PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOSISTEM MATA PELAJARAN IPAS KELAS 3 DI SD INPRES OSMOK

Julitha Amelia Bessie[1], Jannes Bastian Selly[2] , Rista Apriliya Devi[3]
Institusi/lembaga Penulis ([1]PGSD FKIP Universitas Pasundan)
([1]Universitas Nusa Cendana Kupang))
[1]julithabessie@gmail.com,
[2]jannes.bastian.selly@staf.undana.ac.id,
[3]rista.aprilia.devi@staf.undana.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform Genially terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem mata pelajaran IPAS kelas III di SD Inpres Osmok. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas III B. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes pilihan ganda, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan nilai rata-rata dari pretest sebesar 51,12 menjadi 72,80 pada posttest. Uji t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan Genially terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, skor observasi aktivitas guru dan siswa masing-masing sebesar 83 dan 82 menunjukkan pembelajaran berjalan sangat baik. Kesimpulannya, penggunaan Genially terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Kata kunci: Genially, hasil belajar, IPAS, ekosistem, media interaktif

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the Genially platform on student learning outcomes in the ecosystem topic of IPAS subject for third-grade students at SD Inpres Osmok. The research was motivated by low student achievement due to conventional teaching methods and limited use of interactive media. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The subjects were 25 students from class III B. Data collection techniques included observation, documentation, and multiple-choice tests, while data were analyzed using normality, homogeneity, and paired sample t-test through SPSS version 27. The results showed a significant increase in the average score from a pretest score of 51.12 to a posttest score of 72.80. The t-test revealed a significance value of 0.000 < 0.05, indicating a positive impact of Genially on student learning outcomes. Additionally, observation scores of 83 (teacher) and 82 (students) reflected very good implementation. In conclusion, the use of Genially proved effective in

enhancing student learning outcomes and fostering a more interactive and meaningful learning experience.

Keywords: *Genially, learning outcomes, IPAS, ecosystem, interactive media*

A. **Pendahuluan**

Di Indonesia perkembangan kurikulum pendidikan khususnya Kurikulum Merdeka telah mengalami berbagai perubahan signifikan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan tantangan global. Salah satu fokus utama dalam pengembangan kurikulum ini adalah integrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter. Proses pengembangan pendidikan guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang mengarahkan siswa dalam memahami materi serta mengembangkan potensi mereka secara optimal. Guru tidak hanya menyampaikan ilmu, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas, berpikir kritis, dan kemandirian siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari et al., (2023) bahwa salah satu karakteristik kurikulum merdeka untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah seperti ceramah dan penggunaan buku teks mulai dirasakan kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai pengganti, pendekatan pembelajaran interaktif dan berbasis proyek yang semakin banyak diterapkan memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, berkolaborasi dengan teman-teman, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata, di samping itu, penggunaan teknologi melalui aplikasi, video pembelajaran, dan platform online membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan fleksibel.

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan salah satu karakteristik utama dalam Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah dasar. IPAS terbentuk dari penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami berbagai peristiwa secara menyeluruh dan terpadu. Menurut Mariana et al (2024) integrasi kedua disiplin ilmu ini didasarkan pada keyakinan bahwa pendekatan holistik yang akan membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jannah & Atmojo, 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dan pembelajaran abad 21 seperti, keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas sangat penting dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi konsep-konsep IPAS melalui media digital, sehingga siswa

dapat belajar secara lebih mandiri dan aktif. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengeksplorasi, memahami konsep secara mendalam, dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui media digital.

Hasil belajar merupakan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Mariana et al., 2024). Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes, observasi, dan asesmen kinerja, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal, seperti motivasi, minat, dan kemampuan kognitif, serta faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, dan peran pendidik. Dapat disimpulkan pencapaian hasil belajar yang optimal menunjukkan efektivitas pembelajaran serta kesiapan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas pada tanggal 17 Januari 2025 di SD Inpres Osmok, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks seadanya, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang efektif. Media interaktif dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu peserta didik memahami konsep secara konkret. Akibatnya, peserta didik hanya membayangkan konsep secara abstrak tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif karena hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru, sementara guru jarang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas seperti percobaan sederhana atau proyek berbasis pengamatan yang dapat memberikan gambaran yang jelas dan nyata terhadap materi yang sedang dipelajari. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Dari masalah di atas, media pembelajaran sangat penting karena melalui media yang sesuai dengan materi, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, sebelum melakukan pembelajaran, penting untuk merancang dan memilih media yang tepat agar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Jika media pembelajaran tidak sesuai dengan materi dan tujuan, maka hasil yang dicapai tidak akan sesuai dengan harapan. Guru hendaknya memperbanyak penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi peserta didik dan karakteristik pembelajaran IPAS yang akan

