



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

EKSPERIMENTASI METODE *DEEP LEARNING* BERBANTUAN *GENIALLY EDU* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI

Ida Fitri Wulandari*, Ayis Crusma Fradani², Rika Pristian Fitri Astuti³

IKIP PGRI BOJONEGORO. Email: fitriwulandariae1122@gmail.com

Abstract

The development of educational technology requires teachers to innovate through creative learning strategies to improve students' academic achievements. This study was designed to analyze the comparative learning outcomes in economics between 10th-grade students of SMA Negeri 1 Ngraho who used the Deep Learning method based on the Genially Edu Interactive media and those who used a conventional learning system. Using a quantitative approach, this quasi-experimental study employed a nonequivalent control group design. Data collection instruments were comprehensively collected through testing, direct observation, and documentation. All data were processed using the SPSS Statistics application, which included tests for normality, homogeneity, balance, the Independent Sample t-test, and the N-Gain score. Based on the analysis, the average posttest score for the experimental group reached 88.42, outperforming the control group, which only obtained 73.36. The Independent Sample t-test showed a significance level of $0.000 < 0.05$, confirming a significant difference in achievement between the two classes. Furthermore, the experimental class's N-Gain index reached 70.35, while the control class's score lagged at 30.40. In conclusion, the combination of Deep Learning and Genially Edu Interactive methods proved far more effective in optimizing students' economics learning outcomes.

Keywords: *Deep Learning, genially edu, learning outcomes, economics learning*

Abstrak

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru berinovasi melalui strategi pembelajaran kreatif demi meningkatkan capaian akademik siswa. Studi ini dirancang untuk menganalisis perbandingan capaian pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi antara siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngraho yang menggunakan metode Deep Learning berbasis media Genially Edu Interaktif dengan kelompok siswa yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian eksperimen semu (quasi experiment) ini menerapkan desain nonequivalent control group. Instrumen penggalan data dihimpun secara komprehensif melalui metode tes, pengamatan langsung, sekaligus dokumentasi. Seluruh data diolah memanfaatkan aplikasi SPSS Statistics yang mencakup pengujian normalitas, homogenitas, keseimbangan, Independent Sample t-test, serta skor N-Gain. Berdasarkan hasil analisis, rata-rata skor posttest kelompok eksperimen menyentuh angka 88,42, mengungguli kelompok kontrol yang hanya memperoleh 73,36. Pengujian Independent Sample t-test menunjukkan angka signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menegaskan adanya perbedaan capaian secara signifikan antara kedua kelas tersebut. Selain itu, indeks N-Gain kelas eksperimen mencapai 70,35, sementara kelas kontrol tertinggal di angka 30,40. Kesimpulannya, kombinasi metode Deep Learning dan Genially Edu Interaktif terbukti jauh lebih efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci: Deep Learning, genially edu, hasil belajar, pembelajaran ekonomi

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, transformasi teknologi digital telah merombak lanskap pendidikan global, termasuk dinamika instruksional di sekolah. Model pembelajaran kini bergeser dari sekadar transfer pengetahuan searah oleh pendidik menjadi proses konstruksi pemahaman secara mandiri oleh peserta didik. Sejalan dengan paradigma ini, Kurikulum Merdeka di Indonesia diimplementasikan untuk memfasilitasi pembelajaran yang adaptif, berpusat pada siswa, serta fokus pada kecakapan abad ke-21. Pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA, siswa idealnya tidak hanya menguasai teori, tetapi juga cakap mengorelasikan prinsip ekonomi dengan realitas domestik. Kendati demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa dominasi metode konvensional masih kuat, sehingga memicu kepasifan siswa. Dampaknya, penguasaan konseptual siswa menjadi kurang optimal, khususnya dalam mengontekstualisasikan materi akademis ke dalam fenomena nyata.

