

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI SD MUHAMMADIYAH

Nailah Fatma¹

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Nailafatma7@gmail.com

Ichsan²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
ichsandjalal@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *genially* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Condongcatu. Adapun metode yang digunakan adalah kuantitatif bentuk *one grup pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa di kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatu. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes berbentuk pilihan ganda multi tungkai yang terdiri dari 20 soal. Data dianalisis menggunakan *uji Paired Sample T-Test*, dari hasil uji t memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) dari *pretest* dan *posttest* adalah $0.000 < 0.05$ maka H_a diterima artinya terdapat peningkatan hasil belajar IPA dengan penerapan media *genially*, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatu

Kata kunci: *Pembelajaran, Media genially, Hasil Belajar, IPA*

Abstract

The purpose of this study is to determine the application of *genially* learning media to improve science learning outcomes for students of SD Muhammadiyah Condongcatu. The method used is quantitative form one group pretest-posttest design. The subjects in this study were 20 students in class IVB of SD Muhammadiyah Condongcatu. The data collection technique uses multi-limb multiple choice test questions consisting of 20 questions. The data were analyzed using the Paired Sample T-Test test, from the results of the t test obtained a significance value (*2-tailed*) from the pretest and posttest was $0.000 < 0.05$, then H_a was accepted, meaning that there was an increase in science learning outcomes with the application of *genially* media, so it can be concluded that *genial*-based learning media can improve the learning outcomes of grade IVB students at SD Muhammadiyah Condongcatu.

Keywords:

A. PENDAHULUAN

Peran pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya sebatas membekali siswa dengan pengetahuan dan materi pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, guru memiliki

kewajiban untuk bertanggung jawab atas pertumbuhan siswa baik dari segi kognitif, emosional maupun psikomotorik. Pengajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar masih dirasa sulit, dan membosankan bagi sebagian besar siswa, khususnya pada pelajaran IPA (Mahmudah et al., 2022). Namun sebagai seorang pendidik, harus mampu menyikapinya dengan cerdas dan bijaksana. Selama pendidik memiliki wawasan, kejujuran, dan integritas yang lengkap, ia dapat melaksanakan tugasnya dengan baik.

Tujuan pembelajaran IPA adalah membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan fenomena alam, mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata sehari-hari dan mampu mengembangkan keterampilan, menumbuhkan sikap ilmiah pada siswa. Pembelajaran IPA secara bermakna mampu mengaktifkan siswa dalam penguasaan konsep dan mampu menerapkan ilmunya pada kehidupan sehari-hari, dengan demikian maka pengaruh guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran (Fatimah & Kartika, 2013). Guru dapat menyajikan pelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Namun pada kenyataannya, ketika proses pembelajaran IPA berlangsung, sebagian besar pembelajaran secara tradisional dilakukan ketika pembelajaran difokuskan pada guru dan berlangsung satu arah tanpa partisipasi langsung dari siswa. yang dapat mengakibatkan pembelajaran secara pasif (Cherly Ana Safira et al., 2020). Oleh sebab itu, Proses pembelajaran IPA yang benar harus mampu menarik hasil belajar siswa agar lebih mudah menerima pengetahuan yang diberikan.

Pembelajaran yang dilakukan guru berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Guru diharapkan dapat menyampaikan materi semenarik mungkin agar siswa dapat tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran (Sulthon, 2017). Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang baik. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal guru dapat menggunakan metode, media pembelajaran dan model-model pembelajaran inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara Ibu RS dan observasi yang dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih menerapkan pembelajaran konvensional, yaitu guru menjelaskan pelajaran dan memberikan tugas dalam buku tema. Siswa pasif dalam pembelajaran, hanya beberapa siswa yang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, terdapat juga siswa yang suka asyik main sendiri, ada yang

mengganggu temannya dan ada beberapa anak yang mengantuk pada saat proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar (kognitif) siswa kurang dari nilai KKM. Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA presentse ketuntasanya 10% yaitu hanya ada 3 siswa dari 20 siswa yang lulus diatas KKM. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang rendah dan tujuan pembelajaran belum terlaksana dengan baik

Belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang terkait, bagaikan sulitnya untuk memisahkan dua sisi mata uang yang sama (Faizah, 2017). Kegiatan belajar siswa hanya dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan baik. Sebaliknya, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik bila mendapat respons dari peserta didik. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam berubahnya tingkah laku individu (Mahmudah et al., 2022). Sehingga hasil belajar adalah hasil dari kemampuan siswa dari pengetahuan yang mereka miliki yang diukur dari soal tes. Hasil belajar suatu kemampuan atau keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau diperoleh siswa setelah menyelesaikan suatu kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Media *genially* merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik berupa bahan presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya. Media *genially* mencakup fitur yang bervariasi yaitu presentasi, animasi atau video, infografis, poster elektronik, kuis, dan games yang mampu memberikan media pembelajaran interaktif bagi siswa (Astuti et al., 2022). Jadi dapat disimpulkan bahwa media *genially* adalah media pembelajaran yang mamuat fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya. Adanya fitur yang variatif tersebut menjadi salah satu alasan tim pengabdian memilih media *genially* dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan tidak membosankan. Karena media *genially* mempunyai gambar dan teks yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam menyimak materi dan menekan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran (Ni'mah et al., 2022).

