

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SDN 101766 BANDAR SETIA

Mariana<sup>1</sup>, Yulia Sari Harahap<sup>2</sup>, Dinda Yarshal<sup>3</sup>, Nurhafni<sup>4</sup>, Sindi Fadila<sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup>Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah, Jl. Garu II, Medan, Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [mariana884@mhs.unimed.ac.id](mailto:mariana884@mhs.unimed.ac.id)

---

### Article History

Received: 06-11-2024

Revision: 23-11-2024

Accepted: 26-11-2024

Published: 28-11-2024

**Abstract.** This research is a class action research (PTK) aimed at improving the learning outcomes of class V students in science subjects by using genially based media. The research was carried out in class V with a total of 21 students. The instrument used was in the form of a multiple-choice test with 10 questions. The research is carried out with the stages of planning, implementation, observation and reflection. The implementation of repairs is carried out in three stages, namely pre-cycle, cycle 1 and cycle 2. In the pre-cycle, student's comprehension ability and motivation to learn were still very low, which had an impact on the low learning completeness of students as many as 5 students (23.8%), in the first cycle the learning completeness of students increased to 15 students (71.4%), in the second cycle students obtained learning completeness as many as 21 students (100%). It can be concluded that the application of genially-based media can improve the learning outcomes of students in the science subject class V of SDN 101766 Bandar Setia.

**Keywords:** Genially, Learning Outcomes, Social Science Learning

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media berbasis *genially*. Penelitian dilaksanakan di kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan berganda sebanyak 10 soal. Penelitian dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan perbaikan dilakukan dalam tiga tahap yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada pra siklus kemampuan memahami dan motivasi belajar peserta didik masih sangat rendah yang berdampak pada rendahnya ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 5 siswa (23,8%), pada siklus I ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 15 siswa (71,4%), siklus II peserta didik memperoleh ketuntasan belajar sebanyak 21 siswa (100%). Dapat disimpulkan bahwa penerapan media berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 101766 Bandar Setia.

**Kata Kunci:** Genially, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS

---

**How to Cite:** Mariana., Harahap, Y. S., Yarshal, D., Nurhafni., & Fadila, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 101766 Bandar Setia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 7278-7282. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2110>

---

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik (Syarifuddin & Utari,

2022). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran salah satunya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Teknologi digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat serta memberikan kesempatan kepada guru untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik (Hendra et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dan strategi secara tepat akan meningkatkan hasil belajar secara optimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas, efektivitas dan hasil belajar dengan optimal (Yusanto & Ripai, 2024).

Hasil belajar merupakan pemahaman yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan tingkat perkembangan mental yang lebih baik yang terjadi pada seseorang (Audie, 2019). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pemahaman, perubahan tingkah laku dan perkembangan mental kearah yang lebih baik setelah proses belajar dan merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas V SDN 101766 Bandar setia diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun, ketika proses pembelajaran peserta didik tidak fokus, kurang bersemangat dan merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center learning*) selama proses pembelajaran guru lebih dominan dan peserta didik kurang dilibatkan, guru tidak menggunakan media pembelajaran, menggunakan metode ceramah dan siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang kurang efektif dan minimnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa merasa bosan kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu hal ini berdampak pada sulitnya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik yang rendah memperoleh nilai dibawa kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik maka peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan menarik serta dianggap dapat berdampak positif terhadap kemajuan dan peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu media berbasis

*genially*. *Genially* merupakan sebuah *platform* yang dapat menjadikan konten yang telah dibuat menjadi lebih hidup dan digunakan untuk membuat presentasi, permainan, gambar interaktif, peta, ilustrasi, CV, *e-book*, info grafis, dan poster dengan cara yang mudah (Permatasari, 2021). Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 101766 Bandar Setia dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *genially*.

