ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i3.5938

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DI UPTD SD INPRES PALSATU KOTA KUPANG

The Effect of Genially-Based Learning Media on Students' Learning Outcomes in Pancasila Education for Fourth Grade on the Topic of Rights and Obligations at UPTD SD Inpres Palsatu, Kupang City

Mersi Banamtuan[1], Paulina Riwu Ga[2], Martha Khristina Kota[3]
Universitas Nusa Cendana
mersibanamtuan66@gmail.com; paulina.ga@staf.undana.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 12, 2025	May 7, 2025	May 21, 2025	May 26, 2025

Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes of students, which are attributed to the limited use of engaging and interactive learning media. The aim of this study is to determine the significant effect of using Genially-based learning media on students' learning outcomes in the Pancasila Education subject. The study employs a quantitative approach with the One Group Pre-Experimental Design method and a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were fourth-grade students at UPTD SD Inpres Palsatu, Kota Kupang, focusing on the topic of rights and obligations. The results show a significant improvement in learning outcomes following the implementation of Genially-based media, as evidenced by the increase in the average score from 61.33 in the pretest to 83.33 in the posttest. The hypothesis test using the

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

paired sample t-test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, it can be concluded that Genially-based learning media has a significant effect on improving students' learning outcomes. The implications of this study highlight the importance of innovative, interactive digital learning media in enhancing instructional effectiveness, particularly at the elementary school level.

Keywords: Genially Learning Media; Learning Outcomes; Interactive Learning; Pancasila Education; Elementary School

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *One Group Pre-Experimental Designs* dan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV UPTD SD Inpres Palsatu Kota Kupang pada materi hak dan kewajiban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Genially*, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 61,33 pada saat pretest menjadi 83,33 pada saat posttest. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi media pembelajaran digital yang interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Genially*; Hasil Belajar; Pembelajaran Interaktif; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi pada abad-21 ditandai dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam (Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara. Dalam hal ini Pendidikan bertujuan untuk membentuk generasi muda penerus bangsa yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan juga karakter

yang baik. Oleh karena itu mutu pendidikan di sekolah dasar harus ditingkatkan melalui proses pelaksanaan pembelajaran.

Pendidikan dasar yang kuat menjadi landasan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Wardani et al., 2024) Pendidikan dasar memegang peran yang sangat penting dalam membentuk landasan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan siswa untuk meraih kesuksesan di masa depan. Oleh karena itu mutu pendidikan di sekolah dasar harus ditingkatkan melalui proses pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pendidikan dasar yang kuat menjadi landasan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Wardani et al., 2024) Pendidikan dasar berperan penting untuk membentuk fondasi pemahaman, keterampilan, serta perilaku atau sikap yang dibutuhkan siswa untuk berhasil di kemudian hari. Dengan demikian maka standar pendidikan di sekolah dasar harus ditingkatkan melalui proses pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dilihat berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dicapai siswa setelah proses belajar.

Menurut (Lestari, 2015), Hasil pembelajaran adalah dampak dari hasil yang didapat melalui kegiatan belajar siswa, yang berhubungan dengan perubahan dalam diri peserta didik, berupa pengetahuan, sikap serta keterampilan. Secara ringkas hasil belajar merupakan kecakapan yang diraih oleh individu tersebut sesudah melalui proses pembelajaran, kecakapan tersebut berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang mengalami perubahan. Terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri seseorang seperti kemampuan intelektual, ketertarikan, dorongan dalam proses pembelajaran, tingkah laku, dan keadaan fisik. Sementara itu faktor eksternal merupakan hal-hal yang berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan belajar, suasana pembelajaran, dan sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar, seperti alat bantu atau media pembelajaran.

Media Pembelajaran berperan sebagai salah satu unsur penting yang mempengaruhi hasil belajar. (Pratiwi & Meilani, 2018) menegaskan bahwa standar media pembelajaran merupkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat (Masruroh et al.,2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang

sesuai dapat memberikan dampak dan manfaat positif yang mendukung kelancaran proses belajar siswa. Media pembelajaran adalah sebuah alat atau wadah yang dapat mendukung pembelajaran untuk membantu menjelaskan isi pelajaran, agar siswa dapat lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Media pembelajaran bisa berbentuk media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat mampu memberikan efek dan keuntungan positif yang membantu kelancaran proses belajar peserta didik. Pada kenyataannya peserta didik saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat akrab dengan teknologi, sehingga membuat peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV UPTD SD Inpres Palsatu Kota Kupang ditemukan masalah berkaitan dengan hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban, hal tersebut di lihat dari hasil belajar yang menunjukan sebagian besar peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sebagaimana ditunjukan pada tabel berikut

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Perolehan	Hasil
1	Jumlah siswa yang tuntas	15
2	Jumlah siswa yang tidak tuntas	22
3.	Persentasi ketuntasan klasikal	41%

Berdasarkan hasil belajar siswa dengan jumlah siswa 37 orang, terlihat bahwa 15 orang siswa dan 22 orang siswa tidak tuntas, sehingga diperoleh persentasi ketuntasan belajar 41%, jenis situasi ini muncul karena siswa memiliki minat rendah dalam pembelajaran yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik, sehingga membuat kondisi pembelajaran yang menarik maka harus menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. *Genially* meruapakan salah satu media pemebalajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajarar.

