

**PENGARUH PLATFORM GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MURID DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMAN 17 SURABAYA****Fadiyah Salsabila**Program Studi Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Negeri Surabaya

Email: [fadiyhsalsabila.21011@mhs.unesa.ac.id](mailto:fadiyhsalsabila.21011@mhs.unesa.ac.id)**Septina Alrianingrum**

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Negeri Surabaya

Email: [septi@unesa.ac.id](mailto:septi@unesa.ac.id)**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tiga hal yakni kondisi pembelajaran sejarah yang kurang menarik dan membosankan, guru kurang memanfaatkan teknologi, dan kemampuan literasi digital murid yang belum diarahkan. Dari ketiga permasalahan tersebut terdapat solusi yang ditawarkan peneliti yakni dengan menerapkan platform Genially agar kemampuan literasi digital murid dapat berkembang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh platform Genially terhadap kemampuan literasi digital murid. Penelitian ini berdasarkan pada teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa pembelajaran menekankan pada keaktifan murid dan pengetahuan diperoleh dari pengalaman murid itu sendiri.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian kuantitatif dengan jenis pre eksperimental design dengan model one shot case study. Penelitian ini menggunakan sampel seluruh murid kelas XI-7 di SMAN 17 Surabaya yang ditentukan melalui teknik justify sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas murid, angket tentang platform Genially dan literasi digital, tes akhir pembelajaran, dan penilaian hasil tugas sedangkan teknik analisis data yang digunakan berupa uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas dan linearitas sementara untuk uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai sig sebesar 0,000 yang berarti nilai sig < 0,05. Setelah dinyatakan berpengaruh, maka dilakukan uji koefisien determinasi dengan hasil nilai R square sebesar 0,626 atau 62,6% sehingga dibulatkan menjadi 63%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid dengan besarnya pengaruh di angka 63%.

**Kata Kunci :** Platform Genially, Literasi Digital, Pembelajaran Sejarah.**Abstract**

*This research is motivated by three things, namely the condition of history learning that is less interesting and boring, teachers do not utilize technology enough, and students' digital literacy skills have not been directed. From these three problems, there is a solution offered by the researcher, namely by implementing the Genially platform so that students' digital literacy skills can develop. The purpose of this study is to determine and analyze the influence of the Genially platform on students' digital literacy skills. This research is based on Jean Piaget's constructivism theory which states that learning emphasizes student activity and knowledge is obtained from the students' own experiences.*

*The research method used in this study is a quantitative research method with a pre-experimental design type with a one-shot case study model. This study used a sample of all students in grades XI-7 at SMAN 17 Surabaya which was determined through the justify sampling technique. The data collection technique used was a student activity observation sheet, a questionnaire about the Genially platform and digital literacy, a final learning test, and an assessment of the results of the assignment, while the data analysis technique used was a prerequisite test using normality and linearity tests while for hypothesis testing using a simple linear regression test.*

*The results showed that the Genially platform had an effect on students' digital literacy skills. The results of the hypothesis test using a simple linear regression test show that the sig value is 0.000, which means the sig value < 0.05. After being declared influential, a determination coefficient test was carried out with the R square value of 0.626 or 62.6% so it was rounded up to 63%. Thus, it can be concluded that the Genially platform has an effect on students' digital literacy skills with a magnitude of influence at 63%.*

**Keyword :** Genially Platform, Digital Literacy, History Learning

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia. Manusia akan selalu membutuhkan pendidikan karena pendidikan dapat memberikan bekal bagi mereka untuk menjalani dan menghadapi kehidupannya. Pendidikan telah ada sejak manusia dilahirkan meskipun prosesnya masih sederhana dan berlangsung hingga akhir hayat. Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Depdiknas, 2003). Pendidikan pada hakikatnya adalah aktivitas yang dilakukan orang dewasa dengan sadar, disengaja, dan penuh tanggung jawab secara terus menerus kepada anak hingga menimbulkan interaksi diantara keduanya sehingga anak dapat mencapai kedewasaan yang dicita-citakannya (Fahmi Djaguna, 2024).

Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat berkaitan karena dalam pendidikan itu sendiri terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah sistem yang dirancang dengan tujuan untuk membantu murid dalam proses belajarnya dan di dalamnya terdiri dari berbagai kegiatan yang diatur dan dipersiapkan sedemikian rupa untuk mendukung keperluan murid dalam proses belajarnya (Ahmad Djamaluddin, 2019). Dengan kata lain, pembelajaran adalah kegiatan yang disusun dan disiapkan oleh guru untuk membantu dan mendukung murid dalam belajar. “Pembelajaran hendaknya diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis murid” (Depdiknas, 2021).

