menyenangkan, dan pemberian motivasi belajar, yang menghargai anak, baik berupa pemberian hadiah, sanjungan atau pujian dan lain-lain (Warsiman, 2022). Semua itu pada masa pandemi covid-19 ini tidak dapat dirasakan oleh siswa, sebab pembelajaran diselenggarakan tanpa tatap muka. Hubungan psikologi siswa dan guru tidak dapat terjadi.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat diberikan suatu solusi untuk mengatasi. Adapun solusi yang dirasa tepat adalah menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik. Media yang menarik dan bervariasi sesungguhnya dapat mengurangi kebosanan anak dalam proses pembelajaran (Muhson, 2010). Informasi yang disampaikan oleh pendidik melalui sumber-sumber atau simbol-simbol baik verbal, nonverbal, maupun visual adalah sarana efektif bagi siswa dalam menerima pesan (Setyawan, 2012). Oleh karena itu, era global yang ditandai dengan adanya pembaharuan-pembaharuan teknologi ini, sangat berperan dalam menunjang kualitas pembelajaran (Afifah, Kurniawan, dan Noviana, 2022). Sebuah keniscayaan bahwa kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, dan ilmu pengetahuan berkembang dengan inovasi baru guna memberikan manfaat bagi peradaban manusia. Oleh karena itu, dewasa ini tidak ada alasan bagi guru atau para praktisi pendidikan kesulitan meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya berbagai sarana yang tersedia.

Untuk menghindari kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran daring, banyak media yang dapat digunakan. Dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Genially*. Media *Genially* adalah media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk anak. Selain dapat meningkatkan gairah belajar, media tersebut juga berguna untuk mengukur keefektifan minat belajar siswa. Media *Genially* adalah media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan *power point*. Media *Genially* dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi atau hal-hal lain yang ingin ditampilkan.

Perbedaannya dengan *power point*, media ini hadir memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya *template-template* dengan berbagai tema. Media ini juga dapat digunakan untuk membuat *game quiz* sesuai dengan materi yang ingin diajarkan, menginput media lain dari situs lain secara *online* misal, *youtube*, *youtube music*, *spotify*, dan dapat pula digunakan pada banyak situs *online* lainnya, serta dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berasal dari media dalam perangkat computer itu sendiri. Tak hanya itu, kelebihan lain dari media *Genially* adalah dapat diakses secara *online*, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau *link* dari media *Genially* tersebut, dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan akses dan mengakses materi di media *Genially* tersebut melalui gawai atau laptop masing-masing di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan pada media *Genially* tersebut, diharapkan media ini dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kejenuhan dan kebosanan serta hilangnya minat belajar siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 ini.

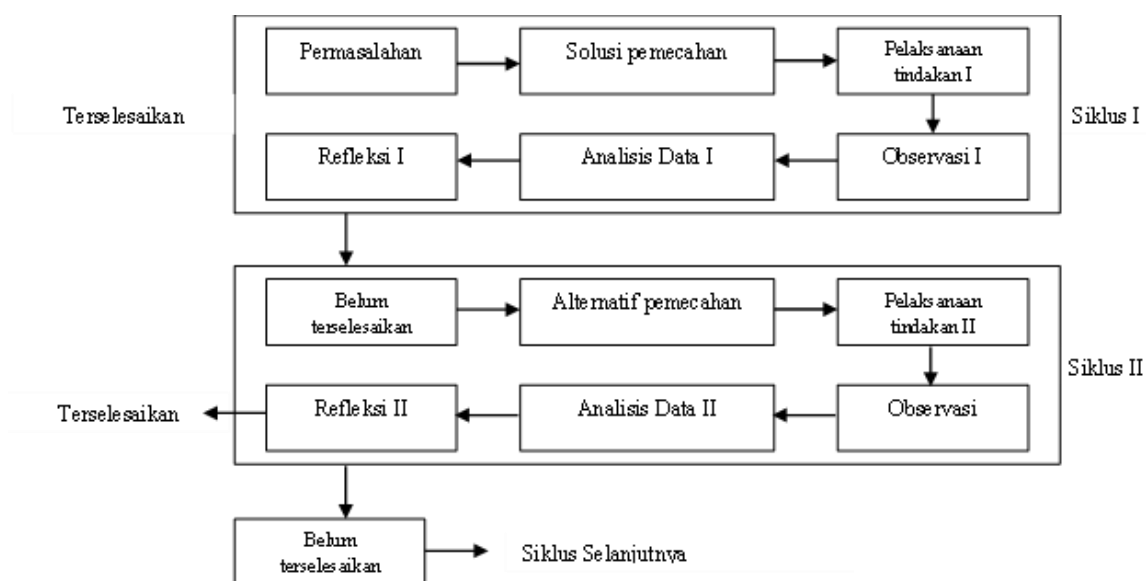
Dari paparan tersebut, dan untuk membuktikan efektivitas media *Genially* sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, dan metode penelitian yang dianggap sesuai dengan harapan yang ingin dicapai adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan salah satu dari *action research* atau penelitian tindakan yang digunakan untuk mengidentifikasi penyebab suatu permasalahan di kelas dan memberikan solusi atas permasalahan tersebut (Jefri & Junaidi, 2019; Nurlizawati, 2019). Tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa (Arikunto, 2008; Aqib, 2007:18).

