

## Game Edukasi *Genially*: Media Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Bank

Novitasari<sup>1\*</sup>, Rahmanita Vidyasari<sup>2</sup>, Atyanto Mahatmyo<sup>3</sup>, Hastuti Redyanita<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Keuangan dan Perbankan, Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Jakarta

Jl. Prof. Dr. G.A. Siwabessy, Kampus UI, Depok, Jawa Barat 16425, Indonesia.

\*Email: [novitasari@akuntansi.pnj.ac.id](mailto:novitasari@akuntansi.pnj.ac.id)

**Abstract:** *Students' interest in learning bank accounting can be influenced by the learning methods and media used by lecturers. Classical learning methods and media have not been able to motivate and maximize student learning participation, so learning tends to be monotonous in one direction. Therefore, an educational game method using Genially media is needed as an interactive learning media that can attract students' interest in learning. This research aims to determine the influence and effectiveness of using the Genially educational game in increasing student interest in learning in bank accounting courses. This research is experimental research. The instrument used is a learning interest questionnaire and the analysis technique uses descriptive data analysis with the Paired T-Sample Test and effectiveness test. The results of data analysis confirm that there is a difference in the average student learning interest in learning that uses Genially educational game media and learning that does not use Genially educational game media (classical method). The results of the effectiveness analysis showed that the level of effectiveness of educational game media in learning bank accounting was 81.92%, in the effective category. Meanwhile, classical learning media has an effectiveness level of 74.56%, which is in the quite effective category. It can be concluded that the Genially educational game is an influential and effective learning media for increasing student interest in learning compared to classical learning media.*

**Keywords:** *classical method; educational games; genially; interest in learning; learning media*

**Abstrak:** Minat belajar mahasiswa pada pembelajaran akuntansi bank dapat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan dosen. Metode dan media pembelajaran klasikal belum dapat memotivasi dan memaksimalkan partisipasi belajar mahasiswa, sehingga pembelajaran cenderung monoton satu arah. Oleh karena itu diperlukan metode *game* edukasi dengan media *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh dan efektivitas penggunaan *game* edukasi *Genially* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi bank. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner minat belajar dan teknik analisisnya menggunakan analisis data deskriptif dengan Uji *Paired T-Sample*. Hasil analisis data mengkonfirmasi terdapat perbedaan rata-rata minat belajar mahasiswa pada pembelajaran yang menggunakan media *game edukasi Genially* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *game edukasi Genially* (metode klasikal). Hasil analisis efektivitas diperoleh tingkat efektivitas media *game edukasi* dalam pembelajaran akuntansi bank sebesar 81,92%, berada dalam katagori efektif. Sementara media pembelajaran klasikal memiliki tingkat efektivitas sebesar 74,56%, berada pada katagori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa *game edukasi Genially* menjadi media pembelajaran yang berpengaruh dan efektif untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa dibandingkan media pembelajaran klasikal.

**Kata Kunci:** *game edukasi; genially; media pembelajaran; metode klasikal; minat belajar*

### PENDAHULUAN

Dalam era digital, informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Transformasi digital dalam pendidikan adalah sebuah kebutuhan. Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke semua mata pelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak terkesan jenuh atau monoton.

Karena penyampaian informasi melalui teknologi canggih terlihat lebih variatif dan modern. Pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat dituntut dan dibutuhkan pada era pembelajaran perguruan tinggi. Mahasiswa sekarang adalah generasi Z yang lahir di era teknologi digital, pembelajaran dengan metode yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh mereka dalam proses pembelajaran (Sari dan Oktavia, 2021). Mahasiswa saat ini melihat aktivitas perkuliahan tradisional sebagai sebuah rutinitas yang membosankan, padahal mahasiswa saat ini berada di era bahwa mereka membutuhkan hiburan atau perlu keterlibatan mendalam (*engaged*) dalam melakukan sesuatu. Oleh karena itu, perlu model pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui *game* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan meningkatkan kompetensi mahasiswa (Wardana dan Sagoro, 2019). Dalam pembelajaran dapat menggunakan sebuah pendekatan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna serta memberikan pengalaman yang berkelanjutan melalui penggunaan game edukasi (Durak, 2018). Game edukasi umumnya dianggap sebagai teknik yang efektif dan berguna dalam menghasilkan hasil positif pada pengalaman dan perilaku individu (Wardana dan Sagoro, 2019).

