

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS GENIALLY
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI SEPERTI APA DAERAH
TEMPAT TINGGALKU DAHULU**

Layla Zhafira Fardhiana

¹PGSD FKIP, ²Universitas Pakuan

¹laylazhafira2106@gmail.com,

ABSTRACT

This study examines the effect of Genially-based audiovisual media on learning outcomes in the topic What Was My Living Area Like in the Past. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design involving two groups: an experimental class and a control class. The study was conducted at SDN Polisi 1 Kota Bogor during the 2024/2025 academic year. The research subjects were Class IV A and IV B, totaling 66 students. The results showed a significant difference in the experimental class, with an N-gain score of 65 and a learning mastery rate of 63%, compared to the control class, which had an N-gain score of 55 and a learning mastery rate of 36%. Hypothesis testing indicated that H_0 was rejected and H_a was accepted, as the calculated t-value (2.74483) was greater than the critical t-value (1.99773). It can be concluded that the use of Genially-based audiovisual media has a significant effect on students' learning outcomes in the topic What Was My Living Area Like in the Past.

Keywords: Learning Outcomes, Audiovisual Media, Genially

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh media audio visual berbasis *Genially* terhadap hasil belajar pada materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Polisi 1 Kota Bogor pada tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah kelas IV A dan IV B, yang berjumlah 66 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada kelas eksperimen dengan nilai N-gain sebesar 65 dan ketuntasan belajar 63%, sedangkan nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 55 dan ketuntasan belajar 36%. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} (2,74483) > t_{tabel} (1,99773). Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *Genially* terhadap hasil belajar pada materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Audio Visual, *Genially*

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Dengan adanya kemajuan di era sekarang terutama teknologi sangatlah berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah karena dari hal itu dapat memajukan sistem sekolah, tenaga pendidikan, teknis dan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di dalam sekolah sehingga semakin terus berkembang menjadi terbaru dan menjadi lebih baik lagi, yang nantinya akan memberikan dampak bagi sekolah dan peserta didik terhadap hasil belajar yang diperolehnya.

Dampak ini bisa dilihat dan dirasakan, salah satunya melalui keberhasilan ataupun kegagalan suatu pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui hal tersebut guru dan sekolah perlu membuat sebuah rencana dan memilih solusi yang tepat dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam membuat sebuah perencanaan, maka perlu menyiapkan pembuatan materi, metode, dan teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran, terutama menyiapkan media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Dengan memilih media pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh positif seperti dapat meningkatkan rasa motivasi untuk belajar, memperjelas bahan makna pengajaran, mempertajam daya pemahaman dan memperkuat daya ingat, menumbuhkan rasa minat belajar, mempermudah dalam menyelaraskan hubungan atau kenyataan dengan isi materi, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Selain itu, menjadi sebuah solusi bagi guru dan sekolah dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif, guna mendukung proses pembelajaran.

Adapun salah satu kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat pembuatan media pembelajaran interaktif, yaitu dengan menggunakan aplikasi *Genially*. Aplikasi *Genially* adalah tempat untuk membuat media pembelajaran interaktif secara mudah dengan menyediakan fitur dan elemen yang beragam sehingga memudahkan guru membuat media pembelajaran interaktif yang bagus dan sesuai dengan kebutuhan, serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Aplikasi *Genially* merupakan aplikasi dengan unsur audio dan visual. Aplikasi *Genially* ini bisa diterapkan di dalam kelas sebagai media audio visual yang akan membantu peserta didik dalam memenuhi gaya belajarnya dan menciptakan hasil belajar yang baik.

Keberadaan aplikasi *Genially* sudah beberapa kali terlihat diterapkan di sekolah ataupun di dalam kelas sebagai pendukung media pembelajaran. Walaupun, masih terdapat beberapa sekolah yang belum menerapkan aplikasi ini karena tidak mengetahui cara penggunaan pada aplikasi *Genially*. Salah satu sekolah yang sudah menerapkan aplikasi ini saat proses pembelajaran, yaitu Sekolah Dasar Negeri Polisi 1. Sekolah ini sudah beberapa kali menggunakan aplikasi *Genially* dalam kegiatan belajar.