diajarkan agar tercipta pembelajaran yang bermakna dan bernilai. Salah satu contoh penerapan media yang efektif ditunjukkan dalam penelitian Tueno et al. (2024), yang membuktikan bahwa penggunaan model *Project-Based Learning* berbantuan media interaktif berbasis *Genially* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS, baik dari segi nilai maupun keterlibatan aktif peserta didik.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, peneliti berupaya menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovasi dan menarik. Media ini dianggap mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan serta peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu *platform Genially*. *Genially* merupakan sebuah platform yang memungkinkan pengguna menghidupkan konten yang telah dibuat. Platform ini dapat dimanfaatkan untuk merancang berbagai jenis materi, seperti presentasi, permainan, gambar interaktif, peta, ilustrasi, *e-book*, infografis, dan poster dengan cara yang sederhana dan praktis Permatasari dalam Mariana et al., (2024). Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan mengkaji secara mendalam apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan platform Genially terhadap hasil belajar siswa pada materi Ekosistem dalam mata pelajaran IPAS kelas III di SD Inpres Osmok.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Inpres Osmok pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas III B yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 9 laki-laki dan 16 perempuan. Dalam desain ini, siswa diberikan pretest sebelum perlakuan, kemudian menerima pembelajaran menggunakan platform Genially, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada variabel bebas yaitu penggunaan platform Genially dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa dalam materi Ekosistem pada mata pelajaran IPAS.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis dengan *paired sample t-test* untuk melihat pengaruh perlakuan. Selain itu, digunakan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif setelah penggunaan media berbasis Genially dalam pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian

Berikut disajikan hasil penelitian yang mencakup data observasi, hasil tes awal (*pretest*), serta hasil tes akhir (*Posttest*) yang telah diperoleh selama pelaksanaan penelitian.

1. Data Observasi

Observasi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *platform Genially*, mencakup aktivitas guru dan keterlibatan siswa. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dengan skala penilaian 1 hingga 4, di mana skor 1 menunjukkan keterlaksanaan sangat rendah dan skor 4 menunjukkan keterlaksanaan sangat tinggi. Berikut hasil penilaian observasi yang terjadi didalam kelas III B:

Tabel 1. Data Penilaian Observasi

No	Aspek	Skor
1.	Keterlaksanaan Media Pembelajaran *Genially*	83
2.	Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Peserta Didik	82

(Sumber: Data Olahan Peneliti,2025)

Berdasarkan hasil data observasi, penggunaan media pembelajaran *Genially* oleh guru memperoleh skor 83, menunjukkan keterlaksanaannya sudah baik sekali. Guru berhasil menggunakan platform ini dengan efektif, meskipun ada beberapa aspek yang masih perlu perbaikan. Keterlaksanaan pembelajaran oleh peserta didik mendapatkan skor 82, yang menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berjalan baik, tetapi ada ruang untuk meningkatkan antusiasme dan kolaborasi siswa. Secara keseluruhan, baik guru maupun peserta didik menunjukkan hasil yang positif dalam penggunaan *Genially* sebagai media pembelajaran, dengan hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

2. Data Hasil Test

Data hasil *Pretest* dan *Posttest* disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut:

Data Awal

Data awal (*pretest*) pada kelas eksperimen yang diperoleh sebelum peserta didik menerima pembelajaran menggunakan media *Genially* menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 80, nilai terendah 20, dan rata-rata nilai kelas sebesar 51,12. Siswa sebanyak 25 orang dalam kelas III B mengikuti kegiatan *pretest* tersebut dengan KKTP pada SD Inpres Osmok adalah 70. Rentang nilai (R) yang diperoleh adalah 60, dengan jumlah kelas interval yang ditentukan sebanyak 6 dan panjang interval kelas sebesar 10. Tabel berikut menyajikan distribusi frekuensi hasil pretest.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest

No.	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	20-29	1	4
2.	30-39	5	20
3.	40-49	3	12
4.	50-59	13	52

5.	60-69	1	4
6.	70-79	2	8
	Jumlah	25	100

(Sumber: Data Olahan Peneliti,2025)