Metode *deep learning* menjadi salah satu bentuk pendekatan instruksional yang sangat sesuai dengan tuntutan kompetensi di era abad ke-21. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk memahami sebuah materi secara mendalam dengan mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis, melakukan refleksi, serta menghubungkannya dengan situasi nyata. Selaras dengan temuan tersebut, Suwandia et al. (2024) memaparkan bahwa konsep *deep learning* mampu mengarahkan peserta didik dalam menghubungkan pengetahuan baru memanfaatkan skema pengetahuan mereka miliki sebelumnya. Alhasil, proses transfer ilmu menjadi jauh lebih berkesan dan tidak mudah terlupakan. Pendekatan ini menggeser pola pikir yang sekadar mengandalkan hafalan teks belaka, lalu menggantinya dengan penguasaan kemampuan untuk membedah, menilai, hingga mengimplementasikan teori tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Supaya implementasi dari strategi *deep learning* ini bisa berjalan dengan maksimal, kehadiran media pembelajaran yang dinamis dan komunikatif mutasi diperlukan. Perangkat digital seperti Genially Edu Interaktif dapat menjadi salah satu opsi platform berbasis web yang sangat diandalkan. Genially dibekali dengan beragam instrumen visual maupun fitur interaktif meliputi tayangan animasi, ilustrasi gambar, evaluasi berupa kuis, modul simulasi, hingga infografis interaktif yang dirancang khusus untuk memantik atensi serta keterlibatan aktif siswa saat belajar. Penelitian oleh Fradani (2024) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media komunikasi interaktif di dalam kelas terbukti efektif dalam membangun ekosistem belajar yang jauh lebih menghibur, sekaligus memberikan dampak positif yang nyata terhadap capaian nilai akademis siswa jika dikomparasikan dengan metode ceramah konvensional. Sejalan dengan pandangan tersebut, studi yang dilakukan oleh Astuti et al. (2023) turut membuktikan bahwa skema pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi dan menemukan esensi materi secara mandiri lewat dukungan teknologi digital, terbukti ampuh mendorong partisipasi aktif serta kedalaman pemahaman mereka terhadap topik yang sedang dipelajari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kombinasi antara pendekatan *deep learning* dan pemanfaatan terdapat implikasi positif yang sangat nyata dari penerapan media belajar interaktif pada jalannya proses belajar-mengajar. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh Tamaela et al. (2025) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *deep learning* terbukti efektif dalam mendorong kompetensi ekonomi siswa, khususnya pada aspek kemampuan berpikir kritis serta ketajaman dalam menganalisis berbagai konsep ekonomi. Sejalan dengan hal tersebut, riset dari Rinjani (2024) menemukan bahwa integrasi media berbasis Genially dapat memicu peningkatan partisipasi aktif serta motivasi yang besar dari para peserta didik sepanjang aktivitas pembelajaran. Lebih lanjut, Maxnun et al. (2025) lewat karya ilmiahnya yang bertajuk *Asesmen Berbasis Deep Learning dalam Pembelajaran Ekonomi di SMA: Tren, Tantangan, dan Prospek* menegaskan bahwa implementasi strategi *deep learning* pada kelas ekonomi mampu menaikkan mutu pembelajaran lewat adopsi teknologi yang bersifat lebih adaptif serta berbasis pada data. Temuan mereka memvalidasi bahwa teknik ini sangat mendukung terciptanya belajar yang jauh lebih efektif dan bermakna.

Namun demikian, publikasi ilmiah yang secara spesifik menguji kolaborasi antara metode *deep learning* berbantuan Genially Edu Interaktif dalam konteks pembelajaran ekonomi di bangku SMA

masih belum banyak digunakan, terutama yang membedah perbandingan capaian belajar siswa lewat metode penelitian eksperimen. Fenomena ini diperkuat oleh temuan awal saat melakukan observasi di SMA Negeri 1 Ngraho, di mana guru dinilai masih cenderung mengandalkan model pembelajaran konvensional (satu arah). Akibatnya, ruang bagi siswa untuk terlibat aktif di dalam kelas menjadi sangat terbatas dan kurang maksimal. Berdasarkan data awal yang dihimpun, nilai rata-rata capaian belajar ekonomi siswa pada jenjang kelas X didapati hanya berkisar antara angka 55 hingga 60. Angka tersebut tentu masih terpaut belum mampu mencapai target kompetensi minimum yang ditargetkan oleh pihak sekolah, yaitu sebesar 75. Fakta di lapangan ini menjadi indikator kuat bahwa mayoritas peserta didik masih menemui hambatan besar dalam mengorelasikan antarkonsep ekonomi sekaligus mengaplikasikannya dalam dinamika kehidupan nyata. Dari urgensi tersebut, sangat diperlukan sebuah terobosan berupa penerapan metode pembelajaran baru yang tidak sekadar mampu memantik keaktifan siswa, tetapi juga dapat mempertajam penguasaan mereka terhadap materi ekonomi. Berangkat dari latar belakang masalah yang ada, studi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeteksi perbedaan capaian belajar siswa yang diajar menggunakan skema metode *Deep Learning* berbantuan Genially Edu Interaktif dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti sistem pengajaran satu arah yang memosisikan pengajar sebagai rujukan utama dalam materi ekonomi di tingkat X di SMA Negeri 1 Ngraho.

