

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED
LEARNING BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL
GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS V SDN 13 TELAGA BIRU**

Yudhit Rizkayanti Tueno¹, Irvin Novita Arifin², Rifda Mardian Arif³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

¹rizkatueno@gmail.com, ²irvinnovitaarifin@gmail.com, ³rifda@ung.ac.id

ABSTRACT

Tueno, Yudhit Rizkayanti. 2024. *The influence of Implementing Project-Based Learning Model Assisted by Genially (Digital) Interactive Media on Student Learning Outcomes in Natural Science Learning for Grade V at SDN (State Elementary School) 13 Telaga Biru. Undergraduate Thesis, Departement of Elementary Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Gorontalo. The Principal Supervisor is Dr. Irvin Novita Arifin, M.Pd. and the Co-supervisor is Rifda Mardian Arif, S.Pd, M.Pd., MCE. The research prolem formulated in this study is: Is there an influence of implementing the project-based learning model assisted by Genially (digital) interactive media on student learning outcomes in Natural Sience learning for Grade V at SDN 13 Telaga Biru? This research aimed to describe the influence of implementing the projet-based learning model assisted by Genially interactive media on student learning outcomes in Natural Science learning for Grade V at SDN 13 Telaga Biru. The research design used was quantitative research, utilizing the True Experimental Design method with a Nonequivalent Control Group Design. Additionally, the independent variable in this study was the Project-Based Learning Model assisted by Genially Interactive Media, and the dependent variable was student learning outcomes. Hypothesis testing in this study was in the form of an independent two tailed sample test. The results of calculations using IBM SPSS Statistics 26 showed a sig. (2-tailed) value of $0,002 \leq 0,005$ and a t count value of $3.357 > t$ table value of 2.037. From these two criteria, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is confirmed, which means there is an influence of using the Project-Based Learning Model assisted by Genially Interactive Media on student learning outcomes in Natural Sience learning for Grade V at SDN 13 Telaga Biru.*

Keyword: Genially, Learning Media, Learning Model, PJBL.

ABSTRAK

Tueno, Yudhit Rizkayanti. 2024. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing 1 Dr. Irvin Novita Arifin, M.Pd dan Pembimbing 2 Rifda Mardian Arif, S.Pd, M.Pd., MCE. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran project based learning berbantuan media interaktif berbasis digital genially terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SDN 13 Telaga Biru. Tujuan*

penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media interaktif berbasis *digital genially* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SDN 13 Telaga Biru. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan Metode *True Eksperimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel bebas penelitian ini adalah Model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Berbasis *Digital Genially* dan variabel terikat adalah Hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji *independent two tailed sample*. Hasil perhitungan IBM SPSS statistic 26 diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,002 \leq 0,005$ dan diperoleh nilai t hitung $3,357 \geq t$ tabel 2,037. Dari kedua kriteria dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_1 di terima yang berarti terdapat pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Berbasis *Digital Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru.

Kata Kunci : Genially, Media Pembelajaran, Model Pembelajaran, PJBL.

A. Pendahuluan

Pendidikan Indonesia dalam ranah internasional belum cukup baik, dibuktikan dengan data-data yang dihasilkan siswa dengan melakukan asesmen. *Programme for International Student Assessment* (PISA) merupakan salah satu bagian dari program OECD yaitu organisasi pada bidang kerja sama ekonomi serta pengembangan. *Programme for International Student Assessment* melakukan asesmen untuk menilai kapabilitas peserta didik khususnya ketiga kategori yaitu membaca, matematika dan sains (Yusmar and Fadilah 2023). Hasil PISA pada tahun 2018 peringkat yang diperoleh Indonesia adalah peringkat 74 dengan nilai rata-rata 371 dari 79 Negara pada kategori literasi, pada kategori matematika Indonesia memperoleh

peringkat ke-73 yaitu nilai rata-rata 379 dari 79 negara, pada kategori sains negara Indonesia memperoleh peringkat 71 yaitu nilai rata-rata dari 79 negara (Hewi and Shaleh 2020). Indonesia masih berada pada 10 peringkat terakhir dari 79 negara yang berpartisipasi dengan PISA.

Peringkat pendidikan Indonesia yang kurang baik, memberikan motivasi kepada peneliti untuk melihat mutu pendidikan di daerah ini yaitu provinsi Gorontalo. Pendidikan yang ada di provinsi Gorontalo masih tergolong rendah dan tidak cukup maksimal dimana nilai *mean* anak lama dalam menempuh sekolah pada 2019 dapat mencapai 6.54 tahun yang artinya pendidikan di provinsi Gorontalo putus sekolah pada tingkatan SMP (Rofi'i, Susilowati, and Arifin 2021). Faktor penyebab

rendahnya pendidikan bisa diketahui ketika kita melakukan observasi terhadap objek terkait problematika yang terjadi.