Data Akhir

Tes akhir (*posttest*) yang dilaksanakan pada kelas eksperimen setelah proses pembelajaran menggunakan *Genially* menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 100, skor terendah 47, dan rata-rata kelas berada pada angka 72,80. Siswa sebanyak 25 orang dalam kelas III B mengikuti kegiatan *posttest* tersebut dan KKTP pada SD Inpres Osmok adalah 70. Rentang skor (R) sebesar 57, dengan jumlah interval kelas ditentukan sebanyak 6 dan panjang tiap interval ditetapkan sebesar 9.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Posttest

No.	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	47-55	3	12
2.	56-64	6	24
3.	65-73	6	24
4.	74-82	2	8
5.	83-91	5	20
6.	92-100	3	12
	Jumlah	**25**	**100**

(Sumber: Data Olahan Peneliti,2025)

a) Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prosedur dalam analisis statistik yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah data dalam suatu sampel mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, analisis normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang dioperasikan melalui perangkat lunak SPSS versi 27. Pemilihan uji *Shapiro-Wilk* didasarkan pada jumlah sampel yang kurang dari 50 responden. Data yang dianalisis berasal dari hasil *Pretest* dan *Posttest*, yang kemudian digunakan untuk menguji apakah distribusinya memenuhi asumsi normalitas. Adapun hasil uji normalitas berdasarkan metode Shapiro-Wilk disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.949	25	.240
Posttest	.948	25	.221

a. *Lilliefors Significance Correction*

(Sumber: Data Olahan Peneliti,2025)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menggunakan *SPSS*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,240 untuk data *Pretest* dan 0,221 untuk data posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan menurut Riadi (2019), H_0 yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima, dan H_1 ditolak. Dengan demikian, data *Pretest* dan *Posttest* memenuhi asumsi normalitas dan

dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk memastikan bahwa varians data antara kelompok yang dibandingkan adalah sama atau homogen. Hal ini penting untuk memenuhi salah satu asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik, yaitu bahwa perbedaan yang terdeteksi benar-benar disebabkan oleh perlakuan antar kelompok, bukan karena adanya variasi yang signifikan di dalam kelompok itu sendiri (Riadi, 2019). Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan L*evene's Test* yang diolah melalui perangkat lunak *SPSS for Windows versi 27*, guna memperoleh hasil yang akurat dan terstandar. Hasil pengujian homogenitas ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.180	1	48	.146

(Sumber: Data Olahan Peneliti,2025)

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas varians yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.146. Dalam uji homogenitas varians, kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak (menunjukkan homogenitas), sementara jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima (menunjukkan ketidakhomogenan).

Dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.146 (lebih besar dari 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan data yang diperoleh dapat dianggap homogen. Ini berarti bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam varians antar kelompok, dan asumsi homogenitas varians dapat diterima dalam analisis lebih lanjut.

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak berdasarkan data yang diperoleh. Dengan data yang sudah teruji berdistribusi normal dan homogen, maka analisis statistik yang digunakan adalah statistik parametrik melalui uji t-test. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media *Genially* dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) menggunakan aplikasi *SPSS for Windows* 27. Hasil dari pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% *Confidence Interval of the* Difference				
		Mean	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*	*Lower*	*Upper*	t	df	*Sig. (2-tailed*)
Pair 1	*PRE TEST - POST TEST*	21.680	13.831	2.766	15.971	27.389	7.837	24	.000

(Sumber: Data Olahan Peneliti,2025)

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan aplikasi *IBM SPSS for Windows* 27, diperoleh nilai t hitung sebesar 7,837 dengan derajat kebebasan (df) = 24 dan nilai signifikansi *(Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Kriteria pengambilan keputusan menyatakan bahwa jika nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Perbedaan ini juga terlihat dari nilai rata-rata, di mana mean *pretest* sebesar 51,12 meningkat menjadi mean *posttest* sebesar 72,80. Selisih rata-rata antara keduanya adalah 21,680 dengan simpangan baku sebesar 13,831. Nilai t yang tinggi dan selisih rata-rata yang cukup besar ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Genially* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem mata pelajaran IPAS.