METODE

Metode penelitian yang dipilih berbasis kuantitatif, di mana pelaksanaannya dirancang menggunakan skema eksperimen kuasi (*quasi-experimental*) tipe *nonequivalent control group*. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi subjek penelitian yang menggunakan dua kelas yang sudah terbentuk tanpa adanya proses pengacakan. Sejalan dengan pandangan Sugiyono (2022), model *nonequivalent control group* ini bertujuan membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol melalui tahapan *pretest* serta *posttest* guna mengukur dampak dari perlakuan yang diberikan. Riset ini diselenggarakan di SMA Negeri 1 Ngraho pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, dengan populasi yang mencakup seluruh siswa kelas X. Penentuan sampel penelitian ini menerapkan teknik *cluster sampling*. Menurut Arikunto (2021), *cluster sampling* merupakan metode penentuan sampel kelompok berdasarkan kriteria spesifik demi mencapai tujuan penelitian. Melalui prosedur tersebut, kelas X-4 terpilih sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan metode *Deep Learning* berbasis media Genially Edu Interaktif, sementara kelas X-1 bertindak sebagai kelompok kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tiga teknik utama: tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes, yang performanya telah teruji secara validitas dan reliabilitas, dimanfaatkan untuk mengukur capaian belajar siswa pada materi perbankan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Selanjutnya, pengolahan data dibantu dengan perangkat lunak SPSS Statistics, meliputi uji normalitas, homogenitas, keseimbangan, *Independent Sample t-test*, dan perhitungan *N-Gain*. Sugiyono (2022) menegaskan bahwa uji t berfungsi menguji signifikansi perbedaan hasil rerata antara kedua kelompok yang tidak saling terikat. Di samping itu, tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* dievaluasi menggunakan analisis *N-Gain* (Hidayat et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum instrumen digunakan secara resmi untuk menghimpun data di lapangan, serangkaian uji coba telah diaplikasikan pada 25 butir pertanyaan dengan melibatkan 36 siswa sebagai responden. Berdasarkan agenda tersebut, diperoleh kepastian bahwa perangkat evaluasi ini memenuhi kriteria validitas serta reliabilitas yang dipersyaratkan. Ketepatan tiap item soal dibuktikan oleh perolehan nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang secara keseluruhan berada di atas nilai kritis r tabel, yakni 0,361. Selain itu, aspek keterandalan instrumen ini ditunjukkan oleh koefisien *Cronbach's Alpha* yang mencapai angka 0,925 sebuah skor yang melampaui standart minimum sebesar 0,70. Atas dasar hasil

tersebut, perangkat evaluasi dalam riset ini terbukti mempunyai akurasi serta stabilitas yang mumpuni untuk diaplikasikan dalam pengumpulan data.

Langkah berikutnya, demi memperoleh potret menyeluruh terkait capaian belajar siswa pada kelompok kontrol maupun eksperimen, data statistik deskriptif dari nilai *pre-test* dan *post-test* dipaparkan guna menunjukkan kondisi sebelum dan setelah adanya perlakuan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest Kontrol	Pretest Eks.	Posttest Kontrol	Posttest Eks.
Nilai Tertinggi	75	75	96	100
Nilai Terendah	41	44	52	76
Rata-rata	61,19	61,31	73,36	88,42
Std. Deviasi	8,979	9,513	8,462	5,935

Data penelitian memperlihatkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai *pre-test* peserta didik berkisar antara 41–75 untuk kelas kontrol dan 44–75 untuk kelas eksperimen. Setelah perlakuan diterapkan, perolehan *post-test* kelas kontrol bergeser naik ke rentang 52–96, dan kelas eksperimen menyentuh angka 76–100. Secara keseluruhan, performa rata-rata kedua kelas tersebut menunjukkan tren positif, dengan lonjakan skor yang jauh lebih tinggi didominasi oleh kelas eksperimen.

Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan dengan maksud untuk memvalidasi pola sebaran data nilai siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Dengan menggunakan bantuan program SPSS, kalkulasi statistik ini diselesaikan melalui pendekatan *Kolmogorov-Smirnov*. Mengenai kriteria standarnya, sebaran data riset dikategorikan berdistribusi normal jika skor signifikansi yang dihasilkan menunjukkan angka yang berada di atas 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest Kontrol	0,946	36	0,071	Normal
Posttest Eksperimen	0,967	36	0,313	Normal
Pretest kontrol	0,943	36	0,060	Normal
Posttest Eksperimen	0,971	36	0,416	Normal

Merujuk pada tabel hasil uji normalitas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kontrol berada di atas 0,05. Berdasarkan data empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data hasil belajar siswa dalam riset ini memiliki sebaran yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk menguji apakah varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat seragam, maka dilakukanlah uji homogenitas. Pengujian tersebut diaplikasikan lewat teknik uji Levene dengan menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Hasil Belajar	0,736	1	70	0,394	Homogen

Merujuk pada tabel output uji homogenitas, didapatkan koefisien signifikansi sebesar 0,394 yang berarti lebih besar dari 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berstatus homogen. Atas dasar temuan tersebut, kedua kelompok sampel ini terbukti memiliki variabilitas data yang sepadan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Guna melihat perbedaan nilai kedua kelompok siswa eksperimen dan control setelah perlakuan berbeda, dilakukan uji hipotesis dengan teknik *Independent Sample t-test*.

Tabel 4. Uji Hipotesis Independent Sample t-test

Kelas	N	Mean	Sig. (2-tailed)
Kontrol	36	73,36	0,000
Eksperimen	36	88,42	0,000

Hasil uji *Independent Sample t-test*, ditemukan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol rata-rata 73,36 dan kelas eksperimen rata-rata 88,42. Kondisi ini didasarkan pada perolehan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menolak H_0 dan menerima H_a , sekaligus mengonfirmasi efektivitas metode *Deep Learning* berbantuan Genially Edu Interaktif.

Uji N-Gain

Tingkat efektivitas metode pembelajaran dan persentase peningkatan prestasi akademik peserta didik yang tampak pada kelas eksperimen maupun kontrol dianalisis menggunakan uji *N-Gain* berdasarkan data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Mean	Std. Deviation	Kategori
Kontrol	30,40	23,191	Kurang Efektif
Eksperimen	70,35	14,391	Cukup Efektif

Hasil perolehan rerata skor N-Gain pada kelompok perlakuan sebesar 70,35 yang mengungguli kelas kontrol sebesar 30,40, terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang kontras. Fakta ini mengonfirmasi bahwa model pembelajaran *Deep Learning* berbantuan Genially Edu Interaktif jauh lebih efektif untuk meningkatkan performa akademik siswa.

Pembahasan

Melalui perhitungan uji validitas bahwa 25 butir soal ujian dengan melibatkan 36 siswa, ditemukan bahwa seluruh item pertanyaan tersebut memperoleh angka *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar 0,361. Atas dasar temuan tersebut, keseluruhan instrument tes ini dikategorikan valid dan sangat layak diaplikasikan dalam proses pengambilan data lapangan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tiap-tiap butir soal memiliki akurasi yang baik dalam mengukur indikator capaian belajar sesuai dengan target yang ingin dicapai dalam penelitian. Sejalan dengan itu, kalkulasi pada aspek uji reliabilitas memperoleh skor *Cronbach's Alpha* sebesar 0,925. Perolehan angka tersebut menegaskan bahwa instrumen test ini berstatus reliabel karena terbukti memiliki tingkat konsistensi yang sangat kuat. Dengan demikian, paket instrumen tes ini telah memenuhi seluruh kriteria kelayakan akademik untuk digunakan sebagai instrumen utama dalam menghimpun data penelitian. Pada tahapan pengujian asumsi klasik menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diketahui bahwa seluruh