Berdasarkan observasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi bank ditemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran tradisional yang digunakan selama ini, yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan latihan ternyata belum memaksimalkan partisipasi, motivasi dan minat belajar mahasiswa. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran memiliki kelemahan, seperti sumber belajar hanya mengandalkan dosen, sehingga kreativitas mahasiswa tidak berkembang, mahasiswa mudah bosan dan kelas menjadi pasif. Jika pembelajaran metode tradisional tetap diterapkan secara penuh tanpa mengkombinasikannya dengan metode pembelajaran yang lain, maka motivasi dan minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi akan semakin turun dan pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal. Indikator minat belajar menurut Lestari dan Mokhammad (2017), dapat didefinisikan sebagai perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran akuntansi bank dikelas agar dapat menyesuaikan dengan gaya pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa generasi Z.

Game edukasi menjadi salah satu metode pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi, baik untuk mahasiswa akuntansi maupun mahasiswa non-akuntansi. Minat, motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan game edukasi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Sagoro (2022) yang menyatakan game edukasi secara positif berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa. Hasil senada juga dinyatakan dalam penelitian Moncada dan Moncada (2014) yang mengungkapkan bahwa teknik game edukasi atau gamifikasi mampu meningkatkan minat mahasiswa dan mahasiswa pasif dapat lebih termotivasi dengan pembelajaran menggunakan permainan. Hariyanto (2018) menjelaskan bahwa permainan (*game*) bisa digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar seseorang, dengan demikian pemahaman orang tersebut dapat meningkat karena mempelajari sesuatu yang membuatnya senang, terutama pelajaran akuntansi.

Media pembelajaran game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media *Genially*. *Genially* adalah platform untuk konten animasi interaktif. Dengan *Genially* dapat membuat presentasi interaktif, infografis animasi, materi e-learning multimedia, kuis dan konten lainnya (Genially, 2022). Menurut (Ni'mah, Warsiman dan Hermiati, 2022), Media *Genially* dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi atau hal-hal lain yang ingin ditampilkan dengan kelebihan memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya *template-template* dengan berbagai tema,

selain itu *Genially* dapat digunakan untuk membuat kuis sesuai materi. Dari hasil penelitian (Einstein, Bulu dan Nahak, 2022), media pembelajaran game edukasi menggunakan *Genially* membantu para guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal senada diperoleh dalam hasil penelitian (Ni'mah, Warsiman dan Hermiati, 2022), yang menyimpulkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran daring dapat ditingkatkan melalui pembelajaran menggunakan media *Genially*.

Berdasarkan latar belakang masalah dan dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya, maka perlu kiranya untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam upaya meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi bank serta melihat perbedaan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran yang menggunakan media klasikal dengan pembelajaran yang menggunakan media game edukasi *Genially*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian positif kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Dalam metode penelitian ini, terdapat kelas pembelajaran yang akan dijadikan kelas eksperimen. Pendekatan atau model yang digunakan adalah pendekatan model *Kemmis-Mc.Taggart*. Menurut Arikunto (2008) dalam (Mumpuni dan Sagoro, 2018), model *Kemmis-Mc.Taggart*, terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini dilakukan pada program studi Keuangan dan Perbankan, Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta (PNJ). Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran akuntansi bank. Sampel yang dipilih adalah mahasiswa semester 4 Kelas BKT 4C dengan jumlah mahasiswa sebanyak 27 orang, sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang dijadikan amatan dalam penelitian. Kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran klasikal dan media pembelajaran game edukasi *Genially*. Setelah itu akan dilihat perbedaan minat belajar mahasiswa ketika menggunakan media klasikal dengan ketika menggunakan game edukasi pada pembelajarannya.

