

**KEEFEKTIFAN MEDIA BAHAN ALAM BERBANTUAN GENIALLY TERHADAP
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR KOLASE SENI BUDAYA KELAS IV SDN
GISIKDRONO 02 SEMARANG**

Zahra Apriliana¹, Eka Titi Andaryani²

¹²Universitas Negeri Semarang

[1aprilianaara@students.unnes.ac.id](mailto:aprilianaara@students.unnes.ac.id), [2ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id](mailto:ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

The limited use of digital teaching materials via Genially, which integrate natural materials into arts and culture lessons, specifically for collage techniques contributes to low student learning outcomes and creativity levels. This study aims to determine the effectiveness of these teaching materials on the creativity and learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang, and to analyze the differences between instruction using these digital materials and instruction relying on conventional visual aids. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design with a non-equivalent control group. The research sample consisted of 50 students: Class IV A (26 students) served as the control group, while Class IV C (24 students) served as the experimental group. Data collection techniques included pre-tests and post-tests, interviews, questionnaires, observations, and document analysis. The results indicate that the significance value (2-tailed) for learning outcomes and creativity, obtained via an independent samples t-test, was $\leq 0.001 < 0.05$, while the two-tailed significance value for learning outcomes obtained via a paired samples t-test was also $\leq 0.001 < 0.05$. Thus, it can be concluded that digital teaching materials integrating natural materials are effective in enhancing student creativity and learning outcomes, and that there is a significant difference in the mean scores for creativity and learning outcomes between instruction using these digital materials and instruction using conventional visual aids.

Keywords: *Genially, Learning Outcomes, Creativity, Collage*

ABSTRAK

Terbatasnya penggunaan bahan ajar digital melalui *Genially* yang memadukan bahan alam dalam pembelajaran seni dan budaya khususnya untuk teknik kolase berkontribusi pada rendahnya hasil belajar dan tingkat kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar tersebut terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang, serta menganalisis perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan bahan ajar digital tersebut dengan pembelajaran yang mengandalkan alat peraga visual konvensional. Pendekatan kuantitatif diterapkan dengan menggunakan desain

kuasi-eksperimen tipe *non-equivalent control group*. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa: Kelas IV A berjumlah 26 siswa bertindak sebagai kelompok kontrol, sedangkan Kelas IV C berjumlah 24 siswa menjadi kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi *pretest* dan *posttest*, wawancara, angket, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (-2 tailed) untuk hasil belajar dan kreativitas, yang diperoleh melalui uji-t sampel independen (*independent samples t-test*), adalah $\leq 0,001 < 0,05$, sementara nilai signifikansi dua arah untuk hasil belajar yang diperoleh melalui uji-t sampel berpasangan (*paired samples t-test*) adalah $\leq 0,001 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital yang memadukan bahan alam efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, serta terdapat perbedaan signifikan pada skor rata-rata kreativitas dan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan bahan ajar digital tersebut dan pembelajaran yang menggunakan alat peraga visual konvensional.

Kata Kunci: Genially, Hasil Belajar, Kreativitas, Kolase

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan merupakan sarana dalam meningkatkan kualitas diri pada masyarakat terutama pada era globalisasi saat ini. Menurut Permendikdasmen Nomor 1 Tahun 2026 tentang standar proses menjelaskan tentang pembelajaran di PAUD hingga menengah agar lebih holistik, bermakna, dan menyenangkan (aman, inklusif, aktif) fokus pembelajaran saat ini bergeser dari sekedar peningkatan kognitif menjadi berfokus pada pengembangan karakter (olah hati, pikir, rasa, dan raga) dan peran guru tidak hanya sebagai pengajar namun juga sebagai fasilitator. Menurut

(Warkintin et al., 2022) menjelaskan bahwa Kemajuan teknologi dan informasi sangatlah penting bagi para guru. Di bidang pendidikan, guru dan tenaga pendidik lainnya harus mengikuti perkembangan teknologi karena hal tersebut dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Guru perlu mampu menyampaikan materi pelajaran secara efektif agar siswa dapat memahaminya dengan mudah. Hal ini terutama penting bagi guru sekolah dasar yang dituntut untuk mengajar semua mata pelajaran; penggunaan alat bantu ajar yang inovatif selama pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di

SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya kegiatan praktik dan materi dalam pembelajaran terkhususnya mata pelajaran SBdP, hal ini disebabkan karena tidak adanya bahan ajar yang tersedia sehingga pada mata pelajaran SBdP ini guru mengandalkan modul ajar dari internet saja.