Pembelajaran saat ini dihadapkan dengan Pembelajaran saat ini dihadapkan dengan arus perkembangan zaman dan dunia yang semakin modern. Modernisasi membawa pada arus perkembangan teknologi yang kian pesat dan cepat. Pesatnya perkembangan teknologi semakin tidak dapat dihindari mulai dari munculnya *smartphone* yang sangat praktis hingga internet yang memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Adanya perkembangan teknologi tersebut pada akhirnya memunculkan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Guru yang dulunya hanya memanfaatkan papan tulis sebagai media pembelajaran perlahan berkembang menggunakan teknologi digital seperti *slide* presentasi, video interaktif, *augmented reality*, *virtual reality*, dan sebagainya. Begitu pula dengan bahan ajar yang dulunya hanya menggunakan buku cetak perlahan berkembang menjadi buku digital yang dapat diakses secara gratis tanpa mengeluarkan biaya tambahan.

Meskipun telah muncul berbagai inovasi namun masih banyak guru yang kurang memanfaatkan inovasi tersebut dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan aktivitas belajar mengajar yang mengkaji beragam peristiwa yang terjadi di masa lalu yang relevan dengan saat ini ataupun saat yang akan datang (Khoirurrozzikin, 2023). Disisi lain, pembelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang menerangkan mengenai manusia pada masa lalu dengan beragam aspek kegiatannya yang meliputi hukum, politik, sosial, militer, keagamaan, kreativitas serta intelektual dan keilmuan (Sapriya, 2009). Berdasarkan kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar mengajar yang menerangkan tentang manusia pada masa lalu dengan beragam aspek kegiatannya yang meliputi hukum, politik, sosial, militer, keagamaan, kreativitas serta keilmuan, dan intelektual.

Berdasarkan observasi di SMAN 17 Surabaya yang dilakukan mulai Januari–Februari 2025, terdapat tiga guru pengajar atau pengampu mata pelajaran sejarah. Guru yang pertama dan kedua merupakan guru yang masih menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan teknologi sementara guru yang ketiga merupakan guru yang tidak lagi menggunakan metode ceramah namun telah menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada murid dan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan mulai Januari–Februari 2025 pada kelas XI-1 hingga XI-10 didapatkan sebuah fakta bahwa sebanyak tujuh kelas yakni XI-1, XI-2, XI-3, XI-4, XI-6, XI-7, dan XI-9 yang diampu oleh guru yang kedua memiliki kondisi pembelajaran yang lebih banyak didominasi guru dengan menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan teknologi. Lebih lanjut, dari hasil wawancara dengan perwakilan murid dari ketujuh kelas tersebut didapatkan juga sebuah fakta bahwa guru tersebut cenderung menerapkan teknologi yang terbatas pada *power point* dengan skala penerapan yang jarang. Akibatnya, para murid banyak yang merasa bosan dan jenuh sehingga mereka kurang dan bahkan tidak memperhatikan selama berlangsungnya pembelajaran sejarah. Beberapa hal yang murid lakukan ketika bosan dan jenuh yakni bermain *smarthpone* dengan membuka media sosial dan bermain *game*, makan, mencorat coret buku ataupun meja, dan mengobrol dengan temannya. Sementara itu, kondisi pembelajaran sejarah di tiga kelas lainnya yakni XI-5, XI-8, dan XI-10 yang diampu oleh guru yang ketiga memiliki kondisi pembelajaran yang berpusat pada murid dengan tidak mengandalkan metode ceramah dan telah memanfaatkan teknologi. Berdasarkan observasi, didapatkan sebuah fakta bahwa pembelajaran sejarah pada tiga kelas tersebut telah menerapkan model pembelajaran yang beragam dan berpusat pada murid seperti *cooperative learning*. Selain itu, guru tersebut juga telah memanfaatkan teknologi yang tidak hanya terbatas pada *power point*

namun juga menggunakan video pembelajaran dan platform pembelajaran seperti *wordwall* dan *quiziz*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada Februari 2025 pada perwakilan murid dari seluruh kelas, didapatkan pula sebuah informasi bahwa ketika berlangsungnya pembelajaran sejarah kedua guru tersebut memberikan kebebasan dan tidak memberikan arahan atau bimbingan kepada mereka terkait penggunaan sumber digital yang relevan dan terpercaya sehingga para murid lebih cenderung untuk menggunakan *website* berbasis AI seperti *ChatGPT* dan *Gemini* untuk mencari informasi. Penggunaan *website* berbasis AI dalam pencarian informasi tentu lebih praktis karena mereka tidak perlu membaca dan meneliti informasi lebih lanjut. Dengan digunakannya *website* berbasis AI tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan murid dalam berliterasi digital sudah cukup baik hanya saja kemampuan mereka perlu diarahkan agar mereka tidak ketergantungan terhadap *website* tersebut dan agar mereka juga dapat mengembangkan kemampuan bersikap secara kritis dalam dunia digital.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan mengenai identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kondisi pembelajaran sejarah didominasi oleh guru dengan menggunakan metode ceramah;
2. Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sejarah;
3. Penerapan teknologi dalam pembelajaran sejarah terbatas pada *power point*;
4. Murid merasa jenuh dan bosan ketika berlangsungnya pembelajaran sejarah;
5. Guru memberikan kebebasan dan tidak memberikan arahan kepada murid terkait penggunaan sumber digital yang relevan dan terpercaya;
6. Murid lebih banyak bergantung pada *website* berbasis AI untuk mencari informasi dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat disimpulkan beberapa permasalahan yakni:

1. Pembelajaran sejarah kurang menarik dan membosankan;
2. Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sejarah;
3. Kemampuan literasi digital murid yang belum diarahkan.