Data dalam penelitian ini bersumber kepada data primer, dengan pengumpulan data berupa hasil kuesioner minat belajar yang disebar kepada mahasiswa. Sementara untuk pengumpulan data mengenai media *Genially* dan pembelajaran serta untuk menganalisis hasil penelitian digunakan studi kepustakaan, yaitu memperoleh informasi dari artikel jurnal online, artikel situs online, penelitian terdahulu dan sumber lain yang relevan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan model rancangan *Kemmis-Mc.Taggart* yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

### a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan diawali dengan membuat Satuan Acara Pengajaran (SAP) untuk pokok bahasan materi Akuntansi giro dalam valuta asing dengan metode pembelajaran permainan. Pada tahap ini dirancang kelas yang akan menggunakan media interaktif *Genially* dalam pembelajarannya (kelas eksperimen) Pada tahap ini juga dirancang aktivitas *Genially* yang akan digunakan.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Observer melaksanakan tindakan berdasarkan SAP yang telah disusun, dan melakukan pengamatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media klasikal dengan media *Genially*. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa akan diberikan kuesioner yang harus diisi untuk mengetahui minat belajar mahasiswa dalam menggunakan media klasikal dan media game edukasi *Genially*.

### c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar pengamatan dan mencatat proses pembelajaran yang berlangsung dalam catatan lapangan. Selama dosen melaksanakan pembelajaran, observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media klasikal dan media game edukasi *Genially* dan serta mendokumentasikan kegiatan pembelajaran tersebut.

d. Refleksi

Proses refleksi dilakukan dengan diskusi antara dosen dengan dua observer mengenai pelaksanaan dan pengamatan rangkaian pembelajaran. Berdasarkan catatan lapangan dan dokumentasi, dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengolahan skor hasil kuesioner minat belajar mahasiswa pada kelas eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi bank yang menggunakan media klasikal dengan pembelajaran yang menggunakan media game edukasi *Genially*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Menguji normalitas data. Untuk menguji normalitas dengan data yang berjumlah  $< 100$  digunakan uji *Shapiro-Wilk* dan jika jumlah data  $> 100$  maka digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.
2. Menguji perbedaan rata-rata minat belajar mahasiswa pada pembelajaran yang menggunakan media klasikal dengan pembelajaran yang menggunakan media *Genially*. Dikarenakan data dalam penelitian ini adalah dua kelompok sampel dengan jumlah data yang sama maka digunakan uji *Paired Sample T-Tes* dengan syarat jika data berdistribusi normal. Namun jika data berdistribusi tidak normal, maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.
3. Menguji efektifitas pembelajaran metode klasikal dan pembelajaran metode game edukasi *Genially* menggunakan uji *N-Gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 27 mahasiswa semester empat program studi keuangan dan perbankan, yaitu kelas BKT 4C sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan dosen mata kuliah dan mahasiswa, diperoleh informasi bahwa selama ini dosen belum optimal dalam memanfaatkan media & teknologi dalam pembelajaran. Dalam mata kuliah akuntansi bank, dosen menjelaskan hanya menggunakan power point sederhana dengan metode klasikal ceramah. Ini berdampak pada mahasiswa yang menjadi sulit memahami materi, mahasiswa kurang aktif dan kelas menjadi monoton. Kondisi ini perlu segera diatasi agar mahasiswa mudah memahami, kelas menjadi interaktif dan minat belajar mahasiswa dapat meningkat. Setelah berdiskusi dengan dosen pengampu dan observer serta mempertimbangkan berbagai hal, akhirnya disepakati untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* pada mata kuliah akuntansi bank.