Oleh karena itu pembelajaran SBdP seringkali hanya melakukan kegiatan praktik *basic* seperti menggambar dan mewarnai menggunakan pensil warna serta krayon, hal tersebut menjadikan siswa sulit untuk mengasah kreativitas mereka terutama pada mata pelajaran SBdP yang pada umumnya sering melakukan kegiatan praktik dalam pembelajarannya, sehingga peserta didik sulit untuk memahami teknik pembuatan sebuah karya yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar dari peserta didik. Selain hal tersebut juga terdapat hambatan dalam pembelajaran yaitu kurang lengkapnya sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran di kelas.

Menurut Darma et al. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan seni

budaya adalah pendidikan yang mencakup kreativitas dan ketrampilan dalam pembuatan sebuah karya seni. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat dari Adawiyah et al. (2023) menjelaskan bahwa Seni dan budaya merupakan disiplin ilmu yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai pengalaman, mulai dari apresiasi hingga penciptaan, yang bertujuan menghasilkan suatu karya nyata.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus lebih adaptif terkait mata pelajaran terkhususnya SBdP sehingga guru bisa memberikan banyak kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman anak sehingga pembelajaran SBdP dapat menjadi pembelajaran yang menarik, salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak dan pemahaman secara nyata terkait materi kolase dari alam.

Pembuatan kolase dapat menjadikan anak berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka dan dapat menggunakan bahan alam sesuai dengan kreasi dari siswa masing-masing. M. Saleh Kasim (1981, dalam Nurfadilah et al., 2020) berpendapat

bahwa Kolase adalah kegiatan seni yang mengandalkan teknik aplikasi; alih-alih sekadar menempelkan gambar yang sudah jadi, karya seni ini diciptakan dengan cara merekatkan berbagai bahan, seperti kulit telur atau material lainnya. Sependapat dengan pendapat tersebut, Muharam E (1992 dalam Imron et al., 2025) menyatakan bahwa Kolase adalah teknik artistik yang memadukan warna dengan potongan-potongan batu, kaca, marmer, keramik, atau kayu yang ditempelkan pada suatu gambar menggunakan lem. Dengan mempelajari kolase peserta didik dapat mengasah kemampuan dan ketrampilan mereka, hal tersebut sesuai dengan pendapat Andaryani et al. (2024) Kemampuan dan ketrampilan adalah suatu hal yang berbeda, kemampuan adalah sesuatu hal sedangkan keterampilan adalah sesuatu yang dilakukan secara terus menerus sehingga menjadi sesuatu yang terampil

Menurut Sadiman & Arif (2014, dalam Amalia Yunia Rahmawati, 2020) Media adalah bentuk-bentuk komunikasi yang tercetak ataupun audio visual dan peralatannya. Menurut Suhirman et al. (2025) Sarana pembelajaran merujuk pada

berbagai sarana, alat, atau materi yang digunakan untuk menyampaikan materi serta memfasilitasi proses belajar mengajar, sehingga menjadikannya lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Sari (2020, dalam Lathifah & Damayanti, 2024) menjelaskan bahwa Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan pendidikan melalui konsep pengajaran yang efektif, sehingga menjamin keberhasilan komunikasi informasi. Menurut Aisyah Nurhikmah et al. (2023) menjelaskan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan; dalam model pengajaran langsung, materi ini memfasilitasi peran guru sebagai penyedia informasi.

Salah satu penggunaan media yang inovatif saat ini yaitu dengan pemanfaatan digitalisasi yang sudah semakin meluas salah satunya yaitu dengan penggunaan media Genially.

Genially merupakan sebuah salah satu jenis media berbasis teknologi yang biasanya digunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Menurut

Putri et al. (2024) berpendapat bahwa Genially adalah sebuah media digital yang memiliki berbagai macam fitur interaktif yang saat ini menjadi pilihan utama bagi pendidik dalam menciptakan sebuah bahan ajar yang interaktif dan inovatif. Pendapat tersebut diyakinkan lagi oleh Fatma & Ichsan (2022) yaitu media Genially merupakan media berbasis digital yang didalamnya terdapat fitur yang bisa digunakan seperti konten presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, dan berbagai bahan ajar elektronik lainnya, yang bertujuan agar pembelajaran di kelas lebih variatif.