sebaran data, pada tes *pretest* maupun *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, mencatatkan perolehan nilai signifikansi melampaui parameter taraf 0,05. Dengan demikian, kumpulan data riset ini terbukti telah berdistribusi secara normal. Berikutnya, luaran dari uji homogenitas memperlihatkan angka signifikansi sebesar 0,394, yang mana nilai ini jauh lebih besar dari 0,05. Hasil ini memberikan bukti empiris bahwa varians data yang dimiliki oleh kedua kelas tersebut bersifat homogen. Karakteristik varians yang serupa ini menandakan bahwa kedua kelompok sampel berada pada tingkat yang sama sangat valid untuk dianalisis lebih lanjut pada tahap uji hipotesis dianalisis melalui prosedur *Independent Sample t-test*.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data akhir, diperoleh informasi bahwa skor Nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh kelompok eksperimen adalah sebesar 88,42, capaian yang terbilang lebih unggul jika dikomparasikan dengan perolehan kelompok kontrol yang hanya berada di angka 73,36. Melalui perhitungan *Independent Sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang nilainya jauh di bawah parameter 0,05. Hasil komputasi statistik ini memperkuat observasi yang telah dilakukan. Temuan statistik ini mengonfirmasi adanya variasi atau perbedaan capaian belajar yang sangat nyata dan signifikan antara peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Melalui rangkaian pembuktian ini, dapat ditarik kesimpulan konkret bahwa perlakuan metode pembelajaran *Deep Learning* yang diintegrasikan dengan media Genially Edu Interaktif terbukti mampu memicu perolehan hasil belajar yang jauh lebih optimal pada topik materi perbankan dibandingkan dengan penerapan metode pembelajaran konvensional. Signifikansi peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif para siswa sepanjang proses pembelajaran. Dari hasil observasi di lapangan, peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan partisipasi yang jauh lebih dinamis dalam proses belajar mengajar jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Mereka tidak ragu untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan opini, serta aktif bertukar pikiran mengenai topik perbankan. Selama kegiatan belajar, konsentrasi siswa juga terbukti lebih terfokus saat menyimak materi yang disajikan lewat media interaktif Genially Edu.

Fenomena ini membuktikan bahwa penerapan metode *deep learning* berhasil menghadirkan keterlibatan aktif siswa saat pembelajaran yang interaktif sekaligus berpusat pada siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak sekadar menghafal teori perbankan secara tekstual, melainkan sanggup mencerna keterkaitan antar konsep secara komprehensif. Indikatornya terlihat dari kemampuan mereka dalam menguraikan fungsi bank sentral, bank umum, hingga BPR, sekaligus menguasai mekanisme penghimpunan dan penyaluran dana perbankan. Bukan hanya itu, peserta didik pun mampu mengaitkan topik pembelajaran dengan fenomena perbankan yang mereka temui pada realitas kehidupan sehari-hari. Hal ini menegaskan bahwa strategi *deep learning* efektif dalam memfasilitasi siswa mengonstruksi pemahaman konseptual yang lebih substansial. Hasil penelitian ini selaras dengan argumen Suwandia et al. (2024) yang mengemukakan bahwa *deep learning* mempermudah siswa mengorelasikan pengetahuan baru dengan pengalaman empiris mereka, sehingga ilmu yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan tersimpan lama dalam ingatan. Penggunaan media Genially Edu Interaktif dalam riset ini turut memberikan kontribusi positif terhadap eskalasi atensi dan motivasi belajar peserta didik. Merujuk pada hasil observasi, tingkat antusiasme siswa melonjak signifikan saat pendidik menyajikan media pembelajaran yang diperkaya dengan elemen animasi, visual, ilustrasi, serta kuis yang interaktif.

Dampaknya, konsentrasi siswa selama pembelajaran menjadi lebih terpusat, yang dibuktikan dengan partisipasi aktif mereka dalam menanggapi pertanyaan maupun terlibat dalam forum diskusi kelas. Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media interaktif efektif dalam mengikis atmosfer kelas yang monoton, sehingga siswa menjadi lebih terpicat untuk mendalami mata pelajaran ekonomi, khususnya pada topik perbankan. Realitas di lapangan ini selaras dengan pandangan Mubarroka et al. (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi memperkokoh keterlibatan siswa lewat aktivitas eksplorasi serta penalaran materi secara komprehensif. Selain meningkatkan keaktifan siswa Genially Edu Interaktif juga berperan penting

dalam menyederhanakan konsep-konsep perbankan yang semula dinilai rumit oleh siswa. Dalam konteks penelitian ini, materi perbankan yang sulit akan teori-teori kompleks dapat diinternalisasi oleh siswa secara lebih mudah berkat bantuan visualisasi, animasi, dan antarmuka yang interaktif.