Tahapan awal dalam penelitian ini adalah tahap perencanaan. Dimana dalam tahap perencanaan, dosen dan observer menyiapkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Satuan acara pembelajaran (SAP) untuk mata kuliah akuntansi bank serta memilih materi yang akan diterapkan *Genially* dalam pembelajarannya. Kemudian menganalisis kebutuhan untuk mengatasi permasalahan beserta mengumpulkan referensi yang relevan. Dalam tahap ini juga mulai mendesain materi dan quiz menggunakan media *Genially*. Begitu Pula dalam pembelajaran dengan metode klasikal, dosen menyiapkan materi ajar dalam sebuah presentasi sederhana yang nantinya akan dijelaskan kepada mahasiswa, setelah itu dosen akan memberikan latihan soal secara manual.

Meda *Genially* dapat dibuat dan dipakai dengan menggunakan laptop maupun handphone. Berikut ini tampilan materi akuntansi giro dalam valuta asing dari laptop dengan menggunakan media pembelajaran *Genially* :



Gambar 2. (a) Tampilan Awal, (b) Tampilan Menu, (c) Tampilan Materi Jurnal

Sementara untuk materi tabungan dalam valuta asing diberikan dengan menggunakan metode ceramah melalui media presentasi sederhana. Berikut ini tampilan materi dalam slide presentasi:



Gambar 3. (a,b,c) Tampilan Materi dalam Slide Presentasi

Pada tahap pelaksanaan, untuk materi giro valuta asing diberikan selama satu kali pertemuan (4 x 45 menit). Begitu pula untuk materi tabungan dalam valuta asing diberikan selama satu kali pertemuan (4 x 45 menit). Pada pertemuan pertama, diberikan materi giro valuta asing dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi *Genially*. Kemudian pada pertemuan berikutnya diberikan materi tabungan valuta asing dengan media pembelajaran presentasi sederhana dalam powerpoint

Dalam materi giro valuta asing, mahasiswa sudah menyiapkan laptop atau handphone untuk dapat membuka *Genially*. Langkah pertama pembelajaran dengan media *Genially*, dosen akan memberikan link materi pembelajaran *Genially* kepada mahasiswa, lalu mahasiswa dapat membuka link tersebut dan memahami materinya secara mandiri dengan waktu pembelajaran selama 3 jam (3 x 45 menit). Dengan penggunaan media *Genially*, dapat meminimalisir metode ceramah yang selama ini dilakukan dosen. Karena di dalam media pembelajaran *Genially* sudah dilengkapi dengan materi yang dibuat secara interaktif, penjelasan dosen dalam bentuk suara, perhitungan akuntansi, latihan soal dan dilengkapi dengan video penjelasan dosen. Pembuatan materi dengan menggunakan media *Genially* juga dapat menggunakan tema-tema tertentu yang menarik, seperti dalam penelitian ini, materi disajikan secara interaktif dengan tema penyihir (*witchcraft*). Pada satu jam terakhir pembelajaran, mahasiswa mengerjakan latihan yang ada di *Genially* dan mahasiswa dapat langsung mengetahui nilainya saat itu juga di *Genially*.

Sementara dalam materi tabungan valuta asing, dosen menjelaskan materi yang ada di powerpoint dan mahasiswa menyimak penjelasan dosen. Mahasiswa juga dapat bertanya kepada dosen ketika ada materi yang belum dipahami. Dosen menjelaskan materi dengan waktu 3 jam (3 x 45 menit). Latihan diberikan dalam bentuk soal manual di satu jam terakhir

pembelajaran. Kelemahannya dalam metode klasikal ini adalah mahasiswa hanya menjadi objek penyimak penjelasan dosen, tanpa adanya partisipasi aktif dari mahasiswa, sehingga kelas menjadi terasa monoton dan membosankan. Selain itu adanya keterbatasan waktu mahasiswa dalam mengerjakan latihan karena harus menulis soal dan menjawab secara manual, sehingga mahasiswa tidak dapat mengetahui nilainya saat itu juga.

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan juga dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas eksperimen. Dosen bersama observer melakukan pengamatan dan mendokumentasikan aktivitas mahasiswa untuk melihat bagaimana keaktifan, ketertarikan dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Dalam tahapan ini juga dilakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui minat belajar mahasiswa terhadap pembelajaran yang telah dilaluinya baik menggunakan media game edukasi *Genially* maupun dengan media presentasi.

Setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan, maka tahap terakhir adalah tahap refleksi. Pada tahap refleksi dilakukan pengolahan hasil kuesioner serta dilakukan diskusi mengenai hasil kuesioner tersebut, serta evaluasi mengenai rangkaian kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan,

Dalam analisis data, tahapan pertama adalah melakukan uji normalitas data. Karena data yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 27, dimana  $< 100$  maka untuk uji normalitas digunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil dari uji Shapiro-Wilk dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut :

**Tabel 1.** Uji Normalitas Shapiro-Wilk

KELOMPOK		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
PEMBELAJARAN	KLASIKAL	0,957052961	27	0,315992
	GENIALLY	0,983324665	27	0,928455

Dalam Tabel 1 hasil uji Shapiro-Wilk terlihat bahwa nilai Sig. untuk pembelajaran klasikal sebesar  $0,3152992 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Begitu pula pada pembelajaran *Genially* yang menghasilkan nilai Sig.  $0,928455 > 0,05$ , yang artinya data pembelajaran *Genially* berdistribusi normal.

Setelah kedua data dinyatakan normal, maka analisis berikutnya adalah melakukan uji perbedaan minat belajar pada pembelajaran yang menggunakan metode klasikal media presentasi dengan pembelajaran game edukasi media *Genially*. Untuk menguji perbedaan ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test* karena kedua data berpasangan. Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata minat belajar mahasiswa pada pembelajaran yang menggunakan metode klasikal dengan pembelajaran yang menggunakan metode game edukasi. Hasil uji perbedaan dengan *Paired Sample T-Test* dapat dilihat dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Statistik Deskriptif

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		Klasikal	74,56	27	6,813
	Genially	81,93	27	7,168	1,379

Pada output dalam Tabel 2 diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti, yaitu minat belajar pada pembelajaran Klasikal dan minat belajar pada pembelajaran *Genially*. Untuk minat belajar pada pembelajaran Klasikal diperoleh rata-rata

(mean) sebesar 74,56 sedangkan minat belajar pada pembelajaran *Genially* diperoleh rata-rata (mean) sebesar 81,93.

Karena nilai rata-rata minat belajar pada pembelajaran Klasikal 74,56 < minat belajar pada pembelajaran *Genially* 81,93, maka itu artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata minat belajar mahasiswa pada pembelajaran Klasikal dengan pembelajaran yang menggunakan *Genially*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar signifikan atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji pada output *Paired Sample Test*. Output *Paired Sample Test* dapat dijelaskan dalam Tabel 3 berikut:

**Tabel 3.** Output *Paired Sample Test*

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Klasikal - Genially	-7,370	8,395	1,616	-10,691	-4,049	-4,562	26	0,000

Berdasarkan table output *Paired Sample Test*, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar mahasiswa pada pembelajaran yang menggunakan metode Klasikal presentasi dengan pembelajaran metode game edukasi *Genially*. Yang artinya ada pengaruh signifikan penggunaan game edukasi *Genially* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi bank di program studi Keuangan dan Perbankan.

Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Genially* pada pembelajaran akuntansi bank, maka dilakukan uji *N-Gain*. Kategori tafsiran efektivitas *N-Gain* dapat dilihat dalam Tabel 4.

**Tabel 4.** Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Arisa, Johansyah dan Hanif (2020)

Untuk menjawab apakah media pembelajaran *Genially* cukup efektif digunakan pada pembelajaran materi akuntansi bank, maka dilakukan analisis skor *N-Gain* dengan menggunakan SPSS. Hasil pengujian nilai *N-Gain* dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

**Tabel 5.** Hasil Uji *N-Gain*

KELOMPOK			Statistic
HASIL KUESIONER	KLASIKAL	Mean	74,5556
		Minimum	61,00
		Maximum	88,00
	GENIALLY	Mean	81,9259
		Minimum	68,00
		Maximum	97,00