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang, sedangkan data penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 29 orang siswa. Teknik pengumpulan data diambil 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 berupa hasil kegiatan pratindakan dan pascatindakan serta angket respon siswa, disuguhkan dalam bentuk angka-angka persentase, sedangkan prosesnya dipaparkan dalam bentuk deskriptif. PTK ini menggunakan kategori penilaian sebagai berikut: -40%-50% kurang, 60%-70% cukup, 80%-90% baik, dan 90%-100% sangat baik. Pengolahan data dalam PTK ini mengacu pada rumus Trianto (2010) yaitu: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ yakni P=Persentase, F=Jumlah responden yang pro, N=Jumlah total responden (29 orang siswa).

Prosedur PTK meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Akbar, 2008). Adapun alur PTK dapat digambarkan sebagai berikut.



Alur PTK (PPPGSM, 1999:27)

Rincian kegiatan pada setiap tahapan penelitian ini menurut Warsiman (2020) diawali dari kegiatan: 1) *perencanaan*, yang berisi penyiapan rencana program pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi yang diajarkan, menyiapkan gelar tindakan, menyiapkan soal ujian yang dijadikan sebagai data hasil penelitian, dan menyiapkan lembar observasi kegiatan guru; 2) *pelaksanaan*, yang berisi kegiatan gelar tindakan pembelajaran menggunakan media *Genially*; 3) *observasi*, yang berisi kegiatan mengamati aktivitas guru di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi inilah yang menjadi dasar penetapan siklus berikutnya selain hasil belajar siswa yang diperoleh dalam gelar

tindakan; dan 4) *refleksi*, yang berisi kegiatan pemberian umpan balik atas adanya kekurangan atau kelemahan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di Kelas X MIPA 4 SMAN 5 Malang, 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*. Pemerolehan data respon siswa dilakukan melalui penyebaran angket setelah menerapkan penggunaan media *Genially* pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia. 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 daring Bahasa Indonesia di kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang. Kegiatan pratindakan merupakan bentuk prasiklus guna untuk mengetahui secara detail kemampuan siswa sebelum dilakukan tindakan. Data pratindakan diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa berupa pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar sebelum adanya penerapan media *Genially* dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh, minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMAN 5 Malang dengan rata-rata persentase 74,4%, dan hasil ini dianggap sebagai kategori kurang. Penjelasan tersebut selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Minat Belajar Siswa Pratindakan