Peneliti melakukan Studi pendahuluan tanggal 11 Januari 2024 dengan kunjungan ke SDN 13 Telaga Biru dilakukan dengan metode wawancara langsung bersama guru wali kelas V SDN 13 Telaga Biru yaitu Ibu Salma Djafar, S.Pd serta melakukan observasi atau pengamatan proses pembelajaran di kelas V ditemukan fakta yang terjadi dilapangan.

Penggunaan model serta media pembelajaran tepat menjadi alternatif pilihan yang bisa diterapkan pada proses belajar mengajar di kelas V SDN 13 Telaga Biru. Media pembelajaran yang menjadi pilihan tentunya harus media pembelajaran yang sesuai sehingga mudah di pahami dan memuat komponen inovasi serta kreatifitas sehingga di terima dan menarik perhatian peserta didik. Pilihan media inovatif yakni media pembelajaran *digital* yaitu media interaktif *genially*. Media *genially* merupakan suatu *website online* yang dapat memberikan bantuan kepada pendidik dalam menciptakan sebuah bahan ajar atau media pembelajaran

dengan nilai kreatifitas dan inovasi yang efektif dan disajikan dalam bentuk materi presentasi, berbentuk game, atau bahkan berbentuk video pembelajaran (Enstein, Bulu, dan Nahak 2022). Model *PjBL* merupakan satu model dalam proses belajar mengajar yang tergolong memiliki nilai inovatif dan mengandalkan proyek sebagai media, bisa melibatkan anak agar dapat berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran, serta bisa bekerja sama dilakukan dengan kelompoknya sehingga bisa menciptakan sebuah produk bernilai (Melinda and Zainil 2020).

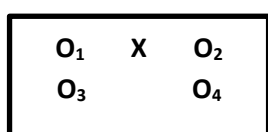
IPA di jenjang Sekolah Dasar dianggap menjadi proses pembelajaran yang harus di sesuaikan dengan perkembangan belajar peserta didik maka anak harus berperan aktif saat proses berlangsung, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa karena pembelajaran IPA tergolong luas. pembelajaran IPA berjalan secara efektif dapat menciptakan hasil belajar yang baik.

Peneliti bertujuan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Berbasis

Digital Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas V SDN 13 Telaga Biru”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif yakni *quasi eksperimental design* dengan jenis rancangan yaitu *non equivalent control group design*. Penggunaan rancangan ini untuk dapat mengetahui pengaruh diterapkannya model PjBL berbantuan media interaktif berbasis *digital genially* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SDN 13 Telaga Biru.



Gambar 1 Desain Non Equivalent Control Group (Sugiyono 2021 : 120)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengukur sejauh mana model PjBL dengan media interaktif berbasis *digital genially* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan penelitian *quasi experimental design* dan desain penelitiannya yaitu *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas

yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol di SDN 13 Telaga Biru .

Tabel 1 Siswa Kelas V SDN 13 Telaga Biru

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas V A	6	11	17
Kelas V B	6	11	17
Jumlah Total			34

Tahap awal peneliti membuat perangkat pembelajaran, dan menentukan instrumen tes berdasarkan indikator pembelajaran yaitu soal 30 butir berbentuk objektif yang dijadikan sebagai instrumen penilaian hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* di kelas V A serta V B. Peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen tes pada siswa kelas VI SDN 84 Sipatana. Hasil uji validitas ada 25 soal valid, dan 5 soal gugur. Peneliti tidak menggunakan 5 butir soal gugur dengan melanjutkan uji reabilitas pada 25 soal valid dengan hasil uji reabilitas yaitu reliabel.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 13 Telaga Biru dengan melakukan pertemuan 4 kali. Pertemuan di kelas V A 2 kali dan pertemuan di kelas V B 2 kali. Peneliti melakukan penyesuaian dengan

jadwal disekolah. Pertemuan pertama kelas V A serta kelas V B dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024 dengan melakukan *pretest* agar tahu sejauh mana kelas V A dan kelas V B tahu mengenai materi siklus air.

Pertemuan kedua di kelas V B di lakukan di tanggal 20 Mei 2024 dengan mengajar materi siklus air dengan menggunakan model konvensional dan cukup memakai buku teks dijadikan sebagai media dan bahan ajar. Pertemuan kedua di kelas V A di lakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan mengajarkan materi siklus air dengan memanfaatkan model *PjBL* berbantuan media interaktif berbasis *digital genially*.