Untuk menjawab permasalahan-permasalahan diatas, dibutuhkan penerapan teknologi seperti platform Genially untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan literasi digital murid.

Platform Genially adalah alat berbasis web yang menawarkan pilihan dalam pembuatan konten digital dengan interaktif pada penggunaanya yang meliputi infografis, slide presentasi, poster, kuis, games, dan materi pembelajaran interaktif lainnya yang dilengkapi berbagai fitur kreatif (Alza Nabiel

Zamzami, 2024). Platform Genially memiliki beberapa kelebihan seperti memiliki beragam konten yang mudah untuk diadaptasi dan digunakan; memiliki versi dan adaptasi tanpa batas; memungkinkan terjadinya kolaborasi antar murid dan guru; cenderung dapat digunakan oleh beberapa perangkat seperti komputer, smartphone, dan laptop; serta memiliki fitur penyimpanan otomatis (Anisya Yolanda, 2023). Selain itu, kelebihan lainnya yang dimiliki platform Genially adalah cara mengaksesnya yang mudah, tidak memerlukan aplikasi dalam mengaksesnya, dan dapat menginput bahan atau media dari situs lain seperti youtube. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Platform Genially terhadap Kemampuan Literasi Digital Murid dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 17 Surabaya”.

Penelitian yang menginspirasi peneliti untuk mengembangkan penelitian dengan judul tersebut yakni penelitian dari Saputri, Widodo, dan Wibowo pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially terhadap Motivasi Belajar Sejarah”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis *website* Genially dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar murid. Terbukti dari hasil pengujian pada uji t menunjukkan nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  serta rata-rata nilai *pre test* sebesar 68,32 mengalami peningkatan pada rata-rata nilai *post test* sebesar 83,51 yang artinya media gamifikasi berbasis *website* Genially dapat meningkatkan motivasi belajar murid. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Perbedaannya terletak pada variabel dependen, tempat penelitian, model penelitian, dan teknik pengambilan sampel.

1. Penelitian tersebut menggunakan variabel dependen berupa motivasi belajar sejarah sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan variabel dependen berupa kemampuan literasi digital;
2. Penelitian tersebut bertempat di SMAN 1 Porong sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti bertempat di SMAN 17 Surabaya;
3. Penelitian tersebut menggunakan model penelitian *one group pre test post test* sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model penelitian *one shot case study*;
4. Penelitian tersebut menggunakan teknik pengambilan sampel *simple random sampling* sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan menggunakan teknik pengambilan sampel *justify sampling*.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain *pre experimental* dan model *one shot case study*. Penelitian ini bertempat di SMAN 17 Surabaya dengan jangka waktu penelitian di bulan April-Mei 2025. Adapun populasi yang



digunakan yakni murid kelas XI di SMAN 17 Surabaya yang berjumlah 10 kelas dengan jumlah murid sebanyak 352 dengan sampel yang diambil sebanyak 1 kelas yakni kelas XI-7 yang berjumlah 30 murid dengan teknik pengambilan sampel *justify sampling*. Teknik *justify sampling* dilakukan dengan cara menghitung rata-rata nilai ujian tengah semester pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia dari seluruh kelas dan rata-rata yang didapat tersebut dijumlahkan lalu dirata-ratakan kembali sehingga menghasilkan total rata-rata. Kelas dengan rata-rata yang paling mendekati total rata-rata akan digunakan sebagai sampel. Sementara itu, variabel yang digunakan terdiri dari 2 variabel yaitu variabel independen berupa *platform* Genially dan variabel dependen berupa kemampuan literasi digital.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

#### a. Observasi

Observasi merupakan cara mengumpulkan data dengan memperhatikan atau mengamati secara langsung suatu kejadian, perilaku, atau situasi. Peneliti menggunakan pengamatan ini untuk mendapatkan data yang sebenarnya atau apa adanya sesuai kenyataan yang benar-benar terjadi di lapangan (Sugiyono, 2022). Dalam hal ini, penulis akan menggunakan teknik observasi berupa lembar observasi aktivitas murid yang digunakan selama 3x penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *platform* Genially dan literasi digital;

#### b. Angket

Angket merupakan cara mengumpulkan data yang berisikan daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang diberikan kepada responden. Responden tersebut diminta untuk menjawab sesuai pandangan atau pengalaman pribadi mereka (Sugiyono, 2022). Dalam hal ini, penulis akan memberikan angket atau kuisioner untuk murid yang berisi tentang kemampuan murid dalam menggunakan *platform* Genially dan kemampuan murid dalam aspek literasi digital yang diberikan pada murid setelah 3x penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *platform* Genially dan literasi digital;

#### c. Tes

Tes merupakan cara mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden. Dalam penilaian tes, penulis menggunakan lembar penilaian tes yang berisi tentang *platform* Genially, kemampuan literasi digital, dan materi pembelajaran mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang diberikan pada murid setelah 3x penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *platform* Genially dan literasi digital;

#### d. Hasil Tugas (Non Tes)

Hasil tugas (non tes) merupakan cara mengumpulkan data melalui penugasan-penugasan yang diberikan pada saat pembelajaran. Dalam penilaian hasil tugas (non tes), penulis menggunakan lembar penilaian untuk menilai permainan ular tangga,

permainan monopoli, dan penugasan infografis pada *platform* Genially.