No.	Indikator Minat Belajar	Jumlah N=29	Persentase $P=F/N \times 100\%$
1.	Kehadiran saat jam pelajaran	28	96%
2.	Mengikuti kegiatan pembelajaran	29	100%
3.	Semangat mengikuti pembelajaran	18	62%
4.	Aktif dan responsif saat pembelajaran	19	65,5%
5.	Tertarik untuk belajar	18	62%
6.	Tidak cepat jenuh saat pembelajaran	20	68,9%
7.	Ingin berprestasi	19	65,5%
8.	Ingin mendapat nilai yang bagus	27	93,1%
9.	Berpartisipasi saat kegiatan diskusi	21	72,4%
10.	Bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti	17	58,6%
Rata-rata		21,6	74,4%

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia di kelas X MIPA 4 SMAN 5 Malang rata-rata persentase berada pada angka 74,4%, dan hal demikian termasuk ke dalam kategori kurang. Catatan data yang dihimpun dari sepuluh indikator minat belajar siswa hanya terdapat tiga indikator yang berada pada kategori sangat baik, yaitu: indikator kehadiran saat jam pelajaran, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan indikator ingin mendapat nilai bagus. Ketiga indikator itu bersifat normatif, artinya indikator tersebut melekat pada setiap diri anak. Kehadiran sebagai peserta didik, dan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, merupakan tanggung jawab yang harus dilakukan oleh seorang siswa, dan ingin mendapat nilai bagus merupakan harapan dari setiap siswa. Di samping itu, terdapat tujuh indikator lainnya yang berada pada kategori kurang, yaitu: indikator

semangat mengikuti pembelajaran, aktif dan responsif saat pembelajaran, tertarik untuk belajar, tidak cepat jenuh saat pembelajaran, ingin berprestasi, berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, dan indikator bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti. Data ini diperoleh sebelum diterapkannya media *Genially* dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia. Kemudian, setelah mengetahui hasil tersebut, maka langkah berikutnya adalah implementasi pembelajaran daring Bahasa Indonesia dengan menerapkan media *Genially*.

Pascatindakan

Pascatindakan adalah tahapan kedua yang dilakukan setelah adanya tindakan atau penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran daring Bahasa Indonesia di kelas X MIPA SMA Negeri 5 Malang. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa sebagaimana halnya pada kegiatan pratindakan, berupa pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar siswa setelah adanya penerapan media *Genially* dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh, minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang berada pada angka rata-rata persentase 92,34%, ini termasuk dalam kategori sangat baik. Secara faktual hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Minat Belajar Siswa Pascatindakan

No.	Indikator Minat Belajar	Jumlah N=29	Persentase $P = \frac{F}{N} \times 100\%$
1.	Kehadiran saat jam pelajaran	29	100%
2.	Mengikuti kegiatan pembelajaran	29	100%
3.	Semangat mengikuti pembelajaran	29	100%
4.	Aktif dan responsif saat pembelajaran	26	89,6%
5.	Tertarik untuk belajar	29	100%
6.	Tidak cepat jenuh saat pembelajaran	26	89,6%
7.	Ingin berprestasi	28	96%
8.	Ingin mendapat nilai yang bagus	29	100%
9.	Berpartisipasi saat kegiatan diskusi	24	82,7%
10.	Bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti	19	65,5%
Rata-rata		26,8	92,34%

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia di kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang setelah diterapkannya media *Genially* berada pada angka rata-rata persentase 92,34%, dan hasil itu kategori sangat baik. Secara faktual hasil tersebut terlihat dari persentase tahap pascatindakan bahwa semua indikator mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahap pratindakan. Berdasarkan catatan data hasil tersebut terdapat enam indikator berada pada kategori sangat baik, yaitu: indikator kehadiran saat jam pelajaran, mengikuti kegiatan pembelajaran, semangat mengikuti pembelajaran, tertarik untuk belajar, ingin berprestasi, dan ingin mendapat nilai yang bagus. Terdapat tiga indikator yang berada pada kategori baik, yaitu indikator aktif dan responsif saat pembelajaran, tidak cepat jenuh saat pembelajaran, dan indikator berpartisipasi saat kegiatan diskusi. Hanya terdapat satu indikator yang masih berada pada kategori kurang, yaitu indikator bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti. Faktor yang terakhir ini umum terjadi pada siswa, bahwa ketika guru meminta untuk bertanya terhadap hal yang belum dimengerti, siswa cenderung diam, tidak mau bertanya dengan berbagai alasan. Bisa jadi karena alasan mereka sudah memahami apa yang disampaikan guru, tetapi terkadang mereka karena malu, takut, atau alasan lainnya.