Pemanfaatan media digital untuk pembelajaran dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik terkhusus pada mata pelajaran seni budaya materi kolase yang dimana pada pembelajaran seni budaya seringkali hanya terfokus pada praktik tanpa adanya penguatan materi. Dengan pemanfaatan media berbasis digital untuk pembelajaran diharapkan peserta didik mampu untuk menguasai pembelajaran baik secara materi ataupun praktik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV

SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang, dapat diketahui bahwa masih kurang dalam pemanfaatan media digital dalam pembelajaran seni budaya materi kolase, maka peneliti tertarik untuk membuat judul penelitian “Keefektifan Media Bahan Alam Berbantuan Genially Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kolase Seni Budaya Kelas IV SDN Gisikdrono 02 Semarang”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen, yaitu *Quasi Experimental Design*. Penelitian eksperimen memiliki tujuan untuk mengetahui dampak sebuah perlakuan terhadap variabel tertentu. Desain penelitian ini merupakan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan pada semester genap pada bulan Februari – Mei, yang berlokasi di SDN Gisikdrono 02 Semarang. Jl. Kumudasmoro RT 02 RT 05, Gisikdrono, Semarang Barat, Semarang, Jawa Tengah. Populasi pada penelitian ini berjumlah 75 peserta didik kelas IV SDN Gisikdrono 02 Semarang. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu sampel yang dipilih

berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019). Sampel melibatkan peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 peserta didik dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 24 peserta didik. Kedua kelas tersebut dijadikan sebagai sampel karena memiliki kemampuan yang relatif setara serta berasal dari sekolah yang sama.

Berdasarkan desain penelitian yang sudah dipaparkan, pertama-tama peneliti memberikan soal *pretest* untuk kedua kelas tersebut yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya materi kolase. Setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan yang berbeda antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media Genially, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan media berbantuan gambar. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran pada masing-masing kelas sebanyak tiga kali pertemuan. Selanjutnya peneliti memberikan *posttest* soal dan angket kreativitas kepada peserta

didik untuk mengidentifikasi perbedaan kreativitas dan hasil belajar dan juga menguji keefektifan perlakuan yang telah diberikan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji Instrumen

a. Uji validitas

Uji validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat akurasi dan presisi suatu instrumen. Sebuah instrumen dianggap valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Nilai yang diperoleh dibandingkan dengan nilai kritis koefisien korelasi product-moment (r); berdasarkan kriteria $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, suatu butir soal dinyatakan valid pada tingkat signifikansi 5%, sedangkan butir tersebut dianggap tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas mengukur sejauh mana pengukuran berulang terhadap objek yang sama menghasilkan data yang konsisten. Koefisien reliabilitas yang dihitung r_{hitung} lebih tinggi menunjukkan reliabilitas yang lebih besar bagi suatu

butir tes, yang berarti butir tersebut menghasilkan hasil yang konsisten.

c. Uji taraf kesukaran

Tingkat kesulitan butir soal mencerminkan probabilitas menjawab soal tersebut dengan benar, yang dinyatakan dalam nilai indeks. Butir soal dengan indeks kesulitan di bawah 0,30 dianggap sulit; butir soal dengan indeks antara 0,30 dan 0,70 diklasifikasikan memiliki tingkat kesulitan sedang; sedangkan butir soal dengan indeks di atas 0,70 dianggap mudah.

d. Uji daya pembeda

Daya pembeda suatu butir soal menunjukkan sejauh mana soal tersebut dapat membedakan antara siswa dengan tingkat kemampuan rendah dan siswa dengan tingkat kemampuan tinggi. Semakin tinggi nilai daya pembedanya, semakin baik kualitas soal tersebut; sebaliknya, nilai daya pembeda yang rendah menunjukkan kualitas yang

buruk, sehingga soal tersebut tidak layak digunakan.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap skor yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Siswa mengikuti *pretest* sebelum intervensi dan *posttest* setelahnya. Uji *Lilliefors* digunakan untuk menentukan normalitas sampel terhadap populasi, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sedangkan data dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai tersebut kurang dari 0,05.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varians populasi bernilai sama. Uji *Levene* digunakan untuk tujuan ini. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data tidak homogen; sebaliknya, jika nilai signifikansi sama dengan atau lebih besar dari 0,05, data bersifat homogen.