Hasil pembelajaran berdasarkan rata-rata nilai *pretest* yaitu 58.35 dari 17 siswa kelas V A dan nilai *mean* 56,24 dari 17 siswa kelas V B. Dapat dilihat nilai *posttest* sebagai perbandingan diperoleh rata-rata sebesar 82.12 dari 17 siswa kelas V A juga rata-rata 71,29 dari 17 peserta didik kelas V B. Data hasil pembelajaran dapat diperoleh bahwa nilai pada kelas V A mengalami peningkatan signifikan ketika dibanding kelas V B.

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Pretest Posttest

Data	Nilai Mean	
	V A	V B
<i>Pre-test (O1)</i>	58,35	56,24
<i>Posttest (O2)</i>	82,12	71,29

Hasil perhitungan bantuan IBM SPSS statistic 26 diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,357 \geq t_{tabel} 2,037$. Sesuai dengan hasil dari uji hipotesis diperoleh nilai $sig\ 0,002 < \alpha = 0,05$ pada kelas V A dan kelas V B. Hasil uji hipotesis yakni mengaplikasikan uji *independent two tailed sample*.

Kedua kriteria di atas dapat di simpulkan H_0 di tolak dan H_1 di terima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model *PjBL* berbantuan media interaktif berbasis *digital genially* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SDN 13 Telaga Biru. Pembelajaran dengan *PjBL* berbantuan media interaktif berbasis *digital genially* memberikan pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan model *PjBL* berbantuan media interaktif berbasis *digital genially* dapat membantu menyalurkan kebebasan siswa dalam pelaksanaan proyek dengan kolaboratif serta adanya pembelajaran yang terkesan menarik.

Hal ini sejalan dengan teori Aziz dan Nurachadijat (2023) model *PjBL*

bermanfaat untuk siswa bersikap lebih aktif dalam melakukan pemecahan permasalahan, hingga mampu mendapatkan ilmu pengetahuan serta sikap terampil yang baru, memberikan latihan sikap berkolaborasi kelompok, dan peserta didik mampu mengorganisasikan suatu proyek. Cahyadi, Dwikurnaningsih, dan Hidayati (2019) menuliskan kesimpulan bahwa adanya penerapan model PjBL berbantuan eksperimen untuk pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 mampu memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 dibuktikan langsung dengan meningkatnya ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik baik dari pra siklus, siklus I, ke siklus II. Devi, Ismanto, dan Kristin (2019) memperoleh berhasilnya penggunaan model PjBL dalam menciptakan peningkatan sikap mandiri serta hasil belajar 34 siswa dan indikator pencapaian yang ditentukan juga sudah tercapai. Taupik dan Fitria (2021) menuliskan hasil uji t memperoleh nilai $t_{hitung} = 3,8421 > t_{tabel} = 2,028$, yang berarti adanya pengaruh yang signifikan dengan penerapan model PjBL terhadap pencapaian hasil belajar IPA siswa dalam tema lingkungan sahabat kita.

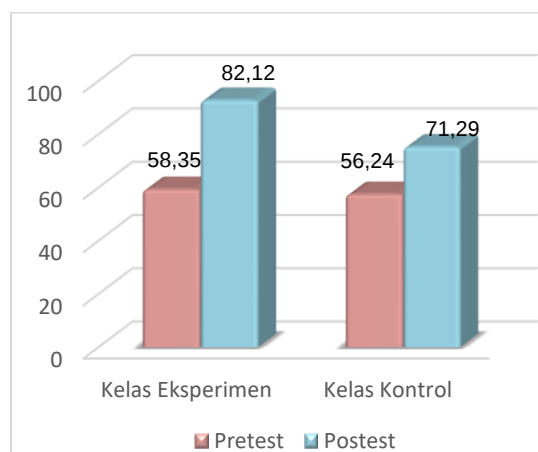
Nurhadiyati, Rusdinal, dan Fitria (2021) menuliskan adanya pengaruh penggunaan Model PjBL terhadap hasil belajar dikelas IV dibuktikan melalui Hasil analisis perhitungan diperoleh yaitu nilai t_{hitung} adalah $26,605 > t_{tabel} 1,729$. Model PjBL berdasarkan penelitian terdahulu memperoleh hasil yang memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Adanya pemanfaatan media *Genially* juga memberikan peningkatan efektifitas belajar siswa seperti teori yang dituliskan Enstein dkk (2022) bahwa *genially* merupakan media online yang mampu menyajikan manfaatnya pada guru khususnya pemembuatan bahan ajar yang memiliki nilai kreativitas dan nilai inovasi menonjol sehingga lebih menarik semangat dan motivasi siswa. Fatma (2022) menuliskan media berbasis *genially* dimanfaatkan dalam melakukan peningkatan hasil belajar IPA kelas IV B karena adanya peningkatan signifikan nilai *pretest* dengan *posttest* serta dilihat dari perolehan hasil uji t bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, Mulyasari, dan Gazella (2024) menggunakan media *genially* berbentuk *gamifikasi* yaitu media

permainan ular tangga digital dengan hasil penelitian berhasil dimanfaatkan dalam melakukan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata pra siklus= 20,5, siklus I = 41,5, siklus II = 66,8, siklus III = 82,3.