Pembahasan

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *platform Genially*, yakni suatu media pembelajaran interaktif yang memungkinkan penyajian materi dalam bentuk *visual*, *audio*, dan animasi yang menarik. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan tipe *one-group pretest-posttest*, di mana seluruh siswa kelas IIIB SD Inpres Osmok yang berjumlah 25 orang dijadikan sebagai populasi sekaligus sampel penelitian melalui teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Genially pada materi ekosistem di kelas III SD Inpres Osmok memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen, di mana seluruh 15 butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai korelasi di atas r tabel (0,396), dengan rentang

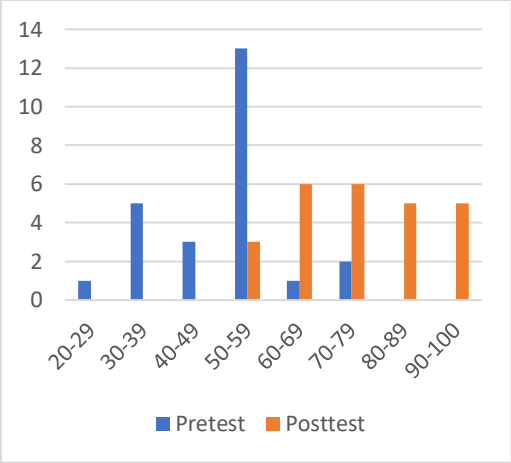
0,447 hingga 0,637. Instrumen juga terbukti reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,816, yang berarti memiliki konsistensi internal yang tinggi. Berdasarkan teori Sugiyono (2021), validitas dan reliabilitas yang tinggi merupakan indikator penting bahwa instrumen mampu mengukur hasil belajar secara akurat dan konsisten. Dengan demikian, data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dapat dijadikan dasar analisis yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Selain itu, hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media Genially selama proses pembelajaran menunjukkan skor yang tinggi, yaitu 83 dari guru dan 82 dari siswa, yang keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa guru dan siswa sama-sama mampu memanfaatkan media dengan optimal. Observasi ini diperkuat oleh teori Vygotsky (dalam Suci, 2018) yang menyatakan bahwa interaksi antara peserta didik, guru, dan alat bantu pembelajaran menjadi kunci efektivitas proses belajar. Dalam hal ini, *Genially* menyediakan visualisasi yang interaktif dan menarik, yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menyenangkan, yang berdampak pada meningkatnya motivasi dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Dari segi peningkatan hasil belajar, perbandingan skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 21,07 poin, dari 51,73 menjadi 72,80. Ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan *Genially*, pemahaman siswa terhadap materi ekosistem meningkat secara signifikan. Uji hipotesis dengan *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dan t hitung sebesar 7,837 > t tabel, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti oleh Wadud dan Lailiyah (2024), FP Rahayu et al. (2024), dan Prayogo (2023), yang sama-sama menunjukkan bahwa media Genially efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa karakteristik *Genially* yang interaktif dan berbasis digital mampu merangsang proses berpikir siswa secara aktif, memperkuat daya ingat, serta membantu memahami konsep yang abstrak secara konkret.

Sebagai upaya memperkuat penyajian data dan mempermudah interpretasi visual, hasil distribusi frekuensi dari nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pula dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Diagram 4. 1 Perbandingan Frekuensi Pretest dan Posttest Kelas III B



(Sumber: Data Olahan Peneliti 2025)

Diagram batang gabungan *pretest* dan *posttest* memperlihatkan adanya perubahan distribusi nilai yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media *Genially*. Pada diagram *pretest*, mayoritas siswa berada pada interval nilai 50–59, yakni sebanyak 13 orang atau 52% dari total peserta didik. Hal ini mencerminkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi ekosistem masih tergolong rendah, yang juga ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 51,12, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.

Sebaliknya, hasil *posttest* menunjukkan pergeseran distribusi nilai ke arah yang lebih tinggi. Interval 60–69 dan 70–79 masing-masing mencakup 6 siswa (24%), dan terjadi peningkatan signifikan pada interval 80–89 (5 siswa) serta 90–100 (5 siswa). Tidak ada lagi siswa yang berada pada rentang nilai di bawah 50, menunjukkan bahwa kemajuan belajar terjadi secara merata dan terdistribusi ke rentang nilai menengah hingga tinggi. Hal ini diperkuat oleh kenaikan rata-rata nilai kelas menjadi 72,80, yang tidak hanya melampaui KKTP, tetapi juga mencerminkan peningkatan kualitas belajar yang signifikan.