Pemanfaatan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dan menumbuhkan minat belajar (Enstein, Jhon, Bulu Vera Rosalina, Nahak, 2022). Oleh karena itu siswa perlu diberikan *stimulus* menggunakan media pembelajaran berbasis *game* agar dapat memacu

hasil belajar siswa dikelas. Oleh sebab itu media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil dari penelitian Rohmawati yang berjudul; Pengembangan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar Siswa hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Genially pada mata pelajaran Sarana dan telah mendapat kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dari ahli media dan uji coba terbatas respon siswa. Media pembelajaran berbasis Genially juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan tes pada uji coba lapangan dimana terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 13% pada ranah kognitif kelas eksperimen Terdapat peningkatan 5% pada ranah psikomotor dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTKP Kelembagaan dan Prasarana Kelas XI.

Begitu juga dengan penelitian nurwinda (Nurwinda et al., 2022) yang berjudul: pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo yaitu hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA membuat hasil belajar pada tes akhir posttest lebih baik. Pada tes awal pretest siswa mendapatkan nilai rata-rata 64,25 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberikan perlakuan pembelajaran posttest dengan penggunaan media video pembelajaran siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,00. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 20,75. Selain itu pada tes awal pretest jumlah siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 8 orang dari 20 siswa. Sedangkan pada tes akhir posttest semua siswa mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 20 siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul: penerapan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SD Muhammadiyah. Tujuannya adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA sebelum dan sesudah menerapkana media *genially*.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif bentuk *one grup pretest-posttest design* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan dari suatu perlakuan terhadap subjek. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa di kelas IVB. Teknik pengumpulan data berupa tes. Instrumen tes soal dalam bentuk pilihan ganda multi tungkai yang terdiri dari 20 soal. Tes dilakukan sebelum proses pembelajaran *pretest* dan setelah proses pembelajaran atau *posttest*.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *uji Paired Sample T-Test*. Uji dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Kedua hasil tersebut diuji menggunakan *software SPSS 25*. Adapun hipotes yang diuji adalah:

Ho: Tidak ada perbedaan penerapan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar IPA (ditolak)

Ha: Ada perbedaan penerapan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar IPA (diterima)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah dengan melibatkan subjek berjumlah 20 orang siswa di kelas IV B. Pertemuan dilakukan sebanyak 1x pertemuan dengan 1 kali perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *genially*. Sebelum melaksanakan perlakuan peneliti melakukan *pretest* kepada siswa. Setelah dilakukan perlakuan atau pembelajaran berbasis media *genially*. Media *genially* digunakan yaitu video animasi dan gambar pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Setelah memperhatikan dan mengamati media siswa diberikan latihan pemahaman secara langsung. Kemudian siswa diberi soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran berakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa media pembelajaran berbasis *genially* materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dapat dilihat pada table.1

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretes* dan *postes*

No	Subjek	Jumlah skor	
		<i>Pretes</i>	<i>postes</i>
1	A1	30	70
2	A2	25	70
3	A3	40	80
4	A4	25	65
5	A5	15	65
6	A6	55	85
7	A7	30	80
8	A8	45	75
9	A9	30	75
10	A10	50	80
11	A11	50	85
12	A12	55	80
13	A13	60	90
14	A14	55	85
15	A15	65	90
16	A16	25	60
17	A17	40	70
18	A18	50	75
19	A19	70	90
20	A20	65	85

Dari table 1 diatas sebelum dilakukan uji *paired sampel t-test* hasil *pretest* dan *postes* diatas terlebih dulu diuji *normalitas* menggunakan *software SPSS 25 for Windows*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
nilai pretes	.160	20	.193	.950	20	.360
nilai postes	.149	20	.200*	.942	20	.256

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 output *Tests of Normality* diketahui nilai *pretest* sebesar 0,193 dan nilai *posttest* sebesar 0,200 Karena nilainya lebih besar dari $\alpha=5\%$ atau 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai data *pretest* dan *posttest* pengujian berdistribusi normal. Hal ini memenuhi persyaratan atau asumsi normalitas saat menggunakan uji *paired sampel t-test*. Selanjutnya untuk kriteria pengambilan keputusan dilakukan uji *Paired Sample T-Test* SPSS 25. Hasil data secara singkat ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	44,00	20	15,944	3.565
	posttest	77,75	20	8,955	2,002

Berdasarkan tabel 3 output statistic diketahui bahwa nilai rata-rata *pretes* 44,00 yang menunjukkan kemampuan awal siswa yang masih rendah, kemudian setelah setelah diberikan perlakuan pembelajaran *posttes* dengan penerapan media *genially* siswa mendapat nilai rata-rata 77,75 yaitu mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa.