Setelah data terkumpul maka dilakukan teknik analisis data. Berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan penulis untuk menjawab rumusan masalah dan membuktikan hipotesis:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Dalam hal ini, penulis menggunakan bantuan aplikasi statistika yaitu *SPSS versi 21* dengan metode *shapiro wilk*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai  $sig > 0,05$  namun jika nilai  $sig < 0,05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal;

#### 2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menguji apakah hubungan antar variabel linear. Dalam hal ini, penulis menggunakan bantuan aplikasi statistika yaitu *SPSS versi 21*. Hubungan antar variabel dinyatakan linear jika nilai  $sig > 0,05$  namun jika nilai  $sig < 0,05$  maka hubungan antar variabel dinyatakan tidak linear;

#### 3. Uji Hipotesis dengan Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji apakah variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Dalam hal ini, penulis akan melakukan uji regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi statistika yaitu *SPSS versi 21* dengan taraf signifikansi atau  $sig$  sebesar 0,05 atau 5%. Pengambilan keputusan pada uji ini yaitu jika nilai  $sig < 0,05$  maka variabel independen dinyatakan berpengaruh terhadap variabel dependen atau  $H_0$  ditolak sementara  $H_a$  diterima namun jika nilai  $sig > 0,05$  maka variabel independen dinyatakan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen atau  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak;

#### 4. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besaran pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam hal ini, penulis menggunakan bantuan aplikasi statistika yaitu *SPSS versi 21* dengan melihat nilai R Square. Nilai R Square kemudian dikalikan 100 untuk dapat melihat besaran pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam bentuk persen.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

##### 1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Mei 2025 dengan pengambilan data yang dilaksanakan pada tanggal 30 April – 23 Mei 2025. Penelitian diawali dengan melaksanakan observasi pada saat berlangsungnya pembelajaran sejarah di seluruh kelas XI lalu dilanjutkan dengan wawancara kepada masing-masing ketua kelas dan wawancara kepada guru pengajar mata pelajaran sejarah kelas XI.

Penelitian kemudian dilanjutkan dengan validasi perangkat penelitian yang meliputi angket penelitian tentang *platform* Genially dan literasi digital,

modul ajar dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, soal-soal untuk pembelajaran, soal tes akhir pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan lembar observasi aktivitas murid kepada guru pengajar mata pelajaran sejarah di SMAN 17 Surabaya. Setelah dinyatakan valid maka dilakukan uji coba instrumen penelitian berupa angket tentang *platform* Genially dan kemampuan literasi digital di kelas XI-3 untuk uji validitas dan reliabilitas.

## 2. Hasil Analisis Instrumen

### a. Lembar Observasi Aktivitas Murid

Lembar observasi aktivitas murid merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur aktivitas murid selama berlangsungnya pembelajaran sejarah di kelas. Aktivitas murid selama pembelajaran sejarah di kelas diamati oleh dua observer yakni guru dan teman selama 3x pertemuan. Adapun hasil yang diperoleh yaitu aktivitas murid selama 3x pertemuan tatap muka yang diamati oleh guru dengan menggunakan *platform* Genially dan literasi digital berada pada kategori **Sangat Baik** dengan hasil rata-rata presentase sebesar 89%. Sementara itu, aktivitas murid selama 3x pertemuan tatap muka yang diamati oleh teman dengan menggunakan *platform* Genially dan literasi digital juga berada pada kategori **Sangat Baik** dengan hasil rata-rata presentase sebesar 89%;

### b. Angket Kemampuan Murid dalam Menggunakan Platform Genially

Angket kemampuan murid dalam menggunakan *platform* Genially merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan murid dalam menggunakan *platform* Genially. Angket tersebut diisi oleh para murid setelah 3x penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *platform* Genially. Adapun hasil yang diperoleh yakni murid telah memiliki kemampuan yang **Baik** dalam menggunakan *platform* tersebut dengan rata-rata presentase sebesar 74%;

### c. Angket Kemampuan Murid dalam Berliterasi Digital

Angket kemampuan murid dalam berliterasi digital merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan murid dalam berliterasi digital. Angket tersebut diisi oleh para murid setelah 3x penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan literasi digital. Adapun hasil yang diperoleh yakni murid telah memiliki kemampuan yang **Baik** dalam berliterasi digital dengan rata-rata presentase sebesar 79%;