Melihat latar pendahuluan di atas membuat penulis tertarik untuk melakukan sebuah observasi penelitian di sekolah tersebut, yang akan menggunakan kelas IV A dan IV B sebagai subjek penelitian. Berdasarkan survei yang sudah dilakukan, maka penulis menemukan suatu permasalahan, yaitu peserta didik yang membutuhkan waktu lebih

lama untuk mencerna dan memahami materi pembelajaran, kurangnya kefokuskan pada peserta didik dalam memerhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, serta kejenuhan yang dirasakan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak hidup karena kurangnya keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Terlepas dari permasalahan tersebut, masih terdapat peserta didik yang cepat dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran, masih terdapat peserta yang bertanya kepada guru walau tidak banyak mengenai materi pembelajaran, serta masih pula terlihat beberapa peserta yang bersemangat walau tidak banyak.

Hal ini pun serupa dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tueno Yudhit Rizkayanti, Irvin Novita Arif, Rifda Mardian Arifin, pada tahun 2024 dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru. Pada penelitian ini menyatakan bahwa adanya pengaruh

Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} (3,357) > t_{tabel} (2,037)$.

Disamping itu, ditemukan pula penelitian yang serupa yang telah dilakukan oleh Dyah Ayu Puspitaningrum, Husnul Istiqomah, dan Chummi Zahroul Fitriyah, pada tahun 2024 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Pada penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema indahny kebersamaan pokok bahasan keberagaman budaya di SDN 1 Bondowoso. Hal ini ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (3,118 > 2,012)$.

Berdasarkan kedua penelitian diatas, menjelaskan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media audio visual dengan melibatkan aplikasi *Genially*. Selain itu, adanya permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian

mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu.

Penggunaan media audio visual berbasis *Genially*, memungkinkan untuk menciptakan hasil belajar yang baik bagi peserta didik. Hasil belajar ini ditampilkan pada suatu perubahan yang meliputi perilaku, kebiasaan, cara bertindak, penerimaan, berpikir, dan keterampilan pada diri peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh dapat dijadikan sebagai gambaran sejauh mana peserta didik menguasai materi dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Dengan kata lain, hasil belajar adalah segala bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik sebagai dampak dari aktivitas yang telah dilakukan (Juliah, 2023:15; Hiyati Milla, Yolanda Dwi Kurnia, 2022).

Pernyataan inipun diperkuat oleh Hamdan dan Khader (Hanna dan Windar 2022) bahwa hasil belajar merupakan landasan untuk menilai dan melaporkan pencapaian akademik peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil belajar menjadi kunci dalam

merancang pembelajaran yang lebih efektif karena mencerminkan keterkaitan antara materi yang akan dipelajari dan metode penilaiannya. Hasil belajar mampu menggambarkan pengetahuan serta kemampuan yang telah dikuasai dan dikembangkan oleh peserta didik.

Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan memberikan sebuah tes seperti pretest dan posttest, yang akan berdampak bagi peserta didik. Tujuannya untuk mengukur Tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang biasanya ditunjukkan dalam bentuk nilai berupa huruf, kata atau symbol (Yogi Fernando, Popi Andriani, Hidayani Syam, 2024).

Hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Selain itu, bisa dijadikan sebagai kompetensi atau kemampuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti semua alur dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek keterampilan, aspek kognitif, maupun aspek afektif (Wulandari, 2021).

Aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, dan emosi yang mencerminkan penerimaan atau penolakan terhadap suatu hasil atau

objek. Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir. Sedangkan aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan yang melibatkan gerakan fisik berupa gerakan refleks maupun gerakan yang lebih kompleks (Bloom Studi, 2021).