## **METODE**

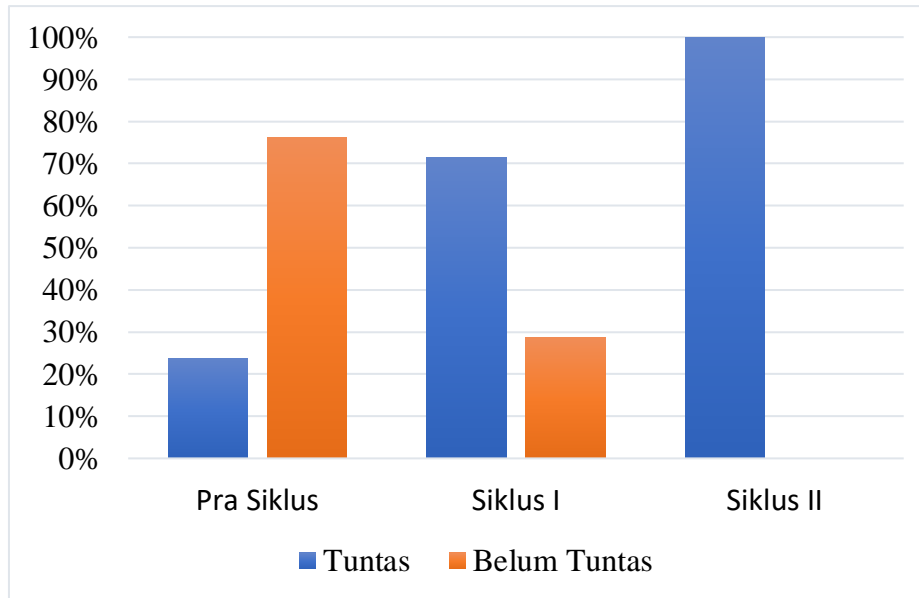
Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun penelitian dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pegamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 101766 Bandar Setia yang berjumlah 21 siswa. Tehnik pengumpulan data menggunakan tes berbentuk pilihan berganda (PG). Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil obsevasi aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil kemajuan aktivitas dan juga hasil belajar peserta didik dengan penguasaan materi yang diajarkan guru.

## **HASIL**

Berdasarkan hasil observasi penerapan media pembelajaran berbasis *genially* diperoleh bahwasannya penggunaan media berbasis *genially* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik termotivasi dan merasa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Menurut permatasari (2021) penggunaan *genially* memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) Membuat konten yang memikat audiens karena tersedianya ratusan template; (2) Membuat konten yang interaktif sehingga mendukung pengalaman visual interaktif yang dapat meningkatkan komunikasi dengan audiens; (3) Membuat presentasi dan modul interaktif dengan kreasi animasi yang terintegrasi dengan internet. Hasil belajar peserta didik pada bab 4 topik A transformasi energi di sekitar kita, menunjukkan peningkatan dalam setiap tahapnya mulai dari pra silus, siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini.

**Tabel 1.** Ketuntasan hasil belajar peserta didik

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Tuntas	5	15	21
Jumlah Belum Tuntas	16	6	0
Presentase Tuntas	23,8%	71,4%	100%
Presentase Belum Tuntas	76,2%	28,6%	0%

**Gambar 1.** Diagram peningkatan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, menunjukkan adanya peningkatan nilai dan ketuntasan belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik didapat dari tiga tahap yang telah dilaksanakan dalam penelitian, melalui instrumen tes berbentuk pilihan berganda yang dikerjakan oleh peserta didik dalam setiap tahapan siklus yang telah dilalui.

Penggunaan media berbasis genially dalam proses pembelajaran IPAS bab 4 topik A transformasi energi di sekitar kita di SDN 101766 Bandar Setia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada pra siklus 16 dari 21 peserta didik atau 76,2% mendapat nilai dibawah KKM (Belum tuntas). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terdapat peningkatan jumlah ketuntasan belajar belajar peserta didik yaitu 15 dari 21 atau 71% peserta mendapat nilai memenuhi dan diatas KKM. Pada siklus II juga terjadi peningkatan ketuntasan belajar dimana 21 peserta didik atau 100% peserta didik mendapat nilai diatas KKM sekolah yaitu 70 sehingga pelaksanaan penelitian tindakan kelas dihentikan karena keseluruhan peserta didik telah mendapat nilai yang baik dan mencapai nilai ketuntasan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas V SDN 101766 Bandar Setia dengan menerapkan media berbasis *genially* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS disimpulkan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada pra siklus sebanyak 5 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 52,4, kemudian pada siklus I peserta didik yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan nilai rata-rata 71,9. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dimana 21 peserta didik atau keseluruhannya memperoleh nilai diatas KKM dengan nilai rata-rata 85,2. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwasannya penerapan media monopoli berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dengan media ini peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, menjadikan proses belajar menarik dan menyenangkan.

## REFERENSI

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Hendra., Afriyadi, H., Tanwir., Hayati, N., Supardi., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Permatasari, S. V. G. (2021). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model Vak Learning*. UNS (Sebelas Maret University).
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Yusanto, A. P., & Ripai, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Media Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMKN 3 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5442–5450.