### d. Tes Akhir Pembelajaran

Tes akhir pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang diterapkan. Tes ini dilakukan oleh para murid setelah 3x penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *platform* Genially dan literasi digital. Adapun hasil yang diperoleh yaitu murid telah memiliki pemahaman yang **Sangat Baik** dalam menggunakan *platform* Genially dan berliterasi digital dengan masing-masing rata-rata presentase sebesar 97% dan 99%. Selain itu, murid juga memiliki

kemampuan yang **Sangat Baik** dalam memahami materi dengan rata-rata presentase sebesar 86%;

### e. Hasil Tugas (Non Tes)

Penilaian hasil tugas (non tes) dilakukan untuk mengukur kemampuan murid pada aspek literasi digital khususnya dalam mencari dan menemukan sumber sejarah secara digital. Penilaian dilakukan melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) pada *platform* Genially untuk permainan ular tangga pada pertemuan pertama, monopoli pada pertemuan kedua, dan infografis pada pertemuan ketiga. Adapun hasil yang diperoleh yaitu murid memiliki kemampuan yang **Sangat Baik** dalam menyelesaikan penugasan LKPD permainan ular tangga, monopoli, dan infografis dengan rata-rata presentase sebesar 82%, 85%, dan 93%.

## 3. Hasil Uji Hipotesis

Setelah proses pengambilan data maka dilakukan pengolahan data yang diawali dengan melakukan uji normalitas dan linearitas pada angket kemampuan murid dalam menggunakan *platform* Genially dan angket kemampuan murid dalam berliterasi digital sebagai syarat untuk pengujian hipotesis. Berikut ini merupakan hasil analisis dari uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinasi:

### a. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PlatformGenially	.966	30	.430
LiterasiDigital	.943	30	.110

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa data pada angket variabel independen yakni *platform* Genially dan variabel dependen yakni kemampuan literasi digital berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai *sig* pada bagian *shapiro wilk* yang menunjukkan angka 0,430 untuk data angket variabel independen dan 0,110 untuk data angket variabel dependen karena berdasarkan ketentuan dalam statistika sebuah data dapat dinyatakan normal jika nilai *sig* > 0,05.

### b. Uji Linearitas

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Literasi Digital *Groups PlatformGenially	(Combined)	1126.610	18	62.589	3.015	.033
	Between Linearity	847.868	1	847.868	40.842	.000
	Deviation from Linearity	278.742	17	16.397	.790	.679
	Within Groups	228.357	11	20.760		
	Total	1354.967	29			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa hubungan antar variabel

independen yakni *platform* Genially dan variabel dependen yakni kemampuan literasi digital linear. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai *sig* pada bagian *deviation from linearity* yang menunjukkan angka 0,679 karena berdasarkan ketentuan dalam statistika hubungan antar variabel dapat dinyatakan linear jika nilai  $sig > 0,05$ . Selain melihat nilai *sig* pada bagian *deviation from linearity*, pengambilan keputusan pada uji linearitas juga dapat dilakukan dengan melihat nilai  $F < F$  tabel. Nilai  $F$  dapat dilihat pada bagian *deviation from linearity* yang menunjukkan angka 0,790. Nilai  $F$  tabel dihitung dengan cara melihat *df* pada bagian *deviation from linearity* dan *within groups*. Nilai *df* pada bagian *deviation from linearity* menunjukkan angka 17 sebagai pembilang dan nilai *df* pada bagian *within groups* menunjukkan angka 11 sebagai penyebut. Setelah itu, dilakukan perhitungan pada *microsoft excel* dengan rumus sebagai berikut:

=FINV (probabilitas, pembilang, penyebut)

=FINV(0.05,17,11)

=2,69

Nilai  $F$  tabel menunjukkan angka 2,69 yang berarti nilai  $F$  yang berada pada angka  $0,790 < F$  tabel.

#### c. Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah dilakukan uji normalitas yang menunjukkan data angket variabel independen yakni *platform* Genially dan variabel dependen yakni kemampuan literasi digital berdistribusi normal dan linearitas yang menunjukkan hubungan antar variabel linear maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana.

**Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	16.053	4.680		3.430	.002
PlatformGenially	.714	.104	.791	6.842	.000

a. Dependent Variable: LiterasiDigital

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa variabel independen yakni *platform* Genially berpengaruh terhadap variabel dependen yakni kemampuan literasi digital sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai *sig* pada bagian *platform* Genially yang menunjukkan angka 0,000 karena berdasarkan ketentuan dalam statistika variabel independen dinyatakan berpengaruh terhadap variabel dependen jika nilai  $sig < 0,05$ .

