



## Pengaruh Media Ajar Genially terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unimed

Mica Siar Meiriza<sup>1</sup>, Sekinah Teodora Pelawi<sup>2</sup>, Jesslyn Nathania Sibarani<sup>3</sup>, Anugrah Sianturi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Medan, Indonesia

E-mail: [micasiarmeiriza@gmail.com](mailto:micasiarmeiriza@gmail.com), [samionpelawi@gmail.com](mailto:samionpelawi@gmail.com), [nathaniajesslyn67@gmail.com](mailto:nathaniajesslyn67@gmail.com)  
[anugrachsianturi69@gmail.com](mailto:anugrachsianturi69@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-02	The purpose of this study was to assess the effect of the Genially interactive learning tool on student learning motivation at the University of Medan. This study employed a quantitative approach. The sample consisted of 48 students enrolled in the Economics Education programme at the University of Medan. Data were collected via a questionnaire using a Likert scale to assess the variables of Genially usage and student learning motivation. Standardised tests of acceptability, validity and reliability, as well as simple linear regression analysis, were used to analyse the data. The results of the study indicate that the use of Genially has a beneficial and substantial impact on students' learning motivation. The results of the t-test, which showed a calculated t-value greater than the table value (12.6062, 0.12896 at a 5% significance level, $0.000 < 0.05$ ), support these findings. This highlights the importance of the research model. The results of this study indicate that interactive technology-based learning media have the potential to enhance students' engagement, interest, and enthusiasm for learning. Therefore, we can utilise this latest and most successful platform in a smart way to provide positive and engaging learning motivation.
<b>Keywords:</b> <i>Genially Platform;</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Digital Learning.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-02	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai pengaruh alat pembelajaran interaktif Genially terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan terdiri dari 48 mahasiswa yang terdaftar di program Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan. Data dihimpun melalui kuesioner dengan skala Likert untuk menilai variabel penggunaan media Genially dan motivasi belajar mahasiswa. Pengujian penerimaan, validitas, dan reliabilitas terstandarisasi, serta analisis regresi linier langsung, digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Genially memiliki dampak yang bermanfaat dan substansial terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hasil uji-t, yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari nilai tabel (12,6062, 0,12896 pada tingkat signifikansi 5%, $0,000 < 0,05$ ), mendukung temuan ini. Hal ini menunjukkan pentingnya model penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif berpotensi meningkatkan keterlibatan, minat, dan semangat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, kita dapat menggunakan platform terbaru dan tersukses ini dengan cara yang cerdas untuk menawarkan motivasi belajar yang positif dan menghibur.
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Genially;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Pembelajaran Digital.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi pendidikan saat ini, institusi pendidikan tinggi diharapkan untuk mengadopsi teknologi informasi guna menciptakan suasana belajar yang responsif dan kreatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi kini bukan hanya pilihan, tetapi telah menjadi kebutuhan dasar untuk mendukung kemandirian mahasiswa dalam belajar (Permana, 2024). Universitas Negeri Medan (UNIMED), sebagai lembaga yang menghasilkan pendidik, memiliki tanggung jawab yang besar untuk menerapkan media-media interaktif agar dapat memenuhi standar pendidikan saat ini (Syukur, 2024). Ini semakin didasarkan pada kebutuhan bagi

perguruan tinggi agar dapat ada di garis terdepan dalam meningkatkan interaktivitas digital agar proses transformasi ilmu dapat berlangsung secara efisien dan sesuai dengan perkembangan zaman (Ardiansyah et al, 2023).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya tantangan yang signifikan mengenai rendahnya motivasi belajar mahasiswa, baik dalam pembelajaran online maupun hybrid. Motivasi merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran, yang memicu, menjelaskan, dan melaksanakan aktivitas belajar. Ini mendukung individu dalam belajar dan menjadi panduan bagi tindakan serta pemilihan tujuan pembelajaran yang dianggap sangat bermanfaat