Peningkatan Minat Belajar Siswa Pratindakan dan Pascatindakan

Berdasarkan hasil yang didapat dari tahap pratindakan dan pascatindakan, terdapat peningkatan sepuluh indikator yang diukur. Peningkatan yang terjadi dari kegiatan tahap pratindakan dan pascatindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Perbandingan Minat Belajar Siswa Pra Tindakan dan Pasca Tindakan

No.	Indikator Minat Belajar	Persentase Pratindakan	Persentase Pascatindakan	Peningkatan
1.	Kehadiran saat jam pelajaran	96%	100%	4%
2.	Mengikuti kegiatan pembelajaran	100%	100%	0%
3.	Semangat mengikuti pembelajaran	62%	100%	38%
4.	Aktif dan responsif saat pembelajaran	65,5%	89,6%	24,1%
5.	Tertarik untuk belajar	62%	100%	38%
6.	Tidak cepat jenuh saat pembelajaran	68,9%	89,6%	20,7%
7.	Ingin berprestasi	65,5%	96%	30,5%
8.	Ingin mendapat nilai yang bagus	93,1%	100%	6,9%
9.	Berpartisipasi saat kegiatan diskusi	72,4%	82,7%	3,4%
10.	Bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti	58,6%	65,5%	6,9%
Rata-rata		74,4%	92,34%	17,94%

Atas dasar data tabel perbandingan persentase pratindakan dan persentase pascatindakan, serta jumlah peningkatannya, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMAN 5 Malang mengalami peningkatan. Hal itu dilihat berdasarkan keseluruhan indikator yang semuanya mengalami peningkatan. Secara umum rata-rata persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 17,94%. Bahwa terdapat lima indikator yang mencapai persentase tertinggi setelah adanya tindakan, yaitu indikator kehadiran saat jam pelajaran, mengikuti kegiatan pembelajaran, semangat mengikuti pembelajaran, tertarik untuk belajar, dan ingin mendapat nilai yang bagus, masing-masing indikator tersebut memperoleh persentase sebesar 100%. Selain itu, terdapat dua indikator dengan peningkatan tertinggi, yaitu indikator semangat mengikuti pembelajaran dan tertarik untuk belajar, yang masing-masing memperoleh peningkatan sebesar 38% dibanding persentase pada kegiatan pratindakan. Kategori setiap indikator pada tahap pratindakan dan pascatindakan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Kategori Minat Belajar Siswa Pratindakan dan Pascatindakan

No.	Indikator Minat Belajar	Pratindakan	Kategori	Pascatindakan	Kategori
1.	Kehadiran saat jam pelajaran	96%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
2.	Mengikuti kegiatan pembelajaran	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
3.	Semangat mengikuti pembelajaran	62%	Kurang	100%	Sangat Baik
4.	Aktif dan responsif saat pembelajaran	65,5%	Kurang	89,6%	Baik
5.	Tertarik untuk belajar	62%	Kurang	100%	Sangat Baik
6.	Tidak cepat jenuh saat pembelajaran	68,9%	Kurang	89,6%	Baik
7.	Ingin berprestasi	65,5%	Kurang	96%	Sangat Baik
8.	Ingin mendapat nilai yang bagus	93,1%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
9.	Berpartisipasi saat kegiatan diskusi	72,4%	Kurang	82,7%	Baik
10.	Bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti	58,6%	Kurang	65,5%	Kurang
Rata-rata		74,4%	Kurang	92,34%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui peningkatan dan pemertahanan kategori pada indikator yang ada. Peningkatan kategori terjadi pada 6 indikator, pemertahanan kategori 'Sangat Baik' terjadi pada 3 indikator, dan pemertahanan kategori 'kurang' terjadi pada 1 indikator. Peningkatan indikator terjadi pada indikator semangat mengikuti pembelajaran, aktif dan responsif saat pembelajaran, tertarik untuk belajar, tidak