4. Uji T-test

a. Uji *Independent Samples T-test*

Uji Independent Samples T-test digunakan untuk membandingkan apakah ada perbedaan atau tidak antara kelas eksperimen dan kontrol. Pengambilan keputusan uji perbedaan dapat dilakukan

dengan membandingkan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari nilai signifikansi, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

b. Uji Paired Samples T-test

Uji *Paired Samples T-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu variabel ketika mendapatkan perlakuan yang berbeda. Pengambilan keputusan uji keefektifan, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari nilai signifikansi, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

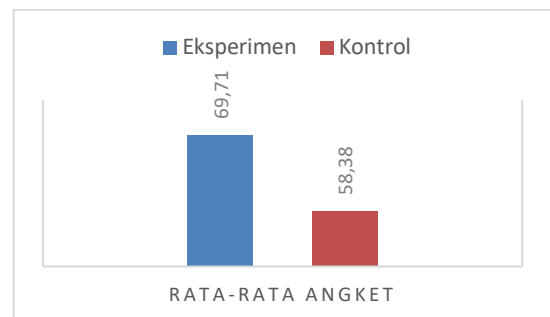
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Gisikdrono 02 Semarang pada kelas IV A dan IV C, maka terdapat beberapa hal yang akan dijelaskan pada bagian hasil pembahasan, diantaranya analisis statistik uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent samples t-test*, dan uji *paired samples t-test* pada data

pretest dan *posttest* hasil belajar dan angket kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Statistik deskriptif kreativitas dan hasil belajar disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Kreativitas

	N	Min	Max	Mean
Eksperimen	24	52	81	69,71
Kontrol	26	42	75	58,38



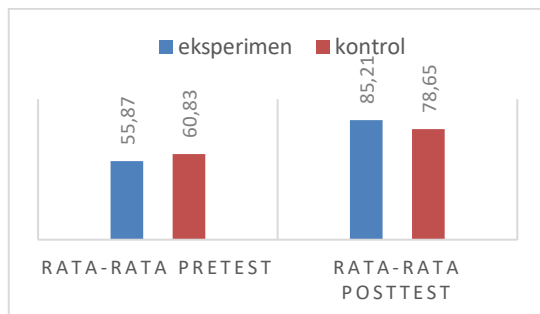
Gambar 1 Grafik Rata-Rata Kreativitas

Berdasarkan tabel dan gambar tersebut dapat dilihat perbedaan rekapitulasi data angket kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tabel tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen terdapat 24 peserta didik dan kelas kontrol terdapat 26 peserta didik. Nilai terendah pada angket kreativitas pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu sebesar 52 dan nilai tertinggi yaitu 81, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 42 dan nilai tertinggi yaitu sebesar 75. Setelah

mendapat perlakuan yang berbeda antara kedua kelas tersebut dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memiliki kreativitas yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang dilihat dari rata-rata angket yang menunjukkan nilai 69,71 sedangkan pada kelas kontrol yaitu sebesar 58,38.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Hasil Belajar

	N	Min	Max	Mean
<i>Pretest</i>				
Eksperimen	24	40	70	55,87
Kontrol	26	45	77,5	60,83
<i>Posttest</i>				
Eksperimen	24	73	97,5	85,21
Kontrol	26	70	95	78,65



Gambar 2 Grafik Rata-Rata Hasil Belajar

Tabel dan gambar tersebut menyajikan data terkait hasil belajar. Disajikan informasi bahwa rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol tidak terlalu jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan rata-

rata *posttest* yang didapatkan. Rata-rata *posttest* pada kelas ekseprimen yaitu sebesar 85,21 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 78,65. Data tersebut menunjukkan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data normal atau tidak.

Tabel 3 Uji Normalitas Kreativitas

Shapiro-Wilk			
Kreativitas	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.949	24	.253
Kontrol	.948	26	.210

Berdasarkan tabel 3 nilai signifikansi angket pada kelas kontrol adalah sebesar $0,210 > 0,05$ dan nilai signifikansi pada kelas eksperimen adalah $0,253 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket kreativitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil perolehan data kreativitas peserta didik berdistribusi normal

Tabel 4 Uji Normalitas Hasil Belajar

Shapiro-Wilk			
Hasil Belajar	Statistic	df	Sig.