Genially adalah media atau sarana pembelajaran berbasis website daring yang meliputi beragam fitur seperti presentasi, kius, permainan, animasi atau video, poster, dan infografis. Menurut (Permatasari et al., 2021) *Genially* merupakan website online yang mampu membuat materi pembelajaran menjadi hidup, interaktif, dan bisa

mengakomodasi tiga macam gaya belajar yang berbeda yaitu melihat (visual), mendengar (auditori) dan gerakan tubuh (kinestetik). Memanfaatkan *Genially* sebagai media untuk menunjang kegiatan pembelajaran, merupakan salah satu opsi yang dapat dimanfaatkan saat melakukan kegiatan pembelajaran, karena dapat memuat video pembelajaran, bahan ajar, kuis maupun game edukasi yang menyediakan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi, sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenagkan, dan manarik.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut antara lain yang dilakukan oleh Purba (2024) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal Tahun Ajaran 2024/2025." Kemudian Hasanah & Lutfi (2024) dengan judul " Pengaruh Media Pembelajaran *Genially* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 2.2 SD Dharma Karya UT". Kemudian Ischaq (2023) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kramat Jegu 1 Taman Sidoarjo." Kemudian Mariana & Prawijaya (2023) yang berjudul "Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi *Genially* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Tema 6 Subtema 1." Dan Wadud & Lailiyah (2024) Dengan Judul "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika."

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh signifikan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar siswa yang difokuskan dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV materi hak dan kewajiban di UPTD SD Inpres Palsatu Kota Kupang.

METODE

Penelitian ini menngunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Designs (Nondesigns)* model *One Group Pretest-Posttest,* yang bertujuan untuk menguji pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV UPTD SD Inpres Palsatu Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan satu kelompok sampel yaitu kelas IV UPTD SD Inpres Palsatu

dengan jumlah sampel 30 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta didik perempuan dan 19 peserta didik laki-laki.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *genially,* sedangkan tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau pecapaian belajar siswa terhadap materi pelajaran dengan diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest).*

Teknik analisis data yang digunakan yaitu melakukan uji prasayarat analisis data dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berdistibusi normal atau tidak(Novia et al., 2025), pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk menguji apakah sampel data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi atau sampel data adalah sama atau tidak (Usmadi, 2020), pengujian homogenitas data dilakukan menggunakan metode *Levene's test*

HASIL

Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 2. Hasil Belajar *Pretest*

Data	Jumlah
Peserta didik yang tuntas	13
Peserta didik yang tidak tuntas	17
Rata-Rata nilai	**61,33**

Tabel 3. Hasil Belajar *Posttest*

Data	Jumlah
Peserta didik yang tuntas	-
Peserta didik yang tidak tuntas	30
Rata-Rata nilai	**83,33**

Berdasarkan tabel di atas, hasil *pretest* menunjukan kemapuan awal peserta didik sebelum menerapkan media pembelajaran *genially* dengan rata-rata nilai 61,33, sedangkan hasil

posttest menunjukan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan setelah menerapkan media pembalajaran *genially* dalam pembelajaran, hal tersebut dilihat dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* yaitu 86,33. Perbandingan nilai rata-rata tersebut menunjukan adanya kemajuan yang signifikan dalam pemahaman dan pengusasaan materi oleh peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *genially*.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Pada uji normalitas terdapat rumusan hipotesis H_0 : data berdistribusi normal, H_a : data tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan diambil berdasarkan kriteria : jila nilai signifikan >α (0,05) maka H_0 diterima H_a ditolak, sedangkan jika nilai signifikan <α (0,05) maka H_0 ditolak H_a diterima. Hasil pengujian normalitas data ditunjukan pada tabel di bahwa ini :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	*Sig.*	Taraf *Sig.*
Pretest	0,156	0,05
Posttets	0,065	0,05

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data dengan metode *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi *Pretest* 0,156 > 0,05 dan *Posttets* 0,065 > 0,05, sehingga dapat dinyatakan H_0 diterima H_a ditolak, yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi (*Based on Mean*) > 0,05, maka data bersifat homogen, sebaliknya jika nilai signifikansi (*Based on Mean*) < 0,05, maka data tidak bersifat homogen. Hasil pengujian homogenitas data ditunjukan pada tabel di bahwa ini :

