

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GENIALLY TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI  
SEKOLAH DASAR**

Tiara Aprilyani<sup>1\*</sup>, Asep Usamah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> PGSD FPST Universitas Muhammdiyah Kuningan

<sup>1</sup>[araapriyani2402@gmail.com](mailto:araapriyani2402@gmail.com), <sup>2</sup>[a\\_usamah79@upmk.ac.id](mailto:a_usamah79@upmk.ac.id)

*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*The writing of this research is motivated by the less than optimal learning outcomes of fourth grade students, this study aims to determine how the use of interactive learning media genially affects student learning outcomes in science learning in fourth grade elementary school before and after the use of learning media genially. This study uses a quantitative method, using the Quasi Experiment type with a Nonequivalent Control Design design. With the sampling technique in this study using a purposive sampling technique. In this study involved 38 students, fourth grade SD Negeri 1 Cipedes. The sample studied amounted to 38 in class IV A 19 students and IV B 19 students. With data collection techniques carried out by interviews, observations, tests and documentation. The results of the analysis show that the average value increased from 66 to 84. The results of the hypothesis test with the Independent Samples T Test strengthen the results of the study by obtaining a Sig (2-tailed) value of 0.000 below 0.05. So Ho is rejected Ha is accepted. So it can be concluded that the results of this study are that this Genially learning media has been proven to have an influence on improving student learning outcomes in science learning in grade IV of elementary school.*

**Keywords:** *Genially Media, Learning Outcomes, Elementary School.*

**ABSTRAK**

Penulisan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang maksimalnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV, penelitian ini memiliki tujuannya untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif genially terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran genially. Penelitian ini Menggunakan metode kuantitatif, memakai jenis Quasi Esperimen dengan desain Nonequivalent Control Design. Dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Dalam Penelitian ini melibatkan 38 siswa, kelas IV SD Negeri 1 Cipedes. Sampel yang diteliti berjumlah 38 pada kelas IV A 19 siswa dan IV B 19 siswa. Dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Hasil dari analisis memperlihatkan dengan perolehan nilai rata-rata meningkat dari 66 menjadi 84. Hasil Uji hipotesis dengan uji Independent Samples T Test ini menguatkan hasil penelitian dengan memperoleh nilai Sig(2-tailed) 0,000 dibawah 0,05. Maka Ho ditolak Ha diterima. Maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini yaitu bahwa media

pembelajaran genially ini terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar

**Kata Kunci:** Media Genially, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam mengembangkan SDM yang berkualitas. Maka dari itu, dunia pendidikan harus terus meningkatkan, mengarahkan dan memberikan keterampilan disetiap proses pembelajaran yang dibutuhkan di era modern. Pada dasarnya fungsi pendidikan adalah untuk mempersiapkan seseorang di kehidupan yang akan datang supaya menjadi lebih baik, secara individu, anggota, sosial, masyarakat, bangsa maupun negara.

Peranan pendidikan dalam kehidupan manusia dapat membantu untuk mengasah bakat, minat, dan kepribadian seseorang. Element penunjang pembelajaran, termasuk guru, siswa, dan sarana pembelajaran, mendukung pendidikan yang baik. sekolah ialah salah satu wadah pendidikan formal yang terjadi interaksi untuk menyampaikan ilmu pengetahuan secara langsung dari guru kepada siswa. Ketika pendidikan berhasil bisa dikatakan karena proses belajar

anak meningkat dari waktu ke waktu (Azizah, Nawir & Nasir 2025:429)

Proses pembelajaran siswa diungkapkan oleh Wahyuningtyas & Sulasmono (2020:24) ketika peserta didik melaksanakan proses belajar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Yang berhubungan dengan capaian pada aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini selaras dengan pendapat Fatimah dalam Wahyuningtyas & Sulasmono, (2020 : 24) menyatakan didalam konteks pembelajaran ada beberapa kriteria yang dapat dipakai untuk mengetahui hasil belajar pada siswa . Kriteria yang digunakan merujuk pada pencapaian taksonomi bloom yang mencakup dari aspek kognitif, afektif ataupun psikomotorik.