dan berarti dalam kehidupan seseorang. Motivasi belajar merupakan semua hal yang bersifat mendorong atau memberikan semangat bagi mahasiswa yang melakukan kegiatan belajar (Rahman S, 2022). Masalah ini sering disebabkan oleh penggunaan media presentasi yang bersifat satu arah sehingga menciptakan suasana kelas yang membosankan dan monoton bagi mahasiswa (Rinjani, 2024). Selain itu, kurangnya variasi dalam alat bantu pembelajaran membuat partisipasi mahasiswa dalam memahami materi yang rumit menjadi tidak efektif, sehingga dibutuhkan inovasi dalam media yang lebih dinamis (Ali, 2025; Rais, 2024).

Penggunaan platform Genially muncul sebagai solusi kreatif untuk menghadapi tantangan tersebut. Genially adalah media interaktif berbasis web yang memungkinkan penggabungan elemen gamifikasi, animasi, dan desain visual tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang rumit (Rahayu, 2025). Keunggulan platform ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan pengguna melalui fitur interaktif yang membuat mahasiswa merasa terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi materi (Rahayu, 2023). Secara teori, penerapan metode gamifikasi dalam media digital terbukti berdampak positif terhadap upaya belajar mahasiswa (Abbas, 2025). Fitur-fitur ini dapat memicu motivasi intrinsik dan meningkatkan keyakinan diri (*self-efficacy*) mahasiswa karena mereka berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Sari et al, 2024).

Dengan menggabungkan konten visual yang menarik dan fitur umpan balik langsung, media ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap semangat belajar mahasiswa (Yarfi, 2025; Qomario, 2024). Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan platform tersebut di lingkungan Universitas Negeri Medan. Hipotesis penelitian dalam studi ini adalah: (Ha) Penggunaan platform pembelajaran Genially memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Medan (UNIMED). (Ho) Penggunaan platform pembelajaran Genially tidak memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Medan (UNIMED).

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengeksplorasi pengaruh platform pembelajaran Genially terhadap motivasi belajar

mahasiswa di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Metode kuantitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada pengukuran hubungan antar variabel secara objektif menggunakan nilai numerik, yang kemudian dianalisis secara statistik. Desain penelitian dalam studi ini adalah survei kuantitatif. Penelitian ini meneliti dua variabel utama: platform pembelajaran Genially sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar mahasiswa sebagai variabel terikat (Y). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati sejauh mana pemanfaatan platform pembelajaran berbasis Genially dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa dalam proses pengajaran.

Kelompok sasaran dari penelitian ini terdiri dari mahasiswa Universitas Negeri Medan yang mengikuti kelas-kelas yang memanfaatkan media pembelajaran digital, khususnya platform Genially. Sampel dipilih dengan menggunakan pengambilan sampel terarah, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti mahasiswa yang telah menggunakan Genially atau berpartisipasi dalam kelas yang menggunakan Genially. Sebanyak 48 mahasiswa dari program Pendidikan Ekonomi (Kelas A) ikut serta dalam penelitian ini. Data dikumpulkan dengan cara membagikan kuesioner kepada para peserta. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang mengukur motivasi belajar berdasarkan *Academic Motivation Scale (AMS)* oleh Vallerand dkk. (1992) dan dimodifikasi oleh Abbas (2025). Instrumen penelitian dirancang dalam bentuk kuesioner dengan skala Likert dan beberapa pilihan respons yang berkisar dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". Kuesioner ini mencakup indikator yang berkaitan dengan penggunaan media ajar Genially serta indikator motivasi belajar mahasiswa, seperti ketertarikan terhadap pembelajaran, semangat belajar, partisipasi aktif, dan keinginan untuk memahami materi.

Sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut, data yang terkumpul telah melewati beberapa tahap uji, seperti uji asumsi klasik serta uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa data kuesioner yang digunakan telah memenuhi syarat untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu analisis regresi. Analisis ini bersifat deskriptif untuk menjelaskan kondisi data serta untuk mengetahui pengaruh media ajar Genially terhadap motivasi belajar mahasiswa UNIMED.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 48 mahasiswa dari program Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan. Data penelitian diperoleh melalui distribusi kuesioner menggunakan skala Likert untuk mengukur variabel pemanfaatan media pembelajaran Genially (X) dan motivasi belajar mahasiswa (Y).