#### d. Uji Koefisien Determinasi

**Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.791 <sup>a</sup>	.626	.612	4.256

a. Predictors: (Constant), PlatformGenially

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4 dapat disimpulkan bahwa variabel

independen yakni *platform* Genially berpengaruh sebesar 63% terhadap variabel dependen yakni kemampuan literasi digital. Angka 63% didapat dari nilai  $R$  square sebesar 0,626 lalu dikalikan 100 sehingga didapat angka sebesar 62,6%. Karena angka dibelakang koma  $> 5$  maka dibulatkan ke bilangan atas yakni 63%.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas XI-7 dengan menggunakan *platform* Genially dan literasi digital dilakukan selama tiga kali pertemuan yang dihitung sejak tanggal 30 April – 21 Mei 2025. Pada pertemuan pertama, murid terlebih dahulu diperkenalkan dengan *platform* Genially dan literasi digital khususnya dalam pencarian sumber sejarah digital kemudian pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Games Based Learning* dengan media berupa ular tangga pada *platform* Genially. Pembelajaran berlangsung dengan murid melakukan permainan ular tangga dengan cara menjawab setiap pertanyaan yang didapat dengan menyertakan sumber sejarah digital. Pembelajaran berlangsung dengan antusiasme para murid meskipun mereka masih awam yang terbukti dengan banyaknya pertanyaan-pertanyaan seputar *platform* Genially dan literasi digital khususnya dalam pencarian sumber sejarah digital. Hal tersebut terjadi karena guru sejarah tidak pernah menggunakan *platform* tersebut dan beliau juga tidak pernah membimbing dan mengarahkan murid dalam mencari sumber sejarah digital yang akurat dan terpercaya.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Games Based Learning* dengan media berupa monopoli pada *platform* Genially. Pembelajaran berjalan serupa dengan pertemuan pertama yakni murid melakukan permainan monopoli dengan cara menjawab setiap pertanyaan yang didapat dengan menyertakan sumber sejarah digital. Pada pertemuan yang kedua ini, pembelajaran juga berlangsung dengan antusiasme para murid dan mereka sudah mulai terbiasa dengan *platform* Genially dan literasi digital khususnya dalam pencarian sumber sejarah digital. Hal tersebut ditandai dengan pertanyaan yang diajukan murid tentang *platform* Genially dan literasi digital khususnya dalam pencarian sumber sejarah digital sudah tidak sebanyak pada pertemuan pertama.

Pada pertemuan ketiga, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* dengan penugasan berupa pembuatan infografis melalui *platform* Genially. Dalam pembuatan infografis, murid juga harus menyertakan sumber sejarah digital yang digunakannya dalam menyusun isi infografis. Pada pertemuan yang ketiga ini, pembelajaran juga berlangsung dengan antusiasme para murid dan mereka sudah terbiasa dengan *platform* Genially dan literasi digital khususnya dalam pencarian sumber sejarah



digital. Hal tersebut ditandai dengan minimnya pertanyaan yang diajukan murid tentang *platform* Genially dan literasi digital khususnya dalam pencarian sumber sejarah digital.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga kali pertemuan, didapatkan sebuah fakta bahwa murid yang pada awalnya masih awam dan sama sekali tidak mengetahui *platform* Genially dan literasi digital khususnya dalam pencarian sumber sejarah digital lambat laun akan terbiasa dan memiliki kemampuan dalam menggunakan *platform* Genially dan mencari sumber sejarah digital. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang berlangsung menekankan pada keaktifan murid yang didalamnya terdapat proses diskusi untuk memecahkan permasalahan. Pembelajaran yang demikian sesuai dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa selama pembelajaran murid dituntut untuk terus aktif dan memiliki rasa tanggung jawab dalam menambah dan mengembangkan pengetahuannya. Oleh karena itu, proses belajar diarahkan pada diskusi untuk memecahkan permasalahan yang ada (Sehan Rifky, 2024). Selain menekankan pada keaktifan murid, pembelajaran yang telah berlangsung juga menekankan pada pengalaman nyata murid dalam memperoleh pengetahuan dan kemampuan baru. Hal tersebut juga sesuai dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh dan berkembang dari pengalaman nyata dan pemahaman menjadi lebih kuat dan mendalam ketika terus menerus diuji dengan pengalaman yang baru (Sehan Rifky, 2024).

Kemampuan murid yang terus berkembang mulai dari pertemuan pertama hingga ketiga dapat tercermin dari hasil penilaian hasil tugas (non tes) berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) permainan ular tangga, monopoli, dan infografis. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 5. Hasil Penilaian Hasil Tugas (Non Tes)**

Pertemuan Ke	Hasil Tugas	Kelompok						Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	
1	LKPD Permainan Ular Tangga	75	75	58	58	83	67	69
2	LKPD Permainan Monopoli	67	67	100	67	58	75	72
3	Infografis	92	100	92	92	83	100	93

Berdasarkan hasil penilaian hasil tugas (non tes) pada tabel 5 dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama murid mampu menyelesaikan LKPD permainan ular tangga dengan rata-rata sebesar 69. Selanjutnya, pada pertemuan kedua murid mampu menyelesaikan LKPD permainan monopoli dengan rata-rata sebesar 72. Lebih lanjut, pada pertemuan ketiga murid mampu menyelesaikan infografis dengan rata-rata sebesar 93.