Data penelitian membuktikan bahwa kelompok peserta didik pada kelompok eksperimen menunjukkan penguasaan materi yang jauh lebih akseleratif daripada siswa di kelas kontrol yang masih mendapatkan perlakuan lewat pembelajaran konvensional. Hal ini menjadi bukti autentik bahwa media pembelajaran interaktif mampu mentransformasikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa. Temuan empiris ini sejalan dengan pemikiran Maharani et al. (2024) yang memaparkan bahwa media pembelajaran membantu mengonstruksi pemahaman konsep siswa lewat sajian visual, sehingga memudahkan mereka mengorelasikan informasi baru dengan skema pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya. Lebih lanjut, hasil riset ini juga memvalidasi bahwa kombinasi metode *deep learning* berbantuan Genially Edu Interaktif mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa sepanjang kegiatan belajar mengajar. Sepanjang eksperimen, siswa yang berada di kelas perlakuan memperlihatkan dinamika yang lebih hidup dalam kerja kelompok, merespons pertanyaan, serta mempresentasikan hasil analisis mereka jika disandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan catatan observasi peneliti, siswa di kelas eksperimen memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam mengutarakan opini saat membedah topik perbankan, sekaligus menunjukkan kolaborasi yang solid di dalam tim. Situasi tersebut mengonfirmasi terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berorientasi penuh pada aktivitas siswa. Prinsip ini sejalan dengan penelitian dari Fitriani dan Santiani (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan *deep learning* memotivasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri melalui proses eksplorasi, penalaran analitis, serta resolusi masalah, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan keaktifan siswa dalam ruang kelas.

Validitas temuan dalam riset ini semakin dipertegas oleh perolehan uji *N-Gain*, yang mengonfirmasi bahwa standar deviasi peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen mencapai angka 70,35, sebuah capaian yang masuk dalam klasifikasi sedang menuju tinggi. Sebaliknya, efektivitas pada kelas kontrol hanya mencatatkan angka 30,40, yang menempatkannya pada kategori rendah. Komparasi data ini membuktikan secara empiris bahwa progres kompetensi kognitif siswa yang mendapatkan perlakuan di kelas eksperimen terbukti melampaui capaian yang diperoleh daripada kelas kontrol. Merujuk pada pembedahan hasil data, lonjakan performa ini dipicu oleh internalisasi pengalaman belajar yang jauh lebih dinamis dan interaktif pada kelas eksperimen, berkat integrasi media Genially Edu Interaktif serta penerapan metode *deep learning* yang mengondisikan siswa untuk menguasai materi secara komprehensif. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis *deep learning* berbantuan Genially Edu Interaktif mampu mendatangkan luaran belajar yang jauh lebih optimal ketimbang orientasi pembelajaran konvensional. Indikasi keberhasilan riset ini juga selaras dengan penelitian oleh Muhajjalina (2025), yang memaparkan bahwa metodologi *deep learning* memfasilitasi siswa dalam mengonstruksi pemahaman teoretis melalui fase analisis, penjelajahan konsep, hingga penerapan ilmu pada realitas konkret. Titik temu antara kajian terdahulu dengan studi ini berada pada koridor penerapan instruksional yang mengutamakan partisipasi aktif peserta didik demi meraih pemahaman materi yang berakar kuat. Dengan demikian, letak distingsi atau kebaruan dari penelitian ini berada pada pemanfaatan media pendukung berupa Genially Edu Interaktif, yang mentransformasikan jalannya kelas menjadi jauh lebih memikat, komunikatif dua arah, serta kaya akan variasi aktivitas belajar.

Penelitian ini juga mengonfirmasi argumentasi dari Rahayu et al. (2023) yang mengutarakan bahwa media instruksional berbasis interaktif berpotensi mengoptimalkan keterlibatan peserta didik lewat stimulasi visual dan komponen interaktif yang memicu keaktifan pembelajaran. Pada konteks riset ini, keterlibatan intensif siswa terefleksi dari eskalasi dinamika diskusi, rasa percaya diri untuk mengajukan pertanyaan, serta kontribusi aktif mereka saat pembelajaran berjalan. Atas dasar tersebut, pemanfaatan platform Genially tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu pemaparan materi, melainkan turut membangun proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa.

