

**PENGARUH MEDIA GENIALLY PADA PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPTD SD INPRES OEBA 4
KOTA KUPANG**

Michaela Yustine Hane¹, Jannes Bastian Selly², Kurniayu Triastuti R.A. Ratu³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Cendana, Kupang

²Pendidikan Fisika, Universitas Nusa Cendana, Kupang

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Cendana, Kupang

[1michelhane029@gmail.com](mailto:michelhane029@gmail.com) , [2jannes.bastian.selly@staf.undana.ac.id](mailto:jannes.bastian.selly@staf.undana.ac.id)

, [3kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id](mailto:kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to test the significant effect of the application of genially media on the learning interest of class IV students of UPTD SD Inpres Oeba 4. This study uses a Pre-experimental research type with a One Group Pretest-Posttest research design. The subjects of the study were all class IV students of UPTD SD Inpres Oeba 4 Kupang City in the 2024/2025 academic year totaling 21 people. Data collection techniques used questionnaires, observation and documentation. The questionnaire data had been tested for validity before being used. Data analysis was carried out using the Paired sample t-test after normality and homogeneity tests were carried out. The results of the study on the hypothesis test using the Paired sample t-test showed a significant level (2-tailed) of 0.000. These results indicate that the significance (2-tailed) $0.00 < 0.05$, this makes a significant difference in learning interest in the pretest-posttest values. Based on the research results above, it can be concluded that there is a significant influence of genially media on students' learning interest in learning science for class IV UPTD SD Inpres Oeba 4.

Keywords: Genially Media, Learning Interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh signifikan penerapan media *genially* pada minat belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Inpres Oeba 4. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-experimental* dengan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttes*. Subjek penelitian seluruh peserta didik kelas IV UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 21 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Data angket sebelum digunakan telah diuji validitas. Analisis data dilakukan dengan uji *Paired sample t-test* setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian pada uji hipotesis menggunakan uji *Paired sample t-test* menunjukkan taraf signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukan bahwa signifikan (2-tailed) $0,00 < 0,05$, hal tersebut membuat adanya perbedaan yang signifikan pada minat belajar pada nilai *pretest-posttest*. Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media *genially* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Inpres Oeba 4.

Kata Kunci: Media *Genially*, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan alat strategis untuk meningkatkan kualitas negara dan sumber daya manusia. Pendidikan memiliki peranan yang besar dalam kehidupan seseorang dan juga merupakan proses pembelajaran, proses pengembangan diri yang melibatkan penerimaan pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai yang bertujuan untuk membentuk individu yang kompeten, berkembang dan dapat berkontribusi positif dalam kehidupan masyarakat. Kemajuan pendidikan di era digital ini mengharuskan pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang sanggup membekali peserta didik dalam menyongsong berbagai rintangan di *era society 5.0*.

Untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran seorang guru seharusnya menunjukkan sikap aktif, kreatif, inovatif dan memiliki motivasi yang kuat untuk mengembangkan mutu pendidikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV UPTD SD Inpres Oeba 4 ditemukan kurangnya minat belajar pada pembelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda. Masalah yang didapati yaitu: (1) pembelajaran masih terpusat

pada guru (*teaching center*), (2) guru belum sepenuhnya aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa, masih mendominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas, (3) guru hanya terpaku dengan buku yang ada, (4) peserta didik cenderung ribut dan kurang fokus dalam pembelajaran. Dari kegiatan observasi yang dilakukan terdapat masalah pada kurangnya minat belajar peserta didik.

Pada masalah tersebut maka peneliti menggunakan media pembelajaran digital. Menurut Yuniarti, et.al., (2023) pemanfaatan media berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar. Salah satu media digital yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar yaitu media *genially*. *Genially* adalah platform berbasis aplikasi dan website yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menarik (Ratniati & Harahap, 2022). Penggunaan media digital berbasis *genially* dapat membantu peserta didik untuk melihat dan mendengar materi yang diajarkan agar lebih mudah dan dapat memahami materi yang diajarkan.

Sehingga diharapkan hasil penelitian media *genially* dapat memahami menjadi solusi yang baik untuk menyelesaikan permasalahan. Selain itu, penggunaan media *genially* dalam meningkatkan minat belajar didik sejalan dengan teori behavioristik B.F. Skinner tentang perubahan tingkah laku yang dapat diamati pada peserta didik kelas IV. Pada minat belajar terdapat indikator minat yaitu, perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa dan keterlibat siswa (Santika et., al 2020)

Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa media *genially* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian Febriani, D. S. A., & Casnan, C. (2024) tentang “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Bimbel Triwala Kuningan” menemukan bahwa media ular tangga *genially* berpengaruh nyata dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Studi lain Allia, S., Oktaviani, R. T., & Wafa, K. (2024) “Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis *Genially* Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat

Belajar Kelas IV SDIT AL-Akbar Karanggayam” menunjukkan bahwa media *genially* secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media *genially* pada minat belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Penelitian ini diharapkan dapat memengaruhi minat belajar peserta didik di sekolah dasar khususnya sebagai referensi untuk guru dan sekolah dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental* desain *One Grup Pretest-Posttest Design*, yang bertujuan untuk mencari pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil). Dalam desain ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu pretest atau sebelum diberi perlakuan dan post-test atau sesudah diberi perlakuan.