#### 1. Analisis Regresi Sederhana

Sebuah analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh platform pembelajaran Genially terhadap motivasi belajar mahasiswa.

$$Y = a + b \cdot X_1$$

$$Y = 6,427 + 0,850X_1$$

- a) Nilai dari konstanta ( $\beta_0$ ) sebesar 6.427 menunjukkan bahwa, dengan asumsi variabel independen tetap atau nol, motivasi belajar mahasiswa bernilai 6,427.
- b) Koefisien regresi untuk variabel "Genially Learning Media" ( $\beta_1$ ) yang mencapai 0,850 mengindikasikan adanya keterkaitan positif antara variabel independen dengan variabel dependen. Ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit dalam penggunaan Genially Learning Media akan meningkatkan motivasi belajar siswa sebanyak 0,850 unit.

Tabel 1. Uji T

Model	Coefficients <sup>a</sup>			t	Sig.
	Unstandar-dized Coefficients	Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.427	2.699		2.381	.021
Media Ajar Genially	.850	.067	.881	12.606	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Mahasiswa

Analisis regresi memperlihatkan bahwa Genially memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada kenyataan bahwa nilai t yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai t pada tabel, serta tingkat signifikansi yang mencapai 0,000 berada di atas 0,05.

### 2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Tabel 2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.881 <sup>a</sup>	.775	.771	3.988

a. Predictors: (Constant), Media Ajar Genially

Koefisien determinasi, yang juga dikenal sebagai  $R^2$  (koefisien hubungan), dipakai untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Mengingat nilai  $R^2$  dipengaruhi oleh berbagai variabel independen, maka nilai  $R^2$  yang disesuaikan digunakan dalam regresi linier berganda. Untuk menjamin hasil yang lebih akurat, R Square yang disesuaikan berfungsi sebagai koreksi (Mintarti, 2024). Nilai R Square sebesar 0,775 ditemukan sebagai hasil dari analisis pada Model Summary. Ini menunjukkan bahwa variabel Media Ajar Genially dapat memengaruhi 77,5% perubahan dalam motivasi belajar siswa dan faktor-faktor lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini menjelaskan 22,5 % dari variasi yang ada. Nilai  $R^2$  yang disesuaikan sebesar 0,771 juga menunjukkan bahwa model regresi yang diterapkan sangat sesuai untuk menggambarkan hubungan antara variabel independen dan dependen.

#### B. Pembahasan

Penggunaan bahan ajar yang berbasis Genially memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian terhadap siswa pendidikan ekonomi di UNIMED yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memuaskan.

Secara umum, peningkatan motivasi belajar lewat Genially disebabkan oleh sifat media yang interaktif, visual, dan memakai teknologi digital. Penelitian oleh Oktaviane dkk (2025) menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang berbasis Genially dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai N-Gain mencapai 57,66% dan signifikansi 0,000. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan

interaktivitas dapat meningkatkan partisipasi dan semangat siswa dalam belajar. Selaras dengan hal ini, penelitian oleh Saputri (2024) juga menemukan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan media gamifikasi berbasis Genially, dengan rata-rata nilai meningkat dari 68,32 menjadi 83,51. Hal ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam Genially mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa untuk belajar.

Selain itu, penelitian pengembangan oleh Rezky dkk (2024) menunjukkan bahwa media Genially yang berbasis gamifikasi memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori cukup menjadi sangat baik. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa desain media yang menarik serta interaktif adalah salah satu faktor utama untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Dalam konteks pendidikan tinggi, penelitian oleh Rinjani (2024) menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan Genially dan merasa termotivasi, mudah diakses, dan efektif dalam membangkitkan semangat belajar. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang merupakan generasi digital lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dibandingkan dengan metode tradisional.