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	*Sig*
PRE TEST POST TEST	*Based On Mean*	1.184	0,335

Berdasarkan hasil pengujian homogentias data *pretest* dan *posttest* dengan metode *levene's* diperoleh nilai signifikansi (*Based on Mean*) 0,335 > 0,05, sehingga dapat dinyatakan data bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis terdapar rumusan hipotesis yaitu H_a : terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *genially* terhadap hasil belajar siswa, H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *genially* terhadap hasil belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan diambil berdasarkan kriteria : H_0 diterima jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 dan H_a diterima jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05

Tabel 5.Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test	
Pre Test	**Sig.(2-Tailed)**
Post Test	0,000

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan metode *paired sample t-test* diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian maka terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis *genially* sebagai variabel independen atau bebas yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Designs (Nondesigns)* model *One Group Pretest-Posttest,* dengan tujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV UPTD SD Inpres Palsatu Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan satu kelompok sampel yaitu kelas IV dengan jumlah sampel penelitian 30 orang yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki.

Media pemebelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut (Hasan et al., 2021.) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pengantar pesan dari guru sebagai pengirim informasi kepada peserta didik sebagai penerima

informasi, dengan tujuan mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wibawanto, 2017) yang menerangkan bahwa media pemebelajaran membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan menciptakan lingkungan yang nyaman serta menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *genially*. *Genially* adalah salah satu media pembelajaran daring berbasis situs website yang bisa membantu pendidik atau guru dalam mendesain bahan ajar yang interaktif dan menarik pada materi pelajaran dalam bentuk video, game, presentasi pembelajaran dan sebagainya (Enstein et al., 2022). Peneliti memilih media pembelajaran *genially* karena *genially* mampu mengkombinasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, dan audio dalam satu tampilan, sehingga dapat menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar, serta dapat memaksimalkan hasil belajar.

Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan yang didapat oleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Arima et al., 2021). Sejalan dengan pendapat (Komariyah et al., 2018) yang menjelaskan bahwa hasil belajar itu sendiri merupakan wujud kamampuan seseorang yang berupa pengetahuan, sikap, serta ketrampilan. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti akan menganalisis pengaruh media pembelajaran *genially* terhadap hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran peneliti memberikan tes awal(*pretest)* dan tes akhir(*posttest).* Hasil *pretest* menunjukan kemapuan awal peserta didik sebelum menerapkan media pembelajaran *genially* dengan rata-rata nilai 61,33 setelah mengikuti *pretest* peserta didik kemudian memperoleh perlakuan (*treatment)* berupa penerapan media pembelajaran berbasis *genially*. Tujuan diberikannya perlakuan yaitu untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar peserta didik. Setelah menerima perlakuan, peserta didik diberi *posttest* guna mengukur kemampuan akhir peserta didik. Hasil *posttest* menunjukan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan setelah menerapkan media pembalajaran *genially* dalam pembelajaran, hal tersebut dilihat dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* yaitu 86,33.

Berdasarkan data hasil *pretest dan posttest* peneliti melakukan uji prasyarat analisis data dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas data. Hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,156 dan *posttest* 0,065 > 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan

hasil uji Homogenitas dengan uji *levene's,* diperoleh nilai signifikan (*Based on Mean*) 0,335 > 0,05, sehingga dapat dinyatakan data bersifat homogen.Selanjutnya untuk menentukan hipotesis penelitian yang telah diajukan, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* dengan program SPSS *for windows* versi 25, sehingga diketahui nilai sig.(2-tailed) dari data *pretest* dan *posttest* yakni 0,000 < 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *genially*.

Penelitian ini juga diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya yaitu Mariana & Prawijaya (2023) dengan judul Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi *Genially* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Tema 6 Subtema 1. Hasil penelitian ini diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2.885>2.015 dengan nilai sig.(2-tailed) < 0.05 yaitu 0.006< 0.05, dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga hasil penelitian ini menunjukan bahwa ada pengaruh signifikan media monopoli berbasis aplikasi *genially* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 subtema 1.

Selanjutnya penelitian oleh PURBA (2024) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal Tahun Ajaran 2024/2025. Hasil akhir penelitian ini menunjukan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* materi makhluk hidup perlu dilestarikan diperoleh rata-rata 81,1 dengan kriteria tinggi, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar IPAS materi makhluk hidup perlu dilestarikan peserta didik kelas IV SD 105268 Telaga Sari Kec.Sunggal Tahun Ajaran 2024/2025.

Jika dibandingkan penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang, maka ada perbedaan dan persamaan Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *genially* untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan hasil penelitiannya juga menunjukan pengaruh yang signifikan, sedangkan perbedaannya yaitu jenis dan desain penelitian, pada penelitian terdahulu menggunakan jenis *quasi eksperimental* dengan desain *Nonequivalent control group design,* sedangkan jenis dan desain yang digunakan pada penelitian sekarang yaitu jenis *Pre-Experimental Designs (Nondesigns)* dengan model *One Group Pretest-Posttets.* Pada penelitian ini memiliki terdapat keterbatasan yang perlu

diperhatikan, seperti ukuran sampel yang diguankan relatif kecil, sehingga diperlukan studi lanjutan dengan sampel yang lebih besar untuk menguatkan temuan ini kedepannya.

Hasil penelitian yang ditemukan pada penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran berbasi *genially* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Materi Hak dan Kewajiban, sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *genially* terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajr siswa, sehingga direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengumpulan data menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*, diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Genially* adalah 61,33, sedangkan setelah penggunaan media meningkat menjadi 86,33. Hasil ini diperkuat oleh uji hipotesis dengan metode *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kontribusi penting dari penelitian ini terletak pada pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media berbasis teknologi yang menarik secara visual dan interaktif seperti *Genially* mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga menambahkan bukti empiris terhadap pentingnya inovasi media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan, terutama pada aspek hasil belajar.

Penelitian ini secara langsung menjawab rumusan masalah terkait efektivitas penggunaan media *Genially* terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan nilai yang signifikan setelah penggunaan media menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan visual dan interaktif memberikan dampak yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa media *Genially* tidak hanya sekadar alat bantu pengajaran, melainkan juga sarana strategis yang mampu

memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dan efisien. Oleh karena itu, media ini dapat diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum pembelajaran.

Sebagai rekomendasi, penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially* disarankan untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas cakupan sampel, mempertimbangkan variabel lain seperti motivasi belajar dan retensi materi, serta membandingkan efektivitas media *Genially* dengan media pembelajaran digital lainnya. Selain itu, integrasi media ini ke dalam platform pembelajaran daring atau *Learning Management System (LMS)* juga dapat dikaji lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran jarak jauh dan hibrida secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arima, M. T., Amaliyah, N., Abustang, P. B., & Alam, S. (2021). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD INPRES BANGKALA III KOTA MAKASSAR FKIP Universitas Megarezky 2) PGSD FKIP Universitas Megarezky. In *dkk. Jurnal Pendas Mahakam* (Vol.6, Issue 2). https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/818/482

Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *02*. https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/150

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran │i MEDIA PEMBELAJARAN*. https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf

Hasanah, I., & Lutfi. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 2.2 SD Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23574

ISCHAQ, D. F. M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Genially Berbasis Gamifikasi Tema 4 Sub Tema 4 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kramat Jegu 1 Taman Sidoarjo*. https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/117228

Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, *4*(2), 55–60. https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/523

Lestari, I. (2015). PENGARUH WAKTU BELAJAR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Formatif*, *3*(2), 115–125. https://core.ac.uk/download/pdf/236196068.pdf

Mariana, & Prawijaya, S. (2023). PENGARUH MEDIA MONOPOLI BERBASIS APLIKASI GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD TEMA 6 SUBTEMA 1. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNEMED*, *7*(3), 455–459. https://www.academia.edu/download/110224090/21320.pdf

Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., Sutarja, M. C., & Ipa, P. (n.d.). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA. In *Jurnal Natural Science Educational Research* (Vol. 6, Issue 3). https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/16517

Novia, D., Husaeni, A., Rangga Gintara, A., Firdha Nabila, G., & Nursalman, M. (2025). Mengungkap Pentingnya Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Penelitian: Studi Kasus dan Aplikasinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol.9) https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24268

Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, *11*(2), 96. https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *3*(2), 33. https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762

PURBA, I. C. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 105268 TELAGA SARI KEC. SUNGGAL TAHUN AJARAN 2023/2024*. UNIVERSITAS QUALITY. http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/2253

Usmadi. (2020). PENGUJIAN PERSYARAT ANANALISIS. *Inovasi Pendidikan*, *7*. https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/viewFile/2281/1798

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.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 1). http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp

Wibawanto, W. and S. S. M. Ds. C. U. K. P. 2017. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=9pULDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA75&dq=Wibawanto,+W.+and+S.+S.+M.+Ds.+C.+U.+K.+P.+2017.+(2017).+Desain+dan+pemrograman+multimedia+pembelajaran+interaktif.+Cerdas+Ulet+Kreatif+Publisher.&ots=5HXieNxJYR&sig=tsOOCVJIAj0Q7TZWpqns8oRXHB4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false