Berdasarkan perhitungan uji *N-Gain* tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk pembelajaran yang menggunakan metode klasikal berbantuan media presentasi adalah sebesar 74,5556 atau 74,56% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sementara nilai rata-rata *N-Gain score* untuk pembelajaran yang menggunakan game edukasi berbantuan media *Genially* adalah sebesar 81,9259 atau 81,92% termasuk dalam kategori efektif.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat perbedaan minat belajar mahasiswa pada pembelajaran yang menggunakan metode klasikal berbantuan media presentasi dengan pembelajaran metode game edukasi berbantuan media *Genially*. Terbukti metode game edukasi *Genially* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran akuntansi bank karena mampu meningkatkan minat, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Rahayu, et al (2023), dimana pembelajaran yang menggunakan media *Genially* menjadikan pembelajaran menjadi termotivasi, menarik dan interaktif. Mendukung pula hasil penelitian dari Syahputri, Dewi dan Widyaningrum (2023) yang menyatakan pembelajaran dengan cara permainan akan membuat motivasi belajar siswa meningkat. Ketika motivasi belajar siswa meningkat maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai perbedaan minat belajar mahasiswa pada pembelajaran yang menggunakan media presentasi (klasikal) dengan pembelajaran yang menggunakan media *Genially*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan rata-rata minat belajar mahasiswa pada pembelajaran klasikal berbantuan media presentasi dengan pembelajaran game edukasi berbantuan media *Genially*.
2. Minat belajar mahasiswa pada pembelajaran yang menggunakan game edukasi berbantuan media *Genially* mengalami peningkatan dibandingkan pada pembelajaran klasikal.
3. Penggunaan media pembelajaran game edukasi *Genially* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi bank.
4. Pembelajaran game edukasi *Genially* lebih efektif digunakan dibandingkan pembelajaran dengan metode klasikal berbantuan presentasi sederhana.

Saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini dimana penggunaan game edukasi *Genially* mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa dan efektif digunakan pada pembelajaran mata kuliah akuntansi bank, maka sangat perlu untuk menerapkan penggunaan game edukasi *Genially* ini pada pembelajaran mata kuliah lainnya

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan penelitian ini didanai oleh Politeknik Negeri Jakarta (Nomor Kontrak 365/PL3.18/PT.00.06/2023, tanggal 25 Mei 2023).

## DAFTAR PUSTAKA

- Bozkurt, Aras dan Durak, Gurhan. (2018). A Systematic Review of Gamification Research : In Pursuit of Homo Ludens. *International Journal of Game-Based Learning*, Vol. 8, Issue. 3, hal. 15–33.
- Enstein, Jhon; Bulu, Vera Rosalina dan Nahak, Roswita Lioba. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 02, No. 01, hal. 101–109.
- Hariyanto, Novilia Stephanie. (2018). Penerapan Game Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Belajar Mahasiswa Akuntansi Universitas Surabaya. *Calyptra; Jurnal*

- Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol. 7, No. 1, hal. 585–614.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Moncada, Susan M. dan Moncada, Thomas P. (2014). Gamification of Learning in Accounting Education,” *Journal Higher Education Theory Practice*, Vol. 14, No. 3, hal. 9–19.
- Mumpuni, Intan Primaniar dan Sagoro, Endra Murti. (2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vo.7, No.1, hal. 1-15.
- Ni'mah, Nurlaily Khoirun, Warsiman dan Hermiati, Titik. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, vol. 10, no. 1, hal. 1–10.
- Rahayu, Wening Patmi et al. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru SMK Islam Batu. *Jurnal PRIMA*, Vol.2, Issue.3, hal.270-277.
- Sari, Padma Adriana dan Oktavia, Fathimatus Zahro Fazda. (2021). Sumber Belajar Alternatif Mata Kuliah Akuntansi Bagi Mahasiswa Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.19, No.1, hal. 11-26.
- Syahputri, Allisya Sendi; Dewi, Candra dan Widyaningrum, Heny Kusuma. (2023). Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, Vol.2, No.2, hal. 685-691.
- Wardana, Serly dan Sagoro, Endra Murti. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.XVII, No.2, hal. 46-57.