Perbandingan visual antara kedua diagram batang ini memperjelas efektivitas media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pergeseran tinggi batang dari rentang bawah ke atas mencerminkan perbaikan nyata dalam penguasaan konsep ekosistem oleh siswa. Penyajian data dalam bentuk diagram batang tidak hanya memberikan informasi statistik yang terukur, tetapi juga menyajikan gambaran visual konkret tentang dampak positif strategi pembelajaran berbasis media interaktif, sehingga dapat menjadi bukti kuat keberhasilan intervensi yang dilakukan.

Secara statistik, data hasil belajar siswa telah memenuhi syarat uji parametrik. Uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi 0,240 (*pretest*) dan 0,221 (*posttest*), yang berarti data berdistribusi normal. Begitu pula hasil uji homogenitas dengan *Levene's Test* menunjukkan nilai 0,146 > 0,05, yang menunjukkan bahwa data homogen. Kedua hasil ini penting karena memastikan bahwa uji statistik yang dilakukan valid secara prosedural. Dalam konteks penelitian kuantitatif, validitas dan reliabilitas data yang tinggi serta terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas memberikan dasar

yang kuat dalam menarik kesimpulan. Hal ini menghindarkan dari bias atau kesalahan interpretasi hasil, dan mendukung generalisasi temuan dalam konteks yang sebanding.

Penggunaan media *Genially* terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Osmok pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Media ini tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan dukungan instrumen yang valid dan reliabel, serta hasil statistik yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa *Genially* merupakan alternatif media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi di jenjang sekolah dasar. Keunggulan media ini dalam menyajikan konten secara dinamis dan interaktif menjadikannya selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, di mana teknologi berperan penting dalam mendukung proses pendidikan yang lebih efektif, kreatif, dan bermakna.

Keberhasilan penggunaan *Genially* ini juga dapat dikaitkan dengan teori perkembangan anak dan teori belajar yang relevan. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret, yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis terhadap objek nyata. Media Genially yang menyajikan materi melalui elemen visual, animasi, dan simulasi mendukung siswa dalam memahami konsep abstrak seperti ekosistem secara konkret dan kontekstual. Selaras dengan itu, teori belajar bermakna oleh David Ausubel menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami informasi baru jika materi tersebut dapat dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki. Dalam praktiknya, *Genially* memfasilitasi proses ini melalui penyajian informasi yang terstruktur, visual, dan mudah dikaitkan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya.

Selain aspek perkembangan dan kognisi, pembelajaran berdiferensiasi juga terfasilitasi secara implisit melalui penggunaan media *Genially*. Media ini menyediakan ruang fleksibel bagi siswa dengan berbagai gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkelompok. Penyajian materi yang beragam dan menarik memungkinkan guru memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda dalam satu kelas tanpa harus melakukan diferensiasi ekstrem. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan belajar individu berdasarkan kesiapan, minat, dan profil belajar. Dengan demikian, keterpaduan antara pendekatan teknologi dan prinsip pedagogis yang relevan menjadikan penggunaan media *Genially* tidak hanya efektif dari sisi hasil belajar, tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan peserta didik sekolah dasar.

D. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *platform Genially* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas III B SD Inpres Osmok. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari *pretest* sebesar 51,12 menjadi *posttest* sebesar 72,80. Mayoritas peserta didik pada saat *pretest* berada pada interval nilai 50–59 sebanyak 13 orang (52%), yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih rendah. Namun setelah penerapan media *Genially*, distribusi nilai bergeser ke arah yang lebih tinggi dengan sebaran lebih merata, di mana masing-masing 6 siswa (24%) berada pada interval 60–69 dan 70–79, serta peningkatan signifikan pada interval 80–89 dan 90–100 dengan masing-masing 5 siswa (20%). Perubahan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbantuan Genially mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara nyata. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik, aktif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(1), 282–294.

Mariana, M., Harahap, Y. S., Yarshal, D., Nurhafni, N., & Fadila, S. (2024). Penerarapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 101766 Bandar Setia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(6), 7278–7282. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2110

PRAYOGO, M. R. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Genially Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 51 Jakarta* .

Rahayu, F. P. , S. S. , & A. S. (2024). *Pengaruh Genially Dengan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SDN 88 Rejang Lebong* .

Riadi, E. (2019). *Statistika penelitian (analisis manual dan IBM SPSS)*.

Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif,*

Penelitian Tindakan Kelas, *53*(9).

Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky dan interdepedensi sosial sebagai landasan teori dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 231-239.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. Alvabeta Bandung, CV.

Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (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*.

Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *4*(1), 500–512. https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579