cepat jenuh saat pembelajaran, ingin berprestasi, dan indikator bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti. Kemudian, pemertahanan kategori 'Sangat Baik' terjadi pada indikator kehadiran saat jam pelajaran, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan indikator ingin mendapat nilai yang bagus, sedangkan pemertahanan kategori 'Kurang' terjadi pada indikator bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti. Meskipun demikian tetap mengalami peningkatan persentase.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran daring Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMAN 5 Malang. Peningkatan itu apat dilihat dari peningkatan persentase pada seluruh indikator yang ada, terdapat dua peningkatan yang paling signifikan adalah pada indikator semangat siswa saat mengikuti pembelajaran dan ketertarikan siswa untuk belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring saat pandemi covid-19 mengakibatkan siswa merasa bosan. Dalam proses pembelajaran daring, guru cenderung melakukan pembelajaran monoton dan terlalu serius, sehingga dapat membuat siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melakukan pembelajaran dengan penggunaan media *Genially*.

Hasil penelitian menunjukkan perbandingan persentase pratindakan dan pascatindakan serta jumlah peningkatannya, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 5 Malang mengalami peningkatan setelah menerapkan media *Genially* dalam proses pembelajaran daring Bahasa Indonesia. Hal itu dapat dilihat berdasarkan keseluruhan indikator mengalami peningkatan, dan secara umum rata-rata persentase minat belajar siswa meningkat sebesar 17,94%. Peningkatan yang paling signifikan terdapat pada indikator semangat siswa saat mengikuti pembelajaran dan ketertarikan siswa untuk belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil temuan tersebut, maka dapat disarankan kepada para guru, khususnya guru sekolah menengah atas (SMA) untuk mencoba menerapkan media *Genially* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Lebih-lebih pada masa pandemi covid-19, dan proses pembelajaran diselenggarakan melalui daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Akbar, Sa'dun. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas: Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Andriani, Rike dan Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determina Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.
- Aqib, Z. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Afifah, Nur, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana. (2022). Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.

- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Penerbit Depublish.
- DePorter, B., dkk. (1999). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (Penerjemah Ary Nilandari). Bandung: Penerbit Kaifa.
- Depdikbud. (1994). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PPPGSM. Dirjen. Dikti. Depdikbud.
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(2).
- Jefri, J., & Junaidi, J. (2019). Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019. *Jurnal Perspektif*, 2(3), 125-132. <https://dx.doi.org/10.24036/perspektif.v2i3.75>
- Firman, F. dan Sari Rahayu. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/659>
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: Penerbit Deepublish.
- Kaufeldt, M. (2008). *Wahai Para Guru, Ubahlah Cara Mengajarmu: Perintah Pengajaran yang Berbeda-beda dan Sesuai dengan Otak*. (Alih Bahasa: Hendarjo Raharjo). Jakarta: PT Indeks.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Nurlizawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tutor Teman Sebaya Di SMA Negeri 1 Pasaman. *Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(1), 33-41. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i1.127>
- Rachmawati, T. dan Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Rosalina, L, & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMA Negeri 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 175-181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>
- Setyawan, A. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 pada Mata Kuliah Hidrolika Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(20), 58.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- Slameto, S. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujanto, A. (2001). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sylvia, I., Anwar, S., & Khairani, K. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Berbasis Pendekatan Authentic Inquiry Learning Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 103-120. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.162>

- Reski, Niko. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490. Diakses, 23Maret 2022).
- Trianto, T. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widiatutik, Trisya. (2021). Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Kelas XII dengan Flip PDF Profesional sebagai Alternatif Pembelajaran di tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi*, 5(1), 134-144.
- Warsiman. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Puisi melalui Model Taba. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 2020.
- Warsiman. (2022). Pengembangan Model Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dalam Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Edutama*, 9(1), 2022.
- Yunitasari, Ria dan Umi Hanifah. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daaring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (3), 232-243.