Aspek tersebut akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Namun, aspek tersebut terbentuk dari adanya faktor-faktor yang terlibat, yaitu faktor internal meliputi aspek jasmaniah atau kondisi fisik seperti Kesehatan dan kondisi tubuh yang mengalami gangguan atau cacat tubuh sehingga memengaruhi psikologis, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, bahkan kesiapan dan kematangan tubuh ataupun mental. Sedangkan pada faktor eksternal berasal dari luar individu, yang dapat memengaruhi dirinya dalam proses belajar disebabkan karena pola asuh dan perhatian orangtua dalam mendidik dan membesarkan anak, hubungan antar keluarga, kondisi ekonomi, bahkan suasana dan latar belakang keluarga, teman sebaya, pendekatan yang digunakan oleh guru, serta adanya dukungan dari lingkungan sekolah dan Masyarakat (Slameto, 2021).

Maka, sebab itu pentingnya perang orangtua dan guru dalam mendidik anak agar tumbuh dengan hal-hal baik di dalam dirinya.

Untuk mendukung menciptakan hasil belajar yang baik, maka dapat menggunakan media audio visual berbasis *Genially*. Media audio visual merupakan jenis media yang memadukan unsur gambar dan suara menjadi satu kesatuan. Media ini bisa digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan memiliki ciri khas tersendiri, media ini juga dapat mendukung gaya belajar peserta didik, menumbuhkan minat dalam belajar, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Hal ini pun didukung oleh Nurhana (2022) yang mengungkapkan bahwa media audio visual dapat mengoptimalkan pemahaman peserta didik, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar.

Media audio visual dapat dipadukan dengan aplikasi *Genially* karena aplikasi ini merupakan platform online media pembelajaran interaktif, maupun media presentasi dan games yang interaktif dengan

menggabungkan unsur suara dan gambar.

Dengan memanfaatkan aplikasi *Genially* dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan penuh inovasi seperti presentasi, games, kuis, video pembelajaran, dan berbagai bentuk lainnya (Einstein., et al, 2022).

Aplikasi *Genially* menyediakan fitur-fitur yang beragam yang dapat digunakan oleh pengguna untuk membuat konten visual atau desain yang menarik. Aplikasi ini juga tidak membutuhkan ruang penyimpanan ekstra di komputer maupun laptop karena dapat diakses langsung melalui link yang disediakan oleh aplikasi *Genially* (Khoirun dan Hermiati, 2022:35).

Namun, aplikasi ini tidak selalu bisa digunakan secara gratis walaupun dapat diakses dimanapun dan kapanpun, tapi aplikasi ini tetap membutuhkan jaringan internet dalam mengaksesnya, kemudian fitur pada aplikasi ini tidak selalu digunakan secara gratis melainkan harus digunakan melalui akun premium. Kemudian, karena aplikasi memadukan media audio visual, maka

untuk penyajiannya memerlukan infokus.

Maka, dari itu adanya penggunaan media audio visual dengan melibatkan aplikasi Genially mampu membetikan pengalaman baru bagi peserta didik, video yang ditampilkan melalui media ini dapat digunakan berkali-kali, sehingga menumbuhkan nilai-nilai dan sikap yang baik bahkan menjadi cara untuk menumbuhkan rasa motivasi peserta didik untuk belajar. serta menjadi jalan alternatif bagi guru dalam mendesain media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan sebuah metode penelitian berjenis eksperimen quasi, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Metode eksperimen quasi adalah sebuah cara ilmiah dalam penelitian untuk memperoleh suatu data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Nurwulan Purnasari, 2021).

Hal ini diperkuat oleh Gisela Anantasia dan Sulastri Rini Rindrayani (2025) mengungkapkan bahwa metode eksperimen quasi adalah metode penelitian yang menggunakan

kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (treatment) tertentu dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan.

Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen quasi bertujuan untuk mengumpulkan data melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), guna untuk mengukur satu perbedaan pada suatu hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga memastikan adanya keterkaitan sebab-akibat untuk mengidentifikasi variabel secara akurat serta valid.

Soal pretest dan posttest yang digunakan uji instrument sebanyak 40 soal untuk mencari validitas soal yang nantinya akan diujicobakan pada saat penelitian. Kemudian, setelah dicari validitas soal, maka memperoleh 20 soal untuk penelitian.

