

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MASTERY LEARNING BERBANTU
GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SDN 68
PALEMBANG**

Resti Yenti Adinda¹, Kiki Aryaningrum², Evi Rosmiyati³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹restiadinda939@gmail.com, ²kikiaryaningrum86@gmail.com,

³evirosmiyati99@gmail.com

ABSTRACT

The learning outcomes of elementary school students in the subject of IPAS (Science and Social Studies Integration) remain relatively low. One contributing factor is instructional practices that do not adequately address individual differences or utilize engaging media. The Mastery Learning model, which emphasizes complete material mastery through individualized time and assistance, combined with the use of Genially a visual and interactive digital media has the potential to improve student outcomes. This study aims to determine the significant effect of the Mastery Learning model assisted by Genially on the IPAS learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 68 Palembang. A quantitative method with a posttest-only control group design was employed. The sample consisted of two classes: the experimental class received instruction using Mastery Learning with Genially, while the control class used conventional teaching methods. A multiple-choice test consisting of 10 items served as the assessment instrument. Results showed that the experimental class achieved a higher posttest mean score (84.5) than the control class (58.75). Additionally, 75% of students in the experimental class were categorized as "very capable," compared to only 20.8% in the control group. The t-test revealed that $t_{count} = 5.653 > t_{table} = 1.682$ with a significance value of $0.000 < 0.05$. It is concluded that the Mastery Learning model assisted by Genially significantly improves students' IPAS learning outcomes by offering adaptive instruction and engaging visual content.

Keywords: Genially, Learning Outcomes, Mastery Learning

ABSTRAK

Hasil belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang belum memberikan perhatian pada perbedaan kemampuan siswa dan kurangnya penggunaan media interaktif. Model *Mastery Learning* yang menekankan penguasaan materi secara menyeluruh melalui bantuan dan waktu belajar yang sesuai, serta pemanfaatan media *Genially* yang bersifat visual dan interaktif, diduga mampu meningkatkan

hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan model *Mastery Learning* berbantu *Genially* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III di SD Negeri 68 Palembang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *posttest only control group*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan *Mastery Learning* berbantu *Genially* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 84,5 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 58,75. Persentase kategori “sangat mampu” di kelas eksperimen mencapai 75%, sedangkan di kelas kontrol hanya 20,8%. Uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 5,653 > t_{tabel} = 1,682$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa model *Mastery Learning* berbantu *Genially* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Pendekatan ini efektif karena memberikan pembelajaran yang adaptif dan menarik secara visual.

Kata Kunci: Genially, Hasil Belajar, Mastery Learning

A. Pendahuluan

Salah satu proses terpenting dalam perkembangan individu dan masyarakat adalah pendidikan (Ilmi et al., 2024). Istilah “pendidikan” berasal dari kata “didik” yang mengacu pada proses pengajaran yang telah dilakukan sejak awal sejarah manusia dengan tujuan agar generasi mendatang dapat hidup sebagai manusia (Annur et al., 2021). Dengan pendidikan memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik, yang dimulai dari pendidikan dasar sebagai awal pendidikan formal. Proses pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan

informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas (Irawati et al., 2021).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh proses pengajaran, karena dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya sendiri. Perubahan tersebut dalam arti pentingnya menambah wawasan, keterampilan, dan sikap ilmiah serta bagaimana mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar siswa dapat mengambil manfaat secara langsung dalam pengembangan pribadinya (Sapiuddin et al., 2023). Untuk itu pembelajaran yang menyenangkan dan menarik menjadi penting untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar. IPAS merupakan hasil gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggabungan

ini dilakukan dengan keyakinan bahwa peserta didik di sekolah dasar perlu memahami suatu peristiwa secara komprehensif dan terintegrasi. Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Materi inti dari IPAS dapat diajarkan secara menyeluruh, sederhana dan dengan melibatkan pengalaman belajar langsung bagi siswa (Marwa et al., 2023).

Mata pelajaran IPAS ini mengajarkan siswa tentang fenomena alam dan sosial yang terjadi disekitar mereka. Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai konsep-konsep dasar yang tidak hanya dapat dihafal, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Riswakhayuningsih, 2022). Salah satu materi IPAS adalah pemahaman tentang hidup Bersama alam, yang di bagi menjadi ekosistem, macam-

macam ekosistem, komponen penyusunan ekosistem. Melalui pembelajaran ini siswa di harapkan dapat memahami pengertian ekosistem, tingkatan organisme ekosistem, macam-macam ekosistem seperti ekosistem air, ekosistem darat, ekosistem buatan, komponen penyusunan ekosistem seperti abiotik dan biotik.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, siswa dituntut untuk lebih berpikir kritis, kreatif, memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai. Hal ini dapat dilakukan guru dengan menggunakan model pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran yang akan dipilih sesuai dengan kondisi siswa di kelas sehingga minat belajar siswa akan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal tersebut dikarenakan penerapan dan menggunakan model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar di kelas akan menentukan bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam

pembelajaran IPAS yaitu metode mastery learning. Mastery learning merupakan strategi belajar yang menekankan pada pencapaian tujuan instruksional secara keseluruhan (tuntas) oleh siswa, dan agar semua siswa memperoleh hasil secara maksimal, pembelajaran di lakukan secara sistematis, kesistematian tersebut akan tercermin dari pengorganisasian tujuan dan tahan belajar melaksanakan evaluasi, memberikan bimbingan terhadap siswa yang gagal mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberi program pengayaan bagi siswa yang lebih cepat menguasai bahan pembelajaran (Endang Sri Wahyuningsi, 2020). Pada metode pembelajaran ini, ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam mastery learning yakni, perencanaan mastery learning, pelaksanaan mastery learning, dan pelaksanaan remedi *mastery learning*. Perencanaan program mastery learning didasarkan pada asumsi bahwa sebagian besar siswa dapat belajar dengan baik, dan guru mampu mengajar dengan baik, dengan demikian para siswa akan belajar dengan baik.

Pengimplementasian model pembelajaran mastery learning ini akan lebih efektif jika digabungkan dengan platform Genially, karena platform ini menyediakan materi yang menarik dan dapat disesuaikan, sehingga siswa dapat belajar dengan kecepatan dan pemahaman mereka sendiri, serta menerima umpan balik segera untuk memperkuat pemahaman konsep. Genially merupakan platform yang memungkinkan untuk membuat konten kreatif dalam bentuk presentasi, video pembelajaran, kuis, dan lain sebagainya. Aplikasi ini diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar secara interaktif dan memotivasi peserta didik. Adanya pembaharuan teknologi dalam media pembelajaran interaktif secara digital dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Rahmawati, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara guru yang dilakukan pada hari senin, 12 Januari 2025 yang dilakukan di SDN 68 Palembang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan pencapaian hasil belajar yang masih rendah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini tercermin dari perolehan nilai ulangan harian dan ujian siswa yang masih dibawah KKM. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong hasil belajar adalah *mastery learning* (belajar tuntas), *mastery learning* adalah sebuah sistem pengajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas setiap unit bahan pelajaran baik secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran yang bertujuan agar bahan ajar dikuasai secara tuntas, artinya dikuasai sepenuhnya oleh siswa dan, siswa dapat belajar bila diberi waktu yang cukup dan kesempatan belajar yang memadai.

Terkait dengan permasalahan diatas di perlukan adanya solusi yang di gunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa yaitu guru harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran agar kemampuan hasil belajar dapat lebih baik. Salah satu metode pembelajaran yang meningkatkan tingkat aktivitas, interaksi, dan efektifitas pembelajaran yaitu metode pembelajaran *mastery*

learning berbantu *Genially*. (Manurung *et al.*, 2023) meneliti tentang pengaruh metode pembelajaran *mastery learning* mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan model *mastery learning* (belajar tuntas) hal ini berpengaruh karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan juga dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan.

Tujuan penelitian ini ialah melihat adakah pengaruh model pembelajaran *mastery learning* berbantu *genially* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 68 Palembang. Dengan harapan memberikan manfaat langsung bagi siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui penerapan model *mastery learning* berbantu *Genially*, siswa terdorong untuk lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mencapai penguasaan materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, disertai dukungan media interaktif yang menarik. Dengan demikian, siswa tidak hanya lebih memahami

materi secara mendalam, tetapi juga menjadi lebih kreatif dan termotivasi dalam belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Menurut (Mata *et al.*, 2024) meneliti tentang pengaruh menggunakan platform *Genially* terhadap hasil belajar IPA hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa belajar penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* membuat hasil belajar pada nilai akhir lebih baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sehingga disarankan untuk mengintegrasikan media tersebut dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mastery learning* berbasis platform *Genially* diyakini mampu meningkatkan efektivitas dan keaktifan proses pembelajaran, yang secara langsung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Khususnya dalam mata pelajaran IPAS di kelas III, pendekatan ini memberikan peluang bagi siswa

untuk lebih memahami materi secara mendalam melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh signifikan model pembelajaran *mastery learning* berbantu Genially terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penerapan model *mastery learning* berbantu *Genially* terhadap hasil belajar siswa dalam kondisi yang terkontrol. Desain yang digunakan adalah *posttest-only control group design*, yang melibatkan dua kelompok: eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2021). Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *mastery learning* menggunakan media *Genially*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest untuk melihat perbedaan hasil belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 68 Palembang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*, adalah teknik pengambilan sampel non-probabilitas di mana peneliti memilih subjek berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugitono, 2021). Kelas III A ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas III B sebagai kelompok.

Tabel 1. Sampel Penelitian

Kelas	Keterangan		Jumlah
	Laki laki	Perempuan	
III A	11	13	24
III B	10	10	20
	Jumlah		44

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS dan telah divalidasi oleh ahli. Tes diberikan setelah perlakuan untuk mengukur penguasaan materi siswa. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat analisis

parametrik. Uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *mastery learning* berbantu Genially dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Pelaksanaan kegiatan pada penelitian ini dilakukan secara langsung dengan metode eksperimen desain *nonequivalent control group design* dengan kelas III A sebagai Kelas Kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama tiga pertemuan dengan materi IPAS yang sama pada kedua kelas, namun menggunakan model pembelajaran yang berbeda.

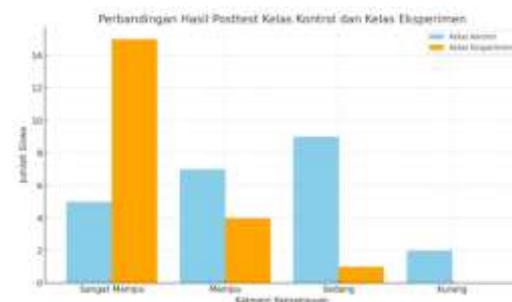
Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil *posttest* dari kedua kelas. Data tersebut selanjutnya dianalisis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen, sehingga dapat disimpulkan sejauh mana pengaruh model *Mastery Learning* berbantuan *Genially* terhadap hasil belajar siswa materi ekosistem.

Adapun data hasil penghitungan skor pada kelas kontrol dan eksperimen bisa dilihat pada tabel ini:

Tabel 2. Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Ekperimen

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol	Nama Siswa	Kelas Ekpe
1	AR	50	AD	80
2	AN	90	AY	100
3	AND	60	CY	80
4	DN	70	DN	80
5	JH	40	DF	70
6	FZ	70	FK	90
7	KH	30	MA	100
8	LS	40	MH	70
9	FL	60	MD	90
10	MF	60	NY	90
11	MFR	50	PS	70
12	MK	50	PT	90
13	MH	50	RS	90
14	NB	80	RT	80
15	NY	60	SA	60
16	MK	80	SY	80
17	PT	40	TA	100
18	RF	60	TY	100
19	RT	80	ZA	80
20	RS	30	ZY	80
21	TK	50	Mean	84,5
22	SA	80		
23	SM	50		
24	SY	80		
	Mean	58,75		

Berikut dipaparkan distribusi dari data diatas:



Grafik 1. Bagan Perbandingan Kelas Kontrol dan Ekperimen

Hasil tersebut kemudian di uji secara statistik dengan menggunakan uji Normalitas, Homogenitas dan uji Hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 melalui Shapiro Wilk, didapatkan nilai signifikan posttest kelas kontrol yaitu 0,164 dan nilai signifikan posttest kelas eksperimen yaitu 0,085 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai signifikan posttest kelas kontrol $0,164 > 0,05$ dan nilai signifikan posttest kelas eksperimen $0,085 > 0,05$ atau dapat disimpulkan bahwa data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian pada hasil perhitungan uji homogenitas didapatkan nilai signifikan sebesar 0,077 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $0,077 > 0,05$ atau dapat disimpulkan bahwa data dapat dinyatakan homogen.

Terakhir dilakukan uji hipotesis dalam membuktikan hipotesis mana yang akan diterima dan mana yang akan ditolak. Dengan pengambilan keputusan dalam uji-t independent: Jika P Value $< 0,05$ maka H0 ditolak dan Ha diterima, sebaliknya jika P Value $> 0,05$ maka H0 diterima dan Ha ditolak. Pada tabel berikut

dipaparkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test		t-test for Equality of Means						
	Assumed Equal Variances	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval	
									Lower	Upper
Hasil	assumed	3,283	,077	5,653	42	,000	25,250	4,467	16,235	34,265
	not assumed			5,855	40,5	,000	25,250	4,312	16,537	33,963

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, didapatkan nilai thitung terhadap nilai posttest kelas kontrol dan nilai posttest kelas eksperimen yaitu 5,653 dengan nilai ttabel yang didapatkan yaitu 1,682 dengan $df = 44 - 2$ maka $df = 44 - 2 = 42$ jadi $df = 42$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai thitung $5,653 >$ nilai ttabel 1,682 dengan demikian H0 ditolak dan Ha diterima atau ada pengaruh signifikan model pembelajaran mastery learning berbantu genially terhadap hasil belajar IPAS SD Negeri 68 Palembang

Berdasarkan data yang telah diolah, diperoleh nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 58,75, sedangkan nilai rata-rata posttest

kelas eksperimen sebesar 84,5. Selisih rata-ratanya sebesar 25,75 poin menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada pencapaian hasil belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional menunjukkan distribusi hasil belajar yang cenderung tidak merata, dari 24 siswa hanya 5 siswa yang mencapai kategori "sangat mampu", sedangkan sebagian besar berada dalam kategori "sedang" dan "mampu", bahkan terdapat 2 siswa yang masuk kategori "kurang". Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional belum sepenuhnya efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam, karena minimnya keterlibatan aktif dan kurangnya diferensiasi dalam pendekatan pembelajaran.

Sebaliknya, kelas eksperimen yang menggunakan model *Mastery Learning* berbantuan *Genially* menunjukkan hasil yang jauh lebih baik, dari 20 siswa sebanyak 15 siswa mencapai kategori "sangat mampu", dan sisanya berada pada kategori "mampu", tanpa satu pun

siswa yang berada di bawah standar ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan, tetapi juga mendorong pencapaian hasil belajar yang merata dan tinggi. Menurut Vinanda et al., (2022) penerapan model pembelajaran berbasis audio maupun video dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Melalui model ini siswa diajak untuk berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran dengan memberikan waktu yang cukup. Pemberian waktu ini dimaksudkan agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran secara maksimal (Siahaan, et.al., 2023).

Pada tahap implementasinya, pendekatan ini dilakukan melalui tahapan sistematis yakni orientasi, penyajian materi, latihan terstruktur, remedial, dan evaluasi. Pemberian umpan balik langsung dan pembelajaran remedial yang terfokus membantu siswa untuk memperbaiki kesalahpahaman konsep sebelum beralih ke tahap berikutnya. Menurut Siagian et.al., 2023 model *Mastery Learning* berorientasi kepada peningkatan produktifitas hasil

belajar, yakni peserta didik yang menguasai bahan pelajaran secara tuntas, menyeluruh dan utuh melalui dukungan remedial yang membantu mereka memahami materi sebelum lanjut ke tahap berikutnya

Dukungan media *Genially* yang interaktif dan multimodal memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga mengintegrasikan elemen audio, animasi, dan interaktivitas yang mampu merangsang berbagai gaya belajar siswa. Pada pembelajaran IPAS materi ekosistem, penggunaan video animasi yang ditampilkan melalui *Genially* terbukti mempermudah pemahaman konsep yang abstrak dan kompleks pada pembelajaran IPAS.

Melalui media *Genially* siswa menjadi lebih fokus, tertarik, dan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga mendorong retensi informasi yang lebih baik. Dukungan ini diperkuat oleh Baoknenok et.al., (2025) yang menunjukkan bahwa

peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *Genially* mampu mengatasi berbagai kendala pembelajaran di kelas, seperti meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa, mengurangi rasa kantuk dan kurangnya fokus, serta mendorong partisipasi melalui fitur-fitur interaktif seperti audio, video, presentasi visual, permainan, dan kuis yang menarik. Dengan demikian, *Genially* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pendekatan *Mastery Learning* untuk mencapai ketuntasan belajar.

Hasil analisis memperkuat temuan tersebut, dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 58,75, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 84,5, sehingga terjadi peningkatan rata-ratanya sebesar 25,75 poin. Selain itu, uji-t menunjukkan hasil yang signifikan secara statistik, yakni nilai thitung lebih besar dari ttabel. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang mengindikasikan bahwa pelaksanaan model pembelajaran mastery learning berbantu *genially* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil

belajar IPAS pada siswa kelas III SD. Keberhasilan ini disebabkan oleh karakteristik model *Mastery Learning* yang memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mencapai penguasaan penuh terhadap materi melalui tahapan yang sistematis, dukungan remedial, serta penguatan yang tepat waktu, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa temuan dari penelitian terdahulu yang mengkaji efektivitas model pembelajaran *Mastery Learning* terhadap hasil belajar siswa. Yuliana Febriana Manurung (2023), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Mastery Learning* terhadap Hasil Belajar Subtema 1 Rukun dalam Perbedaan", menunjukkan bahwa penerapan model *Mastery Learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan kuantitatif dan fokus pada pengaruh model *Mastery Learning*, namun berbeda karena

tidak menggunakan media *Genially* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Temuan serupa juga disampaikan oleh Satamani Hulu (2023) dalam penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Mastery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 1 Lahusa". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai setiap unit pelajaran secara tuntas, baik secara individu maupun kelompok. Lebih lanjut diperkuat oleh Rusman (2024), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Mastery Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar PAI", menemukan bahwa model ini memberikan kontribusi positif sebesar 37,08% terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini memperkuat efektivitas model *Mastery Learning*, meskipun menggunakan media berbeda, yaitu *Quizizz*, dan diterapkan pada mata pelajaran PAI, bukan IPAS seperti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *mastery learning* berbantu *genially*

berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS kelas III, dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan model *Mastery Learning* berbantu *Genially* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *Mastery Learning* berbantu *Genially* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 68 Palembang. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji-t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan. Penggunaan model pembelajaran *Mastery Learning* berbantu *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga bisa direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS yang inovatif dan efektif di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam membangun pemahaman konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Pengembangan Hipotesis dan Pengujiannya Menggunakan SmartPLS*. Paulus Insap Santosa.
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*.
- Baoknenok, M. Y., Koro, M., & Devi, R. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Dalam pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang. *Sinergi: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 2325-2336.
- Endang sri wahyuningsi. (20220). *model pembelajaran mastery learning* (cetakan ke). penerbit deepublish.
- Hulu, S., Laia, B., & Windayani, N. L. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Mastery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Sma Negari 1 Lahusa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 145-154.
- Ilmi, A. R. M., Junaidi, A., Yusnanto, T., Kase, E. B. S., Safar, M., & Sari, M. N. (2024). Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 782-789.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh

- Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
- Manurung, Y. F., Sijabat, O. P., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Mastery Learning Terhadap Hasil Belajar Sub Tema 1 Rukun Dalam Perbedaan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 1, 15–23.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54-65.
- Mata, B., Pai, P., Smk, D., & Semarang, N. (2024). *Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil*. 3.
- Rahmawati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819–827.
- Rusman, R., Samarinda, P. N., & Asrori, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Mastery Learning Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar PAI*. May.
- Riswakhyuningsih, T. (2022). Pengembangan alur tujuan pembelajaran (ATP) mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas VII SMP. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 20-30.
- Sapiuddin, S. H., Hambali, H., & Nur, A. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran POE (Predict-Observe-Explain) Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V SDN 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 1(6), 1–18.
- Siagian, S. D. N., Siregar, L. M., & Saputra, R. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Mastery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD Negeri 0117 Sibuhuan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(4), 64-75.
- Siahaan, B. I., Naibaho, P., & Raikhapoor, R. (2023). Pengaruh model mastery learning terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. *Areopagus: Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 21(2), 29-39.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta cv.
- Vinanda, E. J., Aryaningrum, K., & Fakhrudin, A. (2022). Efektifitas Model Discovery Learning Berbasis Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswakelas V SDN 081 Palembang. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(2), 79-86.