Kondisi bertolak belakang justru dijumpai pada kelompok siswa di kelas kontrol yang masih sistem pembelajaran konvensional, di mana mereka cenderung bersikap pasif selama aktivitas kelas. Alur transfer ilmu dalam ruang kelas kontrol masih berkiblat pada pemaparan berpusat pada guru, yang mengakibatkan siswa kehilangan ruang untuk menelaah materi secara mandiri serta mengasah kecakapan berpikir kritis mereka. Dampak sistemik dari pola ini adalah internalisasi konsep perbankan pada diri siswa menjadi kurang maksimal, sehingga capaian akademis yang diraih berada di bawah performa kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan metode *deep learning* yang dikombinasikan dengan Genially Edu Interaktif terbukti menstimulasi diferensiasi hasil belajar yang jauh lebih unggul pada topik perbankan jika dibandingkan dengan metode konvensional. Sintesis antara metodologi *deep learning* dan platform digital interaktif ini terbukti dapat mewujudkan petualangan belajar yang lebih atraktif, esensial, serta relevan dengan seiring berkembangnya tuntutan kompetensi pembelajaran saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil olah data, penemuan ini mengonfirmasi bahwa penyatuan metode *deep learning* dengan platform Genially Edu Interaktif memicu perkembangan kompetensi belajar ekonomi siswa pada materi perbankan secara lebih maksimal dibandingkan pengajaran satu arah. Fakta ini dikuatkan oleh data nilai akhir kelas eksperimen yang secara konsisten melampaui perolehan kelas kontrol. Melalui analisis perbedaan rerata, eksistensi kesenjangan hasil belajar yang nyata di antara kedua kelompok tersebut telah terbukti nyata. Selain itu, dinamika pertumbuhan akademis siswa pada kelas eksperimen terkonfirmasi melaju dengan lebih pesat. Inovasi instruksional ini terbukti tidak hanya berfokus pada penguatan aspek intelektual, melainkan juga cakap dalam mendorong keterlibatan siswa, memicu motivasi dari dalam diri, serta memperkokoh internalisasi materi lewat sajian media yang sangat menarik. Oleh sebab itu, penerapan kombinasi antara metode dan media ini patut dijadikan opsi strategis bagi para guru untuk menghidupkan suasana kelas yang partisipatif. Rekomendasi ini sekaligus mempertegas bahwa digitalisasi pembelajaran memegang peran krusial dalam menyederhanakan konsep-konsep ekonomi yang abstrak agar lebih mudah dipahami.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, R. P. F., Kholidah, N. R. J., & Tirtanawati, M. R. (2023). Implementasi metode pembelajaran discovery learning berbantu Moodle pada matakuliah ekonomi regional. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(2), 499–504.
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran *deep learning* dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57. <https://ejournal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/4357>
- Fradani, A. C., Rohman, N., Cholifah, N. I., Janah, E. K., Adelia, I., Ramadhani, M. R., & Rozita, M. (2025). *Evaluasi pembelajaran: Dari konsep klasik hingga inovasi digital*. Bojonegoro: IKIP BJN Press.
- Hidayat, S., Carlian, Y., & Rohmah, S. K. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik dengan Menggunakan Strategi REACT. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 4(2), 175-196.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan gairah belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Maxnun, L., & Sadiyah, A. (2025). Asesmen berbasis deep learning dalam pembelajaran ekonomi di SMA: Tren, tantangan, dan prospek. *ECODUCATION: Economics & Education Journal*, 7(3). <https://ejournal.uibu.ac.id/index.php/ecoducation>
- Mubarroka, A., Waluyo, S. B., Zaenuri, N. R. D., Walida, Agoestanto, A., & Sugimana. (2025). Peran media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 51–63. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

- Muhajjalina, K. G. (2025). Desain pembelajaran PAI berbasis *deep learning*: Membangun pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. *Edu Aksara: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 53–64. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16779397>
- Rahayu, W. P., Rusmana, D., & Octavia, C. N. (2023). Building student engagement with Genially interactive media. *Social Science Studies*, 3(2), 268–278. <https://professionalmudacendekia.com/index.php/sss>
- Rinjani, S. (2024). Implementasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandia, Putri, R., & Sulastri. (2024). *Inovasi pendidikan dengan menggunakan model deep learning di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik (JPKP)*, 2(2), 69–77.
- Tamaela, T. A., Zulaeha, O., Bunga, M. M., & Ilham, S. (2025). Desain lingkungan belajar inovatif berbasis deep learning untuk meningkatkan keterampilan ekonomi siswa SMA Negeri 11 Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi (JUPEK)*, 7(1).