Disamping itu, pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Polisi 1 pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025 dan terealisasikan di bulan mei, dengan menggunakan subjek penelitian pada kelas IV A sebagai kelompok kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang dan kelas IV B sebagai kelompok kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang.

Pada penelitian ini kelompok kelas eksperimen akan menggunakan media audio visual berbasis *Genially*. Sementara itu, pada kelompok kelas kontrol akan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini akan menyajikan hasil data penelitian yang telah diolah. Penyajian tersebut akan disajikan dalam bentuk deskripsi data yang meliputi pengujian prasyarat analisis, pengujian hipotesis penelitian, dan keterbatasan yang dialami selama penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SDN Polisi 1 dengan menggunakan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual berbasis *Genially* dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*. Kedua kelas tersebut akan diberikan pretest dan posttest.

Berdasarkan data hasil belajar yang telah diperoleh pada kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual berbasis *Genially* kepada peserta didik kelas IV A. Dari hasil pretest tersebut memperoleh sebuah data, yaitu skor minimal berjumlah 20, dan skor maksimal

berjumlah 85, serta rata-rata N-Gain pretest berjumlah 60,61. Sedangkan, pada hasil posttest memperoleh skor minimal berjumlah 70 dan skor maksimal berjumlah 100, serta rata-rata N-Gain berjumlah 85,76. Kemudian, N-Gain pada pretest ini memperoleh skor minimal berjumlah 40 dan skor maksimal berjumlah 100, serta rata-rata N-Gain berjumlah 65,41.

Berdasarkan nilai hasil belajar yang telah diperoleh di kelas eksperimen, maka data di atas dapat dihitung melalui perhitungan tabel distribusi frekuensi sehingga menghasilkan range sebesar 60, interval kelas sebesar 6 dan panjang kelas sebesar 10.

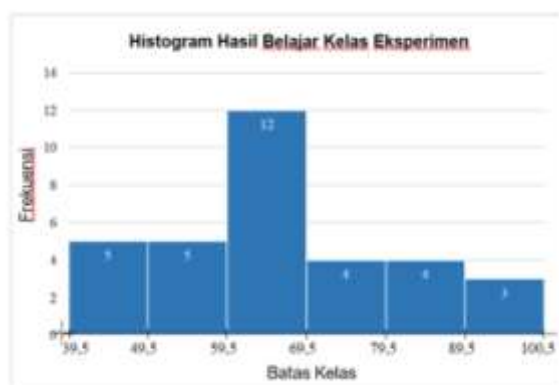
Dengan memperoleh frekuensi absolute tertinggi pada rentang interval kelas 60-69 dengan jumlah 12 dan frekuensi relatif sebesar 36,36%. Sementara itu, frekuensi *absolute* terendah pada rentang interval kelas 90-100 dengan jumlah 3 dan frekuensi relatif sebesar 9,09%. Selain itu, dengan menunjukkan nilai mean (rata-rata N-Gain) sebesar 65, modus sebesar 64,2, dan median sebesar 64,9.

Untuk melihat hasil data tersebut yang telah diperoleh, maka disajikan

melalui grafik histogram dan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Pada Kelas Eksperimen

Interval Kelas	Batas Kelas	Titik Tengah (X ₀)	F _{absolut} (Fi)	F _{kumulatif}	FiXi	F Relatif (%)
40 – 49	39,5 – 49,5	44,5	5	5	222,5	15,15%
50 – 59	49,5 – 59,5	54,5	5	10	272,5	15,15%
60 – 69	59,5 – 69,5	64,5	12	22	774	36,36%
70 – 79	69,5 – 79,5	74,5	4	26	298	12,12%
80 – 89	79,5 – 89,5	84,5	4	30	338	12,12%
90 – 100	89,5 – 100,5	95	3	33	285	9,09%
Jumlah			33	126	2190	100%



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan data hasil belajar yang telah diperoleh pada kelas kontrol dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva* kepada peserta didik kelas IV B. Dari hasil pretest tersebut memperoleh sebuah data, yaitu skor minimal berjumlah 30, dan skor maksimal berjumlah 80, serta rata-rata N-Gain *pretest* berjumlah 53,33. Sedangkan, pada hasil *posttest* memperoleh skor minimal berjumlah 60 dan skor

maksimal berjumlah 95, serta rata-rata N-Gain berjumlah 78,64. Kemudian, N-Gain pada pretest ini memperoleh skor minimal berjumlah 33 dan skor maksimal berjumlah 83, serta rata-rata N-Gain berjumlah 55,02.