Selain hasil penilaian hasil tugas (non tes), kemampuan murid yang terus berkembang juga dapat tercermin dari hasil tugas (non tes) berupa lembar kerja

peserta didik (LKPD) permainan ular tangga, monopoli, dan infografis pada indikator keakuratan sumber digital. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 6. Hasil Keakuratan Sumber Digital**

Pertemuan Ke	Indikator	Kelompok						Presentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	Keakuratan Sumber Digital	3	2	2	2	3	2	58%	Cukup
2	Keakuratan Sumber Digital	3	3	4	2	3	2	71%	Baik
3	Keakuratan Sumber Digital	3	4	4	3	3	4	88%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil keakuratan sumber digital pada tabel 6 dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama murid mampu mencari sumber sejarah digital yang akurat, kredibel, dan terpercaya sebanyak 2-3 dengan rata-rata presentase sebesar 58% dan termasuk dalam kategori **Cukup**. Selanjutnya, pada pertemuan kedua murid mampu mencari sumber sejarah digital yang akurat, kredibel, dan terpercaya sebanyak 2-4 dengan rata-rata presentase sebesar 71% dan termasuk dalam kategori **Baik**. Lebih lanjut, pada pertemuan ketiga murid mampu mencari sumber sejarah digital yang akurat, kredibel, dan terpercaya sebanyak 3-4 dengan rata-rata presentase sebesar 88% dan termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

## 2. Hasil Kemampuan Literasi Digital Murid

Berikut merupakan hasil analisis angket variabel dependen yakni kemampuan literasi digital pada setiap indikator:

**Tabel 7. Hasil Analisis Digital Skill**

Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Butir1	30	2	4	3.17
Butir2	30	2	4	3.27
Butir3	30	2	4	3.23
Butir4	30	2	4	3.20
Butir5	30	2	4	3.17
Butir6	30	2	4	3.17
Butir7	30	2	4	3.20
Valid N (listwise)	30			

Berdasarkan hasil analisis indikator digital skill pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa murid menjawab setiap butir pernyataan pada angket variabel dependen dengan skor minimum 2 dan skor maksimum 4 serta rata-rata 3.17 untuk butir pernyataan 1, 5, dan 6; 3.27 untuk butir pernyataan 2; 3.23 untuk butir pernyataan 3; dan 3.20 untuk butir pernyataan 4 dan 7.

**Tabel 8. Hasil Analisis Digital Ethics**

Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Butir8	30	2	4	3.20
Butir9	30	2	4	3.20
Valid N (listwise)	30			

Berdasarkan hasil analisis indikator digital *ethics* pada tabel 8 dapat disimpulkan bahwa murid menjawab setiap butir pernyataan pada angket variabel dependen dengan skor minimum 2 dan skor maksimum 4 serta rata-rata 3.20 untuk butir pernyataan 8 dan 9.

**Tabel 9. Hasil Analisis Digital Safety**  
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
Butir10	30	2	4	2.93
Butir11	30	2	4	3.03
Butir12	30	2	4	3.17
Valid N (listwise)	30			

Berdasarkan hasil analisis digital *safety* pada tabel 9 dapat disimpulkan bahwa murid menjawab setiap butir pernyataan pada angket variabel dependen dengan skor minimum 2 dan skor maksimum 4 serta rata-rata 2.93 untuk butir pernyataan 10, 3.03 untuk butir pernyataan 11, dan 3.17 untuk butir pernyataan 12.

**Tabel 10. Hasil Analisis Digital Culture**  
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
Butir13	30	2	4	3.30
Butir14	30	2	4	3.17
Butir15	30	2	4	3.23
Valid N (listwise)	30			

Berdasarkan hasil analisis indikator digital *culture* pada tabel 10 dapat disimpulkan bahwa murid menjawab setiap butir pernyataan pada angket variabel dependen dengan skor minimum 2 dan skor maksimum 4 serta rata-rata sebesar 3.30 untuk butir pernyataan 13, 3.17 untuk butir pernyataan 14, dan 3.23 untuk butir pernyataan 15.

Berdasarkan hasil analisis keseluruhan indikator literasi digital dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tertinggi berada pada indikator digital *culture* pada butir 13 dengan pernyataan "saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari agama lain". Hasil tersebut telah mencerminkan bahwa murid memiliki kesadaran terhadap keberagaman agama dan kepercayaan serta sikap toleransi antar umat beragama dalam dunia digital. Sedangkan nilai rata-rata terendah berada pada indikator digital *safety* pada butir 10 dengan pernyataan "saya terbiasa membuat *password* yang aman dengan kombinasi angka, huruf, dan tanda baca". Hasil tersebut menunjukkan bahwa murid masih kurang memiliki kesadaran terhadap pentingnya keamanan digital. Kebanyakan murid masih menggunakan *password* yang mencerminkan identitas diri seperti tanggal, bulan, dan tahun kelahiran. Selain itu, mereka juga tidak pernah mengubah *password* sama sekali sejak pembuatan *password* untuk pertama kalinya padahal seharusnya *password* rutin diganti setiap tiga bulan sekali. Hal tersebut tentu dapat menimbulkan

hal-hal yang tidak diinginkan seperti serangan siber yang kian marak terjadi.