Tabel 4 Paired Samples Test

Paired Samples Test		Paired Differences		t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation			
Pair 1	pretes dan postes	59.375	20.927	17.944	39	.000

Dari table 4 uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan signifikansi (2-tailed) dari *Pre-test* dan *Post-test* adalah $0.000 < 0.05$ dari hasil tersebut dinyatakan H_a diterima artinya ada perbedaan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* di kelas IVB. Sehingga media pembelajaran berbasis *genially* terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar sebelum perlakuan dan sesudah melakukan.

Aktivitas pertama peneliti memberikan soal tes (*pretest*) berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dari media pembelajaran berbasis *genially* materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Aktivitas kedua, peneliti melakukan pembelajaran kepada siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Proses Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* dilakukan dengan cara menampilkan video pembelajaran yang berisi animasi dan gambar penjelasan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Kemudian siswa mengamati video dan gambar tersebut kemudian siswa memberi contoh hewan yang termasuk dalam herbivora, karnivora, dan omnivora.

Pada menit pertama pada video pembelajaran tersebut menjelaskan tentang pengertian herbivora, karnivora, dan omnivora setelah siswa menonton video penjelasan pengertian penggolongan hewan berdasarkan makanannya tersebut akan muncul gambar hewan dan siswa menunjukkan hewan tersebut termasuk dalam bagian herbivora, omnivora atau karnivora. Pada penjelasan kedua menjelaskan tentang contoh hewan yang termasuk herbivora, karnivora, dan omnivora. Setelah penjelasan kedua selesai muncul soal kuis yang akan dijawab siswa untuk mengetahui pemahaman. Setelah siswa menonton video pembelajaran tentang penggolongan hewan berdasarkan makanannya tugas siswa selanjutnya yaitu tanya jawab dan berdiskusi. Dari hasil kegiatan penerapan media *genially* terlihat bahwa siswa berusaha mendengarkan dan menonton penjelasan dengan materi yang telah dipelajari. Siswa lebih memahami dan menyimak materi yang telah di lihat dan dijelaskan oleh guru untuk mengetahui pemahaman siswa guru melakukan tanya jawab dan kuis.

Aktivitas selanjutnya yaitu siswa mengerjakan soal tes akhir (*Posttest*) hal ini untuk mengukur kemampuan atau hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan media *genially*. Soal *posttest* terdiri dari 20 soal dengan bentuk soal sama dengan soal *pretest* yaitu pilihan ganda. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa selanjutnya diuji untuk menentukan adakah perbedaan hasil belajar matematika siswa dari media *genially* yaitu dengan cara menggunakan uji analisis data dengan cara uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil data di atas, menyatakan bahwa H_0 diterima dengan kesimpulan ada perbedaan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media *genially* materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya di kelas IVB.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian nurwinda (Nurwinda et al., 2022) yang berjudul: pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo yaitu hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA membuat hasil belajar pada tes akhir posttest lebih baik. Pada tes awal pretest siswa mendapatkan nilai rata-rata 64,25 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberikan perlakuan pembelajaran posttest dengan penggunaan media video pembelajaran siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,00. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 20,75. Selain itu pada tes awal pretest jumlah siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 8 orang dari 20 siswa. Sedangkan pada tes akhir posttest semua siswa mencapai nilai KKM ≥ 70 sebanyak 20 siswa.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan penerapan media pembelajaran berbasis *genially* dapat dilakukan pada pembelajaran offline maupun online serta dapat memudahkan peserta didik memahami pembelajaran IPA berbantu video dan gambar. Guru dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan situasi siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian diketahui nilai rata-rata *pretes* 44,00 yang menunjukkan kemampuan awal siswa masih rendah, kemudian setelah setelah diberikan perlakuan pembelajaran *posttes* dengan penerapan media *genially* siswa mendapat nilai rata-rata 77,75 dengan ini ada peningkatan yang signifikan. Dapat dilihat juga dari hasil uji t bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) dari *Pre-test* dan *Post-test* adalah $0.000 < 0.05$. Maka H_a diterima artinya ada peningkatan hasil belajar IPA siswa dengan penerapan media *genially* di kelas IVB pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SD Muhammadiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., & Utaminingtyas, S. (2022). *Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 WATES*. 3(4), 894–901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal*

Pendidikan Mipa, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>

- Enstein, Jhon, Bulu Vera Rosalina, Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi. *Jendela Pendidikan*, 02(01), 101–109.
- Faizah, S. N. (2017). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Silviana. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2), 176–185. [file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223 \(1\).pdf](file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223%20(1).pdf)
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2013). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Al-Bidayah*, 5(2), 281–297. <https://jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/125>
- Mahmudah, I., Prastowo, A., & Sunedi, S. (2022). Model Drill and Praticce Berbasis Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2652–2659. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1202>
- Ni'mah, N. K., Warisman, & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/1731/1338>
- Nurwinda, Khaedar, M., Cayati, & Fitriana, E. H. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>