Berdasarkan nilai hasil belajar yang telah diperoleh di kelas eksperimen, maka data di atas dapat dihitung melalui perhitungan tabel distribusi frekuensi sehingga menghasilkan range sebesar 50, interval kelas sebesar 6 dan panjang kelas sebesar 10.

Dengan memperoleh frekuensi absolute tertinggi pada rentang interval kelas 51-59 dengan jumlah 7 dan frekuensi relatif sebesar 21,21%. Sementara itu, frekuensi *absolute* terendah pada rentang interval kelas 78-86 dengan jumlah 1 dan frekuensi relatif sebesar 3,03%. Selain itu, dengan menunjukkan nilai mean (rata-rata N-Gain) sebesar 55, modus sebesar 53,2, dan median sebesar 55.

Untuk melihat hasil data tersebut yang telah diperoleh, maka disajikan melalui grafik histogram dan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Pada Kelas Eksperimen

Interval Kelas	Batas Kelas	Titik Tengah (X ₀)	F _{absolut} (Fi)	F Kumulatif	FLN _i	F Relatif (%)
33 – 41	32,5 – 41,5	37	7	7	259	21,21%
42 – 50	41,5 – 50,5	46	6	13	276	18,18%
51 – 59	50,5 – 59,5	55	7	20	385	21,21%
60 – 68	59,5 – 68,5	64	6	26	384	18,18%
69 – 77	68,5 – 77,5	73	6	32	438	18,8%
78 – 86	77,5 – 86,5	82	1	33	82	3,03%
Jumlah			33	131	1824	100%



Gambar 2. Histogram Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil rata-rata skor *pretest* dan skor *posttest*, serta rata-rata N-Gain yang telah diperoleh pada penelitian dari kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual berbasis *Genially* dan kelas kontrol dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*, maka dapat dilihat dan dibandingkan skor hasil belajar yang telah diperoleh dari kedua kelas tersebut berdasarkan rekapitulasi skor hasil belajar kelas

eksperimen dan kelas kontrol yang telah dibuat dan disajikan dalam bentuk tabel serta histogram. Berikut tabel dan histogram di bawah ini :

Tabel 3. Rekapitulasi Perbandingan Skor Hasil Belajar Pada Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

Rekapitulasi		Kelompok Kelas	
		Kelas Eksperimen Menggunakan Media Audio Visual Berbasis <i>Genially</i>	Kelas Kontrol Menggunakan Media Audio Visual Berbasis <i>Canva</i>
Nilai Terendah	Pretest	20	30
	Posttest	70	60
	N-Gain	40	33
Nilai Tertinggi	Pretest	85	80
	Posttest	100	95
	N-Gain	100	83
Nilai Rata-Rata	Pretest	61	53
	Posttest	86	79
	N-Gain	65	55

Berdasarkan tabel rekapitulasi perbandingan pada nilai terendah dan tertinggi, serta nilai rata-rata di atas, maka dapat disajikan ke dalam bentuk grafik histogram perbedaan hasil belajar pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. berikut grafik histogram yang disajikan mengenai perbedaan hasil belajar kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol :



Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik histogram di atas terhadap perbedaan hasil belajar, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar kelas IV A menggunakan media audio visual berbasis *Genially*, dapat dinyatakan lebih baik daripada hasil belajar IV B menggunakan media audio visual berbasis *Canva* pada materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu.

Setelah memperoleh data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka data tersebut akan melakukan pengujian prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan varians.