Lebih jauh, penelitian oleh Halawa dan tim (2025) mengungkap bahwa penggunaan media Genially yang dipadukan dengan metode pembelajaran seperti peer teaching bisa meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dari 72% menjadi 92,16%. Hal ini menekankan bahwa efektivitas Genially bukan hanya terletak pada mediumnya, tetapi juga pada metode pengajaran yang digunakan. Dari sudut pandang teori, hasil ini sejalan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML), yang menyatakan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi elemen visual dan verbal. Selain itu, teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan relevan dapat meningkatkan perhatian serta kepuasan dalam belajar, yang kemudian membantu meningkatkan motivasi.

Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di

UNIMED menunjukkan peningkatan motivasi belajar karena Genially mampu:

1. Menarik perhatian dengan visual yang menarik dan animasi
2. Meningkatkan relevansi materi melalui penyajian yang kontekstual
3. Membangun rasa percaya diri melalui interaksi langsung
4. Memberikan kepuasan belajar melalui pengalaman yang menyenangkan.

Namun, penggunaan Genially juga mengalami beberapa masalah, seperti kebutuhan akan perangkat teknologi yang cocok dan keterampilan dosen dalam membuat media pembelajaran digital. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan dari institusi sangat diperlukan agar pemakaian media ini dapat berfungsi secara optimal. Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, Genially dapat dianggap sebagai salah satu inovasi yang efektif dalam bidang media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya pada program bisnis dan ekonomi.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis Genially memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Medan, khususnya di Program Studi Pendidikan Ekonomi. Temuan ini menunjukkan bahwa sifat media yang interaktif, visual, serta memiliki elemen gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi, minat, dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, memanfaatkan Genially memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan beragam, yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, Genially bisa dijadikan salah satu alat pembelajaran yang paling efektif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi mahasiswa di perguruan tinggi.

##### B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar media pembelajaran berbasis Genially diterapkan lebih luas lagi dalam proses pembelajaran di Universitas Negeri Medan,

untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Para dosen didorong untuk memanfaatkan fitur interaktif Genially agar mata kuliah mereka menjadi lebih menarik. Perguruan tinggi juga perlu mendukung dosen dengan menyediakan peralatan teknis yang sesuai serta pelatihan untuk menjamin penerapan alat pembelajaran digital secara efektif dan berkelanjutan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abbas Syakhrin. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3).
- Ali, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development (JISED)*, 3(1), 1-6.
- Ardiansyah, A., & Kurniawan, R. (2023). Pemanfaatan Platform Genially dalam Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 112-125.
- Halawa, Y., Asrori, M. A. R., & Purwananti, Y. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially menggunakan metode peer teaching untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 316-332.
- Mintarti Indartini, & Mutmainah. (2024). *Analisis data kuantitatif: Uji instrumen, uji asumsi klasik, uji korelasi dan regresi linier berganda*. Penerbit Lakeisha.
- Oktaviane, Y., Yarmi, G., & Suhandoko, A. D. J. (2025). Optimalisasi literasi digital dan motivasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar melalui multimedia interaktif berbasis Genially. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 4 (10), 3744-3748.
- Permana, B. S. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Qomario, et al. (2024). Pengembangan Gamification Genially dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 6(1).
- Rahayu, W. P. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially. *PRIMA: Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270-277.
- Rahayu, W. P. (2025). Building Student Engagement with Genially Interactive Media. *Social Science Studies*, 5(1).
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rais. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mandiri Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 2(2).
- Rezky, M. I., Salim, A., & Qomario. (2024). Pengembangan gamification Genially dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Upau. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 6(1).
- Rinjani, S. (2024). Implementasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57-64.
- Sari, P. K., & Handayani, T. (2024). Analisis Fitur Gamifikasi Genially Terhadap Self-Efficacy dan Motivasi Intrinsik Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 5(1), 45-58.
- Saputri, D. M. A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis website Genially terhadap motivasi belajar sejarah. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 8(2), 1320-1326.
- Syukur, T. A. (2024). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligences Bagi Dosen. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 954-960.