Penggunaan media interaktif berbasis digital genially berdasarkan penelitian terdahulu memperoleh hasil yaitu terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang di sertai penggunaan PjBL berhasil menciptakan peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan berbagai hasil penelitian terdahulu. Eriska dkk. (2023) menuliskan proses pembelajaran terlaksana lebih baik dengan pemanfaatan model PjBL berbantuan *Education Games digital* di kelas IV SDN Majalengka Wetan VII pada mata pelajaran Matematika, di buktikan dengan hasil belajar siswa yang megalami peningkatan setiap siklusnya. Nuraeni dkk (2023) juga menyimpulkan bahwa adanya penggunaan model PjBL berbantuan media digital berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terbukti memberikan pengaruh dalam meningkatnya hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Liangjulang 1 dengan mata pelajaran matematika.

Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan model PjBL dengan bantuan interaktif berbasis digital *genially* diperoleh nilai hasil (*posttest*) lebih tinggi daripada model konvensional berbantuan buku teks.



Grafik 1 Perbandingan Hasil Pretest Dan Posttest Dari Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Pemanfaatan model PjBL berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa model PjBL mampu melatih siswa melakukan kolaborasi dalam mengorganisasikan proyek, sehingga peserta didik tidak hanya menambah pengetahuan baru mengenai materi yang dipelajari dan siswa terlatih sikap mandiri saat berbagi tugas dalam pengerjaan proyek. Pemanfaatan media interaktif berbasis *digital genially* mampu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif dan adanya ketertarikan meningkatkan rasa ingin tahu peserta

didik terhadap materi yang sedang dipelajari, maka dengan mudah peserta didik mengingat apa materi yang telah dipelajari. Dengan Penggunaan Model PjBL berbantuan media interaktif berbasis *digital genially* telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang antusias dimana siswa bisa berkolaborasi dalam pembuatan proyek, siswa lebih aktif namun terarah menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan dengan pemanfaatan fitur video pada apersepsi, PPT pada penyampaian materi pembelajaran, video pembelajaran dalam pembuatan proyek PjBL.

D. Kesimpulan

Hasil uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS statistic 26 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 \leq 0,005$. Dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai sig. (2-tailed) $\leq 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dalam hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung $3,357 \geq t$ tabel $2,037$. Pengambilan keputusan dengan dasar adalah apabila t hitung $\geq t$ tabel maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan kedua kriteria disimpulkan yakni adanya pengaruh penggunaan model

pembelajaran PjBL berbantuan media interaktif berbasis *digital genially* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SDN 13 Telaga Biru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O., E. M., & Shylvia D. G. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8(2):495.
- Aziz, S. A., & Kun N. (2023). Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 3(2):68–70.
- Cahyadi, E., Y. D., & Nurul H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 2(1):205–18.
- Enstein, J., V. R. B., & Roswita L. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan* 02(01):102–104.
- Eriska, D., F. A., N., & Sri R. (2023). Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata

- Pelajaran Matematika Di Kelas IV SDN Majalengka Wetan VII. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09(02):1876–91.
- Fatma, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3(2):50–59. doi: 10.47766/ga.v3i2.955.
- Hewi, L., & Muh S. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age* 04(1):35.
- Kumala, D., S., B. I., & Firosalia K. (2019). Peningkatan Kemandirian Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Project Based Learning. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 2(1):55–65.
- Melinda, V., & Melva Z. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(2):1527–33.
- Nuraeni, T., N., F. A., & Dedeh. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. *Jurnal Elementaria Edukasia* 6(2):480–89.
- Nurhadiyati, A., R., & Yanti F. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(1):327–33.
- Rofi'i, M., D. S., & Zainal A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kemiskinan Di Provinsi Gorontalo. *Jurnal Ilmu Ekonomi* 5.2 : 324-338.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taupik, R. P., & Yanti F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(3):1525–31.
- Yusmar, F., & Rizka E. F. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13(1):12.