Berdasarkan data yang telah di uji melalui uji normalitas dengan menggunakan uji *liliefors* pada kelas eksperimen, maka dapat diperoleh L_{hitung} sebesar 0,14 dan L_{tabel} sebesar 0,15 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%. Sedangkan, pada kelas kontrol telah diperoleh L_{hitung} sebesar 0,10 dan L_{tabel} sebesar 0,15 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%. Dari kedua data di atas diperoleh derajat kebebasan sebesar 62, data tersebut dapat dinyatakan distribusi normal, yaitu nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Untuk mencari data yang homogen dan mencari varians data

dapat melalui uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. maka diperoleh hasil data dalam bentuk F_{hitung} sebesar 1,16 dan F_{tabel} sebesar 1,80 dengan derajat kebebasan sebesar 62 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%. Maka, data tersebut dapat dinyatakan homogen karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui uji normalitas dan homogenitas, maka dapat ditunjukkan melalui tabel dibawah ini :

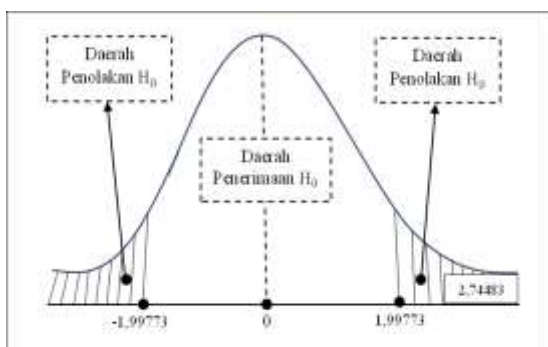
Tabel 4. Hasil Distribusi Data Melalui Uji Normalitas

No.	Distribusi Kelompok Perakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar pada kelas eksperimen materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu melalui media audio visual berbasis <i>Genially</i>	0,14	0,15	Distribusi Normal
2.	Hasil belajar pada kelas kontrol materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu melalui media audio visual berbasis <i>Canva</i>	0,10	0,15	Distribusi Normal

Tabel 5. Hasil Data Uji Homogenitas dan Varians Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO.	Varians yang diuji	DK	F_{hitung}	F_{tabel}
1.	Kelas eksperimen menggunakan media audio visual berbasis <i>Genially</i>	32	1,16	1,80
2.	Kelas kontrol menggunakan media audio visual berbasis <i>Canva</i>	32		
	Jumlah	62		

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari uji normalitas dan uji homogenitas. Maka, selanjutnya data akan di uji hipotesis nol H_0 melalui uji t untuk mencari tahu apakah data tersebut dapat diterima atau tidak. Maka, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 2,74483 dan T_{tabel} sebesar 1,99773 dengan derajat kebebasan 64. Dengan demikian data tersebut dapat dinyatakan bahwa nilai T_{hitung} ($2,74483$) $>$ T_{tabel} ($1,99773$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk data tersebut dapat dilihat melalui kurva pengujian dua arah untuk menentukan daerah penolakan dan penerimaan H_0 di bawah ini :



Gambar 4. Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0

Dapat dijelaskan berdasarkan gambar kurva di atas bahwa t_{hitung} tidak terletak diantara daerah interval -1,99773 sampai 1,99773.

Setelah memperoleh hasil data hipotesis nol, maka dapat dicari nilai

ketuntasan belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. maka dapat diperoleh nilai persentase ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 63% dan nilai persentase ketuntasan hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 36%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *Genially* di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media audio visual berbasis *Canva* di kelas kontrol.

Berikut ketuntasan hasil belajar dapat disajikan dalam bentuk table di bawah ini :



Gambar 5. Histogram Ketuntasan Hasil Belajar

Maka, dengan ini keseluruhan data yang diperoleh pada penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} ($2,74483$) $>$ t_{tabel} ($1,99773$) dengan menggunakan pengujian dua arah dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5%, sehingga menunjukkan bahwa

adanya pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV saat diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran.

Untuk menguatkan penelitian ini, maka ditemukan hal yang serupa pada penelitian yang telah dilakukan oleh Tueno Yudhit Rizkayanti, Irvin Novita, dan Ridfa Mardian Arif pada tahun 2024 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. Pada penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen semu dengan melibatkan peserta didik kelas V A sebagai kelompok eksperimen dan kelas V B sebagai kelompok kontrol. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan pelaksanaan uji instrumen pretest dan posttest untuk menilai capaian hasil belajar pada pembelajaran IPA. Berdasarkan analisis data, maka dapat memperoleh hasil $t_{hitung} (3,357) > t_{tabel} (2,037)$ dengan pengujian 2 arah (2-tailed) dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka dapat diidentifikasi bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini

menegaskan bahwa adanya 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.

Selain itu, hal serupa ditemukan pada penelitian lain yaitu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Dyah Ayu Puspitaningrum, Husnul Istiqomah, Chumi Zahroul Fitriyah pada tahun 2022 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media-Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Pada penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen semu, yang dilakukan dengan membentuk dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan melakukan tes. Berdasarkan analisis data, maka dapat memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel} (3,118 > 2,012)$, maka dapat diidentifikasi bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema indahnyakebersamaan di SDN Sumbersari 1 Bondowoso.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ismiatul Hasanah dan Lufti (2024) yang menyatakan bahwa melalui media *Genially* ini guru dapat menyajikan gambar-gambar yang menarik dan beragam pada tampilan visualnya sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik karena menampilkan konsep secara menarik dan interaktif. Materi pembelajaran yang tersaji dalam bentuk audio dan dan games interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi. Selain itu, memungkinkan peserta didik terlibat aktif selama mengikuti proses pembelajaran, serta menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik, maupun dengan peserta didik lainnya.

Selain itu, pendapat yang sejalan dengan pernyataan di atas diungkapkan oleh Ni'mah.,et al (2022) bahwa penggunaan aplikasi *Genially* dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik sehingga dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu untuk belajar serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Adanya pengaruh dan dampak yang positif yang diberikan saat menerapkan aplikasi *Genially* ke

dalam kelas sesuai yang telah diungkapkan oleh Ismiatul Hasanah dan Lufti (2024), serta Ni'mah.,et al (2024), maka dapat meyakinkan peneliti bahwa penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil karena adanya pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *Genially* terhadap hasil belajar pada materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya. Maka, dapat diberi Kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *Genially* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan nilai $t_{hitung} (2,74483) > t_{tabel} (1,99773)$ sesuai dengan pengujian dua arah (2-tailed) pada signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%.

Selain itu, ditunjukkan melalui perbedaan ingkat hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu ketuntasan belajar pada kelas eksperimen mencapai 63%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 36%.. Hasil ini dapat

memperlihatkan suatu dampak yang sangat signifikan dari penggunaan media audio visual berbasis *Genially* dibandingkan penggunaan media audio visual berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Milla, H., & Kurnia, Y. D. (2022). Hubungan Guru Profesional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 165–176.
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Ainur Selvia, Sholahuddin Al Ayubi, & Tri Novita Irawati. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Saintifik Kelas VII MTs Darul Mukhlashin Materi Garis dan Sudut. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1–16.
- Ekawati, H., Wahyuni, W., & Sari, N. R. (2021). Penerapan Taksonomi Bloom Dan Krathwohl'S Pada Aplikasi Rubrik Penilaian Hasil Belajar Siswa Di Samarinda Untuk Aspek Afektif. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2), 189–200.
- Ainur Selvia, Sholahuddin Al Ayubi, & Tri Novita Irawati. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Saintifik Kelas VII MTs Darul Mukhlashin Materi Garis dan Sudut. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1–16.
- Nyaring, M., & Ii, K. (2023). DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengembangan Media Flash Card Berbasis Microsoft Powerpoint. 6(3), 553–561.
- Zakiah, S. (2017). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Pendidikan Dan Penelitian Quasi*, 1(1), 25–36.
- Nurwulan Purnasari. (2021). Metodologi Penelitian. Guepedia.
- Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. (2020). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 50–59. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122).