Penelitian dilakukan di UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang dengan subjek penelitian seluruh peserta didik

kelas IV tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 21 orang. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket dan lembar observasi. Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui instrumen tertulis berupa pernyataan atau pertanyaan yang diberikan kepada responden (Sujarweni, 2020) yang digunakan sebagai sumber data utama untuk mengukur minat belajar peserta didik selama pembelajaran IPAS dengan media *genially*, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Angket disebarakan secara langsung dalam bentuk lembaran kertas berisi pertanyaan dengan menggunakan 4 skala likert
2. Observasi penilaian untuk melihat pengaruh media *genially* pada pembelajaran IPAS yang menerapkan model *problem based learning*; dan
3. Dokumentasi untuk melengkapi data yang dikumpulkan dari angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu:

Uji Normalitas

Uji statistik yang bertujuan untuk menilai sebaran data dalam suatu kelompok dapat distribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan yaitu uji *Shapiro-wilk*, dengan bantuan SPSS *version 24*. Berikut kriteria uji normalitas:

Ho : Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$

Ha : Data berdistribusi tidak normal jika nilai signifikansi $< 0,05$.

Uji Homogenitas

Uji prasyarat yang bertujuan menguji kesamaan varian antara dua variabel atau lebih. Peneliti menggunakan uji *Levene's test* dengan bantuan SPSS *version 24*.

Dengan kriteria homogenitas:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ data dinyatakan tidak homogen.

Uji Hipotesis Penelitian

Peneliti menggunakan Uji *Paired sample t-test*. Uji *Paired sample t-test* digunakan sebagai pengambilan keputusan berdasarkan data yang dianalisis. Untuk memudahkan dalam penelitian, maka menggunakan aplikasi SPSS *version 24* dengan pengambilan keputusan:

- a. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak
- b. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian terkait pengaruh media *genially* memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.

Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan jenis uji *Shapiro-wilk* dengan nilai tes angket yang mengukur media *genially* dan minat belajar. Karena desain dalam penelitian ini menggunakan *One group pretest-posttest*.

**Tabel 3.1 Hasil Uji Normalitas Data
Test Of Normality**

ANGKET	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig
Media <i>Genially</i>	.964	21	.637
Minat	.998	21	.915

Uji Homogenitas

Uji dilakukan untuk mengetahui bahwa setiap data bersifat homogen.

Pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene's test's test* dengan bantuan SPSS *version 24*. Berikut adalah perolehan hasil:

**Tabel 3.2 Hasil Uji Homogenitas
Test Of Homogeneity Of Variances**

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
1.504	6	9	.279

Hasil uji ini menunjukkan bahwa media *genially* sebesar 0,279 lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan data bersifat homogen sehingga homogenitas terpenuhi.

Uji Hipotesis Penelitian

Uji yang digunakan yaitu uji *Paired sample t-test* karena data telah layak untuk diuji parametrik. Berikut perolehan hasil:

**Tabel 3.3 Hasil Uji Hipotesis Data
Uji Paired Samples Test**

	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Pair 1 Media <i>Genially</i> -Minat	.000

Hasil uji ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi yaitu 0,000 < 0,05, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini berarti minat belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa media *genially* memiliki perbedaan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan *One Grup Pretest-Posttest Design* “Pengaruh Media *Genially* pada Pembelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang” maka disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada minat belajar peserta didik tentang perubahan wujud benda. Hal ini didukung dengan penelitian yang menunjukkan peningkatan pada minat belajar, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata angket awal 67,23 menjadi nilai angket akhir 77,71.

Uji hipotesis *Paired sample t-test* semakin memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka terdapat signifikan antara minat belajar awal dan minat belajar akhir peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *genially* secara efektif memengaruhi minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS tentang perubahan wujud benda di kelas IV UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang.

DAFTAR PUSTAKA

- Allia, S., Oktaviani, R. T., & Wafa, K. (2024). PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF ULAR TANGGA BERBASIS GENIALLY MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI KELAS IV SDIT AL-AKBAR KARANGGAYAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 551-567.
- Febriani, D. S. A., & Casnan, C. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan. *Ja-MES: Journal of Mathematics Education Studies*, 1(1), 17-24.
- Ratniati, & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di Sman 1 Badar T.P 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa (Jp2mipa)*, 07(1), 18–27.
- Santika, D., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Di Kelas Va Sdn Lembursitu. In *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 2).
- Sujarweni, Wiratna. (2020). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta.
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., & Biologi, P. (2023). *Media Konvensional Dan*