<i>Pretest</i> Eksperimen	.982	24	.932
<i>Posttest</i> Eksperimen	.972	24	.714
<i>Pretest</i> Kontrol	.941	26	.140
<i>Posttest</i> Kontrol	.943	26	.160

Berdasarkan Tabel 4 di atas, nilai signifikansi untuk *pretest* kelompok eksperimen adalah $0,932 > 0,05$, sedangkan untuk *pretest* kelompok kontrol adalah $0,140 > 0,05$. Nilai signifikansi untuk *posttest* kelompok eksperimen adalah $0,714 > 0,05$, dan untuk *posttest* kelompok kontrol adalah $0,160 > 0,05$. Data mengenai hasil belajar siswa, baik untuk *pretest* maupun *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol mengikuti distribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Tabel 5 Uji Homogenitas Kreativitas

Test of Homogeneity of Variance

		Lavene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Kreativitas	Based on Mean	2.230	.1	48	.133

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa nilai Sig. Based on Mean pada angket kreativitas peserta didik adalah sebesar $0,133 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kreativitas pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol bersifat homogen karena nilai signifikannya lebih dari 0,05.

Tabel 6 Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variance

		Lavene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
<i>Pretest</i>	Based on Mean	.013	.1	48	.908
<i>posttest</i>		.016	1	48	.899

Tabel 6 menyajikan data uji homogenitas yang memiliki hasil nilai Sig. Based on Mean pada *pretest* hasil belajar adalah sebesar $0,908 > 0,05$. Kemudian, nilai Sig, Based on Mean pada *posttest* hasil belajar adalah sebesar $0,899 > 0,05$. Data *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan homogen karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 7 Uji Independent Samples t-test Kreativitas

T-test for Equality of Means

		t	df	Sig.(-2 Tailed)
Kreativitas	Equal variances assumed	-3.645	.48	<0.001

Tabel 7 menyajikan data perbandingan tingkat kreativitas yang dilakukan menggunakan uji *independent samples t-test*. Nilai signifikansi (-2 Tailed) yang tercantum

pada kolom *Equal variances assumed* adalah $<0,001$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan kreativitas yang signifikan antara siswa di kelas yang menggunakan materi berbantuan Genially dan siswa di kelas yang hanya mengandalkan materi berbasis gambar dalam pembelajaran seni dan budaya.

Tabel 8 Uji *Independent Samples t-test* Hasil Belajar

T-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. (-2 Tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	-3.645	.48	<0.001

Disajikan data pada tabel 8 terkait uji perbedaan hasil belajar yang dianalisis dengan uji *Independent samples t-test*. Didapatkan hasil bahwa Sig. -2 Tailed pada kolom Equal variances assumed adalah sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik pada kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan

menggunakan media bantuan Genially dengan peserta didik pada kelas yang hanya menggunakan media gambar.

Tabel 9 Uji *Paired Samples t-test* Hasil Belajar

Significance				
Hasil Belajar	t	df	Sig. (-2 Tailed)	
Pair 1	<i>pretest</i>	-	.23	<0.001
	Hasil Eksperimen	19.030	1	
	<i>-posttest</i>			
	Hasil Eksperimen			
Pair 2	<i>pretest</i>	-	25	<0,001
	Hasil Kontrol-	10.898	1	
	<i>posttest</i>			
	Hasil Kontrol			

Tabel 9 menyajikan data mengenai efektivitas hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired-samples t-test*). Untuk Pair 1, nilai signifikansi dua arah (Sig. -2 tailed) pada *pretest* kelas eksperimen adalah $<0,001$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* dan

posttest di kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan di kelas eksperimen. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media pembelajaran berbantuan Genially efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya materi kolase.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran dengan media bahan alam berbantuan Genially terbukti efektif untuk peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya materi kolase. Hal ini tersebut sesuai dengan teori dari Benjamin S. Bloom yang menjelaskan bahwa terdapat tiga ranah kognitif yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kognitif, psikomotor, dan efektif. Peningkatan hasil belajar berkaitan dengan aspek kognitif yang diberikan stimulus terutama pada saat pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memberikan media yang inovatif pada pembelajaran.