### 3. Pengaruh Platform Genially terhadap Kemampuan Literasi Digital

Setelah kegiatan penelitian selama tiga kali pertemuan dan dilakukan olah data dan analisisnya maka didapatkan sebuah kesimpulan bahwa platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid. Sebelum diketahui berpengaruh, data yang didapat dari hasil angket dengan skala likert 1-4 diuji normalitas dan linearitasnya sebagai syarat untuk uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang didapat berdistribusi normal sedangkan uji linearitas dilakukan untuk memastikan hubungan antar variabel linear. Uji normalitas yang digunakan penulis yakni dengan *shapiro wilk* karena jumlah sampel termasuk dalam skala kecil  $< 50$ . Dari hasil uji normalitas didapatkan sebuah hasil bahwa data angket variabel independen yakni platform Genially dan variabel dependen yakni kemampuan literasi digital berdistribusi normal dengan nilai  $\text{sig} > 0,05$ . Setelah diuji normalitasnya maka data angket variabel independen yakni platform Genially dan variabel dependen yakni kemampuan literasi digital diuji linearitasnya. Dari hasil uji linearitas didapatkan sebuah hasil bahwa hubungan antar variabel linear dan positif dengan nilai  $\text{sig} > 0,05$  dan nilai  $F < F$  tabel.

Setelah dilakukan uji normalitas dan linearitas maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana didapatkan sebuah kesimpulan bahwa platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai  $\text{sig} < 0,05$  yang menandakan adanya pengaruh dari platform Genially terhadap kemampuan literasi digital murid sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Setelah dilakukan uji regresi linear sederhana maka dilakukan uji koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya pengaruh platform Genially terhadap kemampuan literasi digital murid. Berdasarkan hasil dari uji koefisien determinasi didapatkan sebuah kesimpulan bahwa platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid sebesar 62,6%. Karena angka dibelakang koma  $> 5$  maka dibulatkan ke bilangan atas yakni 63%.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid dalam pembelajaran sejarah di kelas XI pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai  $\text{sig}$  sebesar



0,000 yang berarti nilai  $\text{sig} < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima;

2. Platform Genially berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid sebesar 63%. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai  $R^2$  sebesar 0,626. Hasil dari nilai  $R^2$  lalu dikalikan 100 sehingga didapat angka sebesar 62,6%. Karena angka dibelakang koma  $> 5$  maka dibulatkan ke bilangan atas yakni 63%.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dijabarkan maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Platform Genially dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah pada jenjang dan materi lainnya karena penggunaan platform Genially terbukti berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital murid;
2. Tidak hanya terbatas pada mata pelajaran sejarah, penggunaan platform Genially juga diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya dengan konten yang disesuaikan lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### A. Buku

- Ahmad Djameluddin, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Chamdan Mashuri, G. S. (2022). *Buku Ajar Literasi Digital*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2021). *Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fahmi Djaguna, S. I. (2024). *Pengantar Pendidikan*. Majalengka: Edupedia Publisher.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Canada: John Wiley & Sons.
- Isjoni. (2012). *Model-model Pembelajaran Mutakhir Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kochhar. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: Grasindo.
- Leo Agung, S. W. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sehan Rifky, H. M. (2024). *Dasar-Dasar Pendidikan (Panduan Untuk Menjadi Pengajar Profesional)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

##### B. Jurnal Ilmiah

- Alza Nabel Zamzami, R. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 31-42.
- Andi Asrafiani Arafah, S. A. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 358-366.
- Anisya Yolanda, S. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6244-6251.
- Annisa Anastasia Salsabila, D. A. (2024). Pentingnya Literasi di Era Digital dalam Menghadapi Hoaks di Media Sosial. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 45-54.
- Dennis Mega Ayu Saputri, J. W. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 1320-1326.
- Fitriani, D. (2022). Nilai Moderasi Beragama sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 17-22.
- Hopi Handayani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 167-176.
- Khoirurrozzikin, M. I. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia melalui Media Game pada Siswa Kelas V SDN Tlekung 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1082-1106.
- Mariana, S. P. (2023). Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi Genially terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Tema 6 Sub Tema 1. *Jurnal Sekdah: PGSD Unimed*, 455-459.
- Muhamad Rio Prayogo, A. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Geosfer*, 1-9.
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 215-223.

##### C. Internet

Kominfo. (2024, 09 01). *Status Literasi Digital di Indonesia 2021*. Diambil kembali dari komdigi.go.id:

<https://data.komdigi.go.id/publikasi?page=2>

Kominfo. (2025, 06 02). *Literasi Digital Indonesia*. Diambil kembali dari komdigi.go.id:

<https://data.komdigi.go.id/article/literasi-digital-indonesia>



**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya