

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan belajar sejarah di MAN 3 Kota Tasikmalaya, khususnya pada kelas XI. Penelitian ini dilakukan guna mengatasi permasalahan rendahnya tingkat keaktifan belajar sejarah siswa, dengan Genially sebagai solusi. Genially dapat dimanfaatkan untuk menstimulus keaktifan belajar sejarah siswa. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan metode quasi eksperimen dengan Non-Equivalent control group design. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan purposive sampling berdasarkan kriteria tingkat keaktifan siswa yang rendah. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 3 Kota Tasikmalaya dengan sampel penelitian kelas XI 1 sebagai kelas eksperimen dan XI 2 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan instrumen berupa angket keaktifan dan di analisis dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS 29* melalui serangkaian uji normalitas, uji hipotesis dan uji N-gain. Hasil analisis data normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi secara normal, sehingga dilakukan uji hipotesis dengan *Mann Whitney-U*, hasil analisis *Mann Whitney-U* menunjukkan nilai $0,002 < 0,05$ hal ini berarti media Genially berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar sejarah siswa. Selain itu hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan dengan indeks sebesar 0,6784 hasil N-Gain tersebut menunjukkan peningkatan keaktifan belajar sejarah dengan kategori sedang, sehingga media Genially tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar sejarah, hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan treatment antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media Genially, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran tidak dilakukan dengan media digital interaktif apapun. Sehingga hasil peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Kata Kunci : Keaktifan Belajar, Media Pembelajaran Genially, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of activeness in learning history at MAN 3 Tasikmalaya City, especially in class XI. This research was conducted to overcome the problem of low levels of activeness in learning history of students, with Genially as a solution. Genially can be used to stimulate activeness in learning history of students. This research was conducted with a quantitative approach and a quasi-experimental method with a Non-Equivalent control group design. Sampling in this study was carried out by purposive sampling based on the criteria of low levels of student activities. The population of this study was students of class XI MAN 3 Tasikmalaya City with a research sample of class XI 1 as the experimental class and XI 2 as the control class. Data collection was carried out by distributing instruments in the form of an activeness questionnaire and analyzed using the IBM SPSS 29 application through a series of normality tests, hypothesis tests and N-gain tests. The results of the normality data analysis showed that the data were not normally distributed, so a hypothesis test was conducted using the Mann-Whitney-U test. The Mann-Whitney-U test showed a value of $0.002 < 0.05$, indicating that Genially media significantly influenced students' history learning engagement. Furthermore, the N-Gain analysis showed an increase with an index of 0.6784. This N-Gain result indicates an increase in history learning engagement in the moderate category. Therefore, Genially media is considered quite effective in increasing history learning engagement. This is due to the difference in treatment between the experimental and control classes. In the experimental class, learning was conducted using Genially media, while in the control class, learning was not conducted using any interactive digital media. Therefore, the results of the increase in the experimental class were higher than those of the control class.

Keywords: Learning Activities, Genially Learning Media, History Learn