Sedangkan kreativitas dapat meningkat karena adanya partisipasi pengalaman langsung dan media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik mampu berkreasi dan

memiliki ide-ide kreatif karena adanya pengalaman langsung dalam penggunaannya hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Hasriana (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu untuk memberikan peningkatan kreativitas seseorang, dengan memberikan kegiatan dan kesempatan peserta didik untuk berkreasi dan menghasilkan karya dengan menggunakan bahan-bahan alam menjadikan tingkat kreativitas peserta didik dilatih. Selain itu, penelitian Triwahyuningsih (2025) juga menjelaskan bahwa adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena menjadikan peserta didik lebih aktif dalam menuangkan ide-idenya.

Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Nurhikmah (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan penyampaian yang tepat oleh guru dapat memberikan pemahaman jelas bagi peserta didik. Media yang bisa digunakan yaitu salah satunya adalah media Genially. Genially memiliki fitur-fitur yang menarik yang dapat digunakan guru dalam pengajar

dengan banyaknya fitur media Genially mampu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Fatma & Ichsan, 2022)

Hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media bahan alam berbantuan Genially memiliki keefektifan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan media Genially membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, kemudian peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran seni budaya, pemahaman materi yang mudah, karena disampaikan melalui Genially yang memiliki banyak fitur menarik supaya peserta didik bisa paham dengan mudah yang kemudian hal tersebut menjadikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Husamah (2016, dalam Sabilah, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar mengalami perubahan karena adanya pemberian stimulus yaitu dalam ranah pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap.

Genially memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat

dalam pembelajaran autentik melalui teknologi, yang memungkinkan mereka menerima informasi tidak hanya secara lisan tetapi juga melalui visual yang berdampak memadukan gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif guna mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang pada peserta didik kelas IV mendapat kesimpulan bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil belajar dan kreativitas yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam berbantuan Genially dengan pembelajaran menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan uji *Independent Samples T-test* menunjukkan nilai Signifikansi (-2 tailed) untuk kreativitas dan hasil belajar $<0,001 < 0,05$. Sedangkan media bahan alam berbantuan Genially efektif untuk peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya materi kolase hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji *Paired Samples T-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (-2 tailed) $<0,001 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, N., Mazidatul, R. W., & Rora. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK). *Journal Of Social Science Research*, 3, 4476–4486.
- Aisyah Nurhikmah, Hasnah Putri Madinah, Putri Aiko Azzahra, & Arita Marini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSD/article/view/4472/3562>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Kalam Cendekia*. 10(July), 1–23.
- Andaryani, E. T., Armaid, I. E., Widjanarko, P., Semarang, N., Yogyakarta, N., & Riyadi, U. S. (2024). *Modules " Nyong Wong Tegal " Based on Experiential School Teachers in Tegal Regency*. 28(2), 267–272.
- Darma, S. P., Tangsi, & Husain, M. S. (2022). Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sd Kartika Ix-2 Armed Makassar. *Jurnal Imajinasi*.
- Fatmawati. (2022). kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 188–195.
- Hasriana, Amal, A., & Syamsuardi. (2023). PENGARUH KEGIATAN KOLASE MENGGUNAKAN BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Universitas Negeri Makassar*.
- Imron, M., Hairil, M., & Mahmudah, I. (2025). Pelatihan Seni Kolase sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Visual Anak Usia Dini di MIN 2 Kota Palangka Raya. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 122–130.
<https://doi.org/10.55606/nusantara.v5i2.4497>
- Lathifah, D. N. N., & Damayanti, A. I. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(3), 144–150.
- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 224–230.
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Putri, N. A., Anwar, W. S., & Gani, R. A. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN GENIALLY PADA KELAS III MATERI APAKAH SEMUA HEWAN SAMA Nada Aisya Putri 1 , Wawan Syahiril Anwar 2 , Resyi A. Gani 3*. 09, 231–239.
- Sabilah, N. (2022). Pengaruh Aktivitas dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat. *Universitas Lampung*.

Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, & Puteri, G. B. (2025). *Media Pembelajaran*. Aksara Sastra Media

Triwahyuningsih, D. F., Armitha, Rahmawati, R. D., & Maryam, A. (2025). Penerapan Metode Kolase dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Kampung Pandan Malaysia Application. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4, 52–61.

Warkintin, Subekti, M. R., & Purwantari, D. (2022). *Analisis Kesulitan Guru Kelas V Sekolah Dasar dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint*. 3, 53–66.