Kemudian diungkapkan oleh Suprihatningrum dalam Febriyanto & Yanto (2019:109-110) menegaskan dalam penelitiannya bahwa hasil belajar yaitu suatu usaha yang ditunjukkan sebagai suatu kemampuan yang telah didapatkan. Hasil belajar peserta didik tidak dapat

diukur berdasarkan pengetahuan siswa saja, tetapi harus dilihat secara menyeluruh yakni dari sisi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik akan berpengaruh pada hasil belajar.

Tentunya keberhasilan pada proses pembelajaran tidak terlepas dari perencanaan yang telah di susun oleh guru. Mencapai pembelajaran berkualitas yang optimal, proses pembelajaran perlu menciptakan keadaan yang memadai bagi siswa untuk mendapatkan peningkatan kreativitas, meningkatkan kemandirian, memperkuat minat bakat siswa, dan mendukung perkembangan dari jasmani dan kejiwannya.

Diungkapkan (Azizah, Nawir & Nasir 2025:429) kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan menjadi sarana untuk mengembangkan tingkat kualitas proses pembelajaran. Supaya proses pembelajaran beroperasi dengan baik, diperlukan pendukung dalam proses belajar salah satunya dengan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media ini sebagai pelengkap alat bantu dalam proses menyampaikan pesan dari bahan

pelajaran yang diberikan guru kepada siswa.

Selain itu, media juga dapat membantu guru untuk menjelaskan secara detail dari perkalimat ataupun perkata tertentu. Media pembelajaran juga sebagai fasilitas dan prasarana untuk mendukung terlaksananya aktivitas dalam pendidikan. Media lebih dikenali sebagai alat atau dibidang komunikasi, karena didalam proses pembelajaran pada dasarnya yaitu proses komunikasi. Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang baik dan memiliki manfaat dalam memudahkan proses belajar. Jadi materi yang diberikan oleh guru kepada siswa akan diterima dengan baik dan lebih jelas melalui media yang dipakai.

Hal ini sejalan dengan Enstein dkk dalam Fatma & Ichsan (2022 :52-53) mengungkapkan bahwa manfaat media yang tepat dalam proses pembelajaran mampu membantu proses dalam memahami materi sehingga peserta didik termotivasi untuk meningkatkan minat belajarnya. Oleh karena itu, peserta didik perlu diberikan dorongan dengan memakai media pembelajaran salah satunya media berbasis games supaya dapat

meningkatkan semangat belajar siswa. Maka penggunaan media dapat membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Temuan survei dari hasil observasi melalui wawancara saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah penyampaian materi yang berfokus pada guru ke pada siswa saja, adapun dalam penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media manual seperti media cetak buku. Sehingga saat proses pembelajaran, beberapa siswa itu merasa jenuh ataupun anak masih ada yang mengobrol ketika guru sedang menjelaskan, karena saat proses pembelajaran masih kurang terciptanya variasi penggunaan media yang bersifat teknologi ataupun lainnya.

Penggunaan media selain membuat anak aktif, media juga dapat membantu guru menyampaikan materi, hingga siswa mendapatkan pemahaman tidak hanya dari satu arah namun dibantu juga dari penggunaan media tersebut. Pemahaman materi yang didapatkan siswa juga lebih bisa maksimal, sehingga mendapatkan

pembelajaran yang berhasil. Salah satu cara yang dapat dipakai dalam memperbaiki proses pembelajaran dengan memilih ataupun mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran.

Alat bantu dalam pembelajaran banyak variasinya yang dapat dipakai oleh guru dalam semua pembelajaran maupun sesuai dengan materi akan diajarkan kepada siswa, dan yang cocok sesuai dengan kebutuhan serta relevan dengan materi yang akan diberikan. Sehingga adanya keterbaruan ataupun mengembangkan kreativitas supaya perkembangan keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat.

Hasil belajar yang kurang mencapai target maksimal, dapat dibantu dengan cara salah satunya dengan mengimplementasikan media interaktif, dengan menggunakan media tersebut dapat membantu guru dalam memaksimalkan pembelajaran, interaksi siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan guru berperan menjadi fasilitator yang mendukung. Terdapat berbagai variasi media interaktif yang dapat dipilih salah satunya media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah

media pembelajaran interaktif *genially*.

Diperkuat dari hasil penelitian terdahulu oleh ( Alifah Azizah Al Fadhil & Rery Novio, tahun 2025) menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa, dengan penggunaan media *genially* kelas XI SMA Swasta Cendana Mandau. Serta penelitian (S Annisa Khadijah halimara & Diki Rukmana tahun 2024). mengungkapkan adanya hasil validasi bahwa skor 90 % dari ahli materi, 96% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, 100% dari guru, dan 85% siswa. Uji T menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah antara siswa kelas VA yang menggunakan aplikasi *genially* dan siswa kelas VB yang tidak menggunakannya.

Dari hasil penelitian terdahulu keterbaruan yang dilakukan dalam penelitian ini mengambil kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan metode kuantitatif untuk dapat mengukur dari hasil belajar siswa, pada Bab IV dengan judul 'Mengubah Bentuk Energi' mengambil salah satu topik yaitu Topik A 'Tranformasi Energi Disekitar Kita'.

Maka dari itu, penelitian ini mengambil rumusan masalah bagaimana penerapan sebelum dan setelah penggunaan media *genially* kemudian bagaimana pengaruh dari penggunaan media tersebut. Dan tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *genially* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS. Semua pihak yang terlibat diharapkan mendapatkan manfaat dari hasil penelitian, khususnya memperbaiki hasil belajar yang belum maksimal dikarenakan kreativitas dalam pemanfaatan dan penggunaan media yang masih belum diimplementasikan.

Dengan memakai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam belajar, serta mendorong siswa untuk terlibat dan lebih semangat dalam proses belajar mereka. Bagi guru dapat dijadikan sumber dan petunjuk guru yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar IPAS dikelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru dapat diminimalkan serta membantu dalam peningkatan pemahaman guru tentang media pembelajaran yang dipakai dikelas.

Bagi sekolah dapat mendorong siswa untuk mempelajari IPAS dikelas, serta memberikan masukan dalam mengefektifkan dalam pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan. Bagi pembaca dan peneliti mampu meningkatkan pemahaman dan pengalaman peneliti dengan media yang ramah menjadi pedoman yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran dikelas.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang diambil dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil perbedaan kemampuan antara dua kelas tersebut yaitu kelas kontrol dan eksperimen. kelompok yang mendapatkan (treatment) atau perlakuan dengan media pembelajaran *genially* yaitu kelompok eksperimen sementara kelompok yang tidak mendapatkan (treatment) atau perlakuan menggunakan

metode ceramah yaitu kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SD Negeri 1 Cipedes, dengan sampel yang berjumlah 38 orang. Kelas IV A berjumlah 19 peserta didik di jadikan kelas Kontrol dan kelas IV B berjumlah 19 peserta didik dijadikan kelas Eksperimen.

Teknik pengumpulan data melalui observasi untuk mengetahui kondisi awal yang ada dilapangan, kemudian wawancara untuk mendapatkan data yang relevan dari pihak yang terkait. Selanjutnya tes untuk alat ukur hasil belajar siswa, terdapat dua tes yakni pretest untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dan posttest untuk mengetahui kemampuan akhir pada siswa tersebut. Dan dokumentasi yang mencakup administrasi yang dibutuhkan untuk data pelengkap penelitian. Teknik analisis data yang digunakan yakni uji coba validitas instrument tes dan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Uji Validitas Instrumen**

Uji validitas ini bertujuan untuk memperlihatkan tingkat kevalidan

ataupun kesahihan pada suatu instrument dan mengetahui kelayakan pada setiap soal yang tersedia. Uji validitas ini dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Kriteria pengambilan keputusan yaitu dikatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel dan bersifat positif dan sebaliknya dikatakan tidak valid apabila nilai  $r$  hitung tabel lebih kecil dari nilai  $r$  tabel.

Uji validitas dalam penelitian ini terdapat 30 soal yang diuji validitasnya menggunakan instrument tes soal berbentuk pg. Dengan nilai  $r$  tabel (0.4132). Hasil validitas menunjukkan 20 soal nomor yang valid dan dianggap tidak valid 10 soal. Peneliti akan menggunakan instrumen pertanyaan yang valid dan instrumen yang tidak valid tidak akan digunakan. Uji soal tersebut berbantuan program SPSS versi 2.6.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur pada kestabilan maupun konsistensi pada responden alam menjawab pertanyaan atau tes. Uji reliabilitas dalam penelitian ini memperoleh hasil perhitungan dari tes yang berjumlah nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.883 30 butir soal,

mendapatkan. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa soal tersebut mempunyai realibilitas yang sangat tinggi. Uji realibilitas menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

### Uji Normalitas

**Tabel 1 Hasil Normalitas**

| Tests of Normality          |              |    |             |
|-----------------------------|--------------|----|-------------|
| Kelas                       | Shapiro-Wilk |    |             |
|                             | Statistic    | df | Sig.        |
| Pre-Test (kelas kontrol)    | .926         | 19 | <b>.145</b> |
| Post-Test (kelas Kontrol)   | .934         | 19 | <b>.204</b> |
| Pre-Test (kelas eksperimen) | .942         | 19 | <b>.285</b> |
| Post-Test (Eksperimen)      | .923         | 19 | <b>.102</b> |

Berdasarkan tabel 1 diatas uji normalitas ini menghasilkan nilai uji pada variabel *Pre-Test* kelas kontrol nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,145 > 0,05 atau angka ini melebihi nilai *alpha* ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Maka data *Pre-Test* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan perhitungan pada variabel *Post-Test* kelas kontrol nilai signifikan (Sig) 0,24 > 0,05. Maka data *Post-Tes* kontrol memiliki berdistribusi normal. Sedangkan itu pada *Pre-Test* kelas eksperimen nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,285 > 0,05.

Maka data *Pre-Test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya untuk kelas *Post-Test* eksperimen nilai signifikan (Sig.)  $0,102 > 0,05$ . Maka data *Post-Test* eksperimen juga memiliki distribusi normal. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan kedua kelas tersebut mempunyai data yang berdistribusi normal keseluruhannya.

Dalam uji ini menggunakan Shapiro-Wilk karena data yang dipakai kurang dari 50. Dengan kriteria pengambilan keputusan : jika nilai sig. $>0.05$  maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig. $<0.05$  maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

### Uji Homogenitas

**Tabel 2 Hasil uji homogenitas**

|                         | Levene statistic | Df2 | Sig  |
|-------------------------|------------------|-----|------|
| Based On Mean Pre-test  | .221             | 36  | .641 |
| Based On Mean Post-test | 3.523            | 36  | .069 |

Berdasarkan tabel 2 diatas hasil perhitungan diatas yang diperoleh nilai *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu nilai (Sig.) sebesar  $0,641 > 0,05$ ,

menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogeny. Karena nilai signifikan lebih besar dari  $0,05$ . Sedangkan hasil uji homogenitas data *Post-Test* pada kelas kontrol dan eksperimen nilai (Sig.) sebesar  $0,069 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok pada kelas tersebut homogen.

Dalam uji ini menggunakan levene, dengan kriteria pengambilan keputusan: jika nilai sig. $<0,05$  maka data tidak homogen dan jika nilai sig. $>0,05$  maka data berdistribusi homogen. Uji ini menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

### Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, dengan hasil berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (independent sampel t-tes). Uji ini menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan hasil yaitu diperoleh nilai Sig(2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Genially* Terhadap

Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar.

**Uji N-Gain**

Pada uji N-Gain bertujuan supaya mengetahui peningkatan pemahaman atau pengetahuan pada siswa setelah diberikan perlakuan pada saat proses belajar. Pada pengujian ini dilakukan setelah mendapatkan pre-test dan post-test. Uji ini menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

**Tabel 1 Hasil Uji N-Gain**

| Kelas       | N  | M in | Ma x | Rat a-rata N-Gain | Krit eria | Keter angan   |
|-------------|----|------|------|-------------------|-----------|---------------|
| Eks perimen | 19 | 0    | 100  | 57.98             | >56       | Cukup Efektif |
| Kontrol     | 19 | 0    | 80   | 38.71             | <40       | Tidak Efektif |

Berdasarkan tabel 5 diatas hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji N-Gain setelah menggunakan media pembelajaran *Genially* memperoleh rata-rata sebesar 57.98 termasuk kriteria cukup efektif dan sebelum menggunakan mediapembelajaran *Genially* memperoleh rata-rata sebesar 38.71 termasuk kedalam kriteria tidak efektif. Hal tersebut menunjukan hasil bahwa terdapat

pengaruh penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV di SD Negeri 1 Cipedes.

Selama kegiatan penelitian menunjukan hasil yang diperoleh bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang memakai media *genially* mempunyai perbedaan dibandingkan kelas yang memakai media konvensional. Mendapatkan nilai *pretest* rata-rata sebesar 46 dan *posttest* rata-rata 66 pada kelas kontrol, karena masih menggunakan media konvensional. Sehingga berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Aini dkk., (2023:2) proses pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan metode tersebut, menyebabkan proses pembelajaran yang monoton dan rasa jenuh bagi peserta. Karena ketika penyampaian materi hanya berfokus pada satu arah saja dilakukan yang serupa setiap hari, akan membuat pembelajaran kurang bervariasi. Hal tersebut terlihat dari beberapa siswa yang kehilangan fokus dalam belajar. Pada akhirnya sibuk dengan dirinya sendiri ataupun menjahili temannya, hilangnya perhatian siswa ketika proses pembelajaran akan

berdampak terhadap semangat siswa yang menurun sehingga berpengaruh dalam pemahaman materi yang berujung pada hasil belajar yang kurang mencapai maksimal.

Sedangkan pada kelas eksperimen nilai *pretest* memperoleh nilai 63 dan *posttest* 84. Karena telah menggunakan media pembelajaran *genially*, nilai tersebut berada diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sehingga pembelajaran yang menggunakan media *Genially* dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Diungkapkan oleh Kurniawan dan Trishrsiwi dalam Agustira & Rahmi (2022:2-3) media pembelajaran dapat menjadikan suasana belajar siswa lebih senang, tertarik maupun antusias, sehingga dapat membantu terhadap hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dalam memperbaiki proses belajar salah satunya menginovasikan media pembelajaran hal tersebut dapat membantu terhadap hasil yang dicapai juga akan lebih baik.

Kemudian Tueno dkk., (2024:8) bahwa adanya pengaruh setelah penggunaan media interaktif berbasis digital *Genially* terhadap hasil belajar

siswa. Manfaat media *Genially* dapat memberikan peningkatan efektivitas belajar siswa, sejalan dengan Enstein dalam (Tueno dkk., 2024:6) bahwa media *genially* adalah salah satu media interaktif yang mampu menyajikan manfaat pada guru dalam pembuatan materi ajar yang mempunyai inovasi dan nilai kreativitas sehingga akan lebih menarik motivasi dan semangat pada siswa.

Kemudian, hal ini selaras yang diungkapkan oleh Florentina dkk., (2025:289) bahwa media *Genially* dianggap membantu dalam proses belajar sehingga dapat digunakan oleh siswa, karena memiliki berbagai fitur lainnya didalam aplikasi tersebut seperti tombol, hyperlink, animasi dan lain-lain. Hal tersebut dapat memberikan variasi dalam pengajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Elemen interaktif, desain yang menarik serta menambahkan animasi dapat menjadikan *Genially* menjadi efektif untuk menjaga minat siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian, dalam meningkatkan aktivitas siswa melalui elemen permainan dan

interaktivitas yang disediakan dalam media *Genially* tersebut.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini dapat disimpulkan Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media *genially* dapat mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hasil analisis memperlihatkan dengan perolehan nilai rata-rata meningkat dari 66 menjadi 84. Dan hasil Uji hipotesis dengan uji Independent Samples t-test ini menguatkan hasil penelitian dengan memperoleh nilai Sig(2-tailed) 0,000 dibawah 0,05. Dari pernyataan tersebut maka,  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa media *genially* ini terbukti memberikan dampak yang baik terhadap pengaruh peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir. (2025). Pengaruh Media *Genially* Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *jagoMIPA: Jurnal Pendidikan*

*Matematika dan IPA*, 5(2), 428–438.

<https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2616>

Mardiana, S., & Suharyanto. (2024). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together ( NHT ) pada. 5*, 177–184.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.

Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *komunikas pendidikan*, 3(2), 108–116.

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59.

<https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>

halimara, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi *Genially* pada Materi Bangun Datar Kelas V. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(2), 272–290.

Aini, N. Q., Sormin, Y., Septia, D., Putri, R. M., & Rostika, D. (2023). Analisis Keterampilan Mengadakan Variasi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 9.

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. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine dan Rumus Euclidean Menggunakan Metode Independent Sample t- Test. *Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 40–47.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4.
- Florentina, V. E., Yuniati, I., & Kusmiarti, R. (2025). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Teks Ceramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jendela Pendidikan*, 5.
- Fadhil, A. A. Al, & Novio, R. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Bagi Siswa Kelas Xi Di Sma Swasta Cendana Mandau. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 1002–1011.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2616>