



Media Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar

Dellia Oktiva Maharani¹; Dya Ayu Agustiana Putri²; Nourma Oktaviarini³

^{1,2,3}Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

¹Correspondence Email: oktiavamaharani@gmail.com

Article Info

Received: December 30, 2025

Accepted: March 14, 2026

Published: March 30, 2026

Keywords

Genially;
Project Based Learning;
Learning Outcomes;
IPAS;
Elementary Education.

Abstract

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools still faces challenges related to students' low academic achievement due to conventional teaching methods that provide limited interaction and engagement. Students in the third grade, who are in the concrete operational stage, require interactive learning media and meaningful activities to understand abstract concepts such as the characteristics of living things. This study aimed to examine the effect of Genially based learning media integrated with the Project Based Learning (PjBL) model on the IPAS learning outcomes of third-grade elementary school students. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The participants consisted of 40 third-grade students divided into an experimental group and a control group. Data was collected through learning outcome tests administered in pretest and posttest formats and analyzed using an independent samples t-test with the Jamovi statistical application. The results showed that there was no significant difference between the experimental and control groups in the pretest scores ($p > 0.05$), indicating comparable initial abilities. However, the posttest results revealed a significant difference between the two groups ($p < 0.001$). These findings indicate that the use of Genially based Project Based Learning media significantly improves students' learning outcomes in IPAS. Therefore, genially can be considered an effective interactive learning medium for improving elementary school students' understanding of IPAS concepts.

Kata Kunci	Abstrak
<p>Genially; Project Based Learning; Hasil Belajar; IPAS; Sekolah Dasar.</p>	<p><i>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya capaian akademik siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang memberikan interaksi dan keterlibatan aktif siswa. Siswa kelas III yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret memerlukan media pembelajaran yang interaktif serta aktivitas belajar yang bermakna untuk memahami konsep-konsep abstrak, seperti ciri-ciri makhluk hidup. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Genially yang diintegrasikan dengan model Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental melalui desain nonequivalent control group. Subjek penelitian terdiri dari 40 siswa kelas III yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dalam bentuk pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji independent samples t-test dengan bantuan aplikasi statistik Jamovi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada nilai pretest ($p > 0,05$), yang menunjukkan kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Namun, pada hasil posttest ditemukan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Genially berbasis Project Based Learning secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.</i></p>

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui proses pendidikan yang berkualitas, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah yang dibutuhkan dalam kehidupan modern (Sanga, 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk fondasi kemampuan akademik siswa. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting dalam menciptakan generasi yang memiliki kemampuan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (D. A. A. Putri, 2021).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu (Novaria Rahmawati et al., 2024). Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk mampu mengamati, menganalisis, serta menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari (Anggraini & Wulandari 2021). Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas tertulis, yang cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Dzaky Satria et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Ayu & Putri, 2025).

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui visualisasi, animasi, maupun aktivitas eksploratif yang dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Jafnihirda et al., 2023). Bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, penggunaan media visual dan interaktif sangat penting untuk membantu mereka memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Devita et al., 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai platform digital mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah Genially. Platform ini memungkinkan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi, video, kuis interaktif, serta navigasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fitriah et al., 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Wulandari et al., 2023).

Selain penggunaan media digital, pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan belajar melalui proyek yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep secara langsung melalui aktivitas kolaboratif dan pemecahan masalah (Permana et al., 2023). Integrasi media pembelajaran

digital seperti Genially dengan pendekatan PjBL berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Liliyani & Putra, 2025).

Di sisi lain, guru jarang memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan seperti percobaan sederhana atau proyek yang berbasis observasi. Kegiatan ini sebenarnya dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas dan nyata terkait dengan materi yang sedang dibahas. Keadaan ini berpengaruh pada rendahnya motivasi serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Selly et al., 2025). Maka dari itu guru harus mampu menemukan kendala dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, seperti kurangnya waktu atau sumber daya yang tersedia, serta mencari cara pengajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media digital maupun model Project Based Learning dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus mengintegrasikan media Genially dengan pendekatan Project Based Learning dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Genially berbasis Project Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental design. Metode ini digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi pembelajaran yang nyata tanpa melakukan pengacakan subjek secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran IPAS menggunakan media Genially berbasis Project Based Learning (PjBL), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Subjek penelitian terdiri atas 40 siswa kelas III sekolah dasar yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada dua sekolah dasar yang memiliki karakteristik akademik yang relatif serupa, yaitu SDN 2 Campurdarat sebagai kelas kontrol dan

SDN 3 Campurdarat sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik peserta didik serta kondisi pembelajaran di sekolah.

Desain penelitian menggunakan pretest-posttest nonequivalent control group design. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi IPAS tentang ciri-ciri makhluk hidup. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Genially berbasis Project Based Learning, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan materi ciri-ciri makhluk hidup. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya kepada 80 siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi statistik Jamovi versi 2.6.44.0. Tahapan analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk test serta uji homogenitas menggunakan Levene's test, dan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan independent samples t-test. Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan instrumen hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Skor yang diperoleh dapat dikatakan memiliki korelasi yang tinggi dengan skor sebenarnya, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel. Reliabilitas dapat didefinisikan sebagai koefisien korelasi antara skor yang diperoleh dari pengukuran menggunakan tes paralel. Berdasarkan definisi tersebut, suatu tes dianggap reliabel apabila hasil pengukurannya sangat mendekati kondisi sebenarnya dari peserta tes (Ewing et al., 2020). Untuk menghitung reliabilitas menggunakan JAMOVI application

version 2.6.44.0 Nilai $\geq 0,70$ biasanya dianggap cukup reliabel untuk penelitian sosial, pendidikan, dan psikologi. Ini adalah batas yang paling umum digunakan oleh peneliti (Nunnally, 1978). Nunnally (1978), batas minimal *Cronbach's Alpha* adalah 0,70.

1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Genially berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III sekolah dasar. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji kualitas instrumen dan uji prasyarat analisis data. Berikut adalah nilai *Cronbach's Alpha* yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai dan Interpretasi Cronbach's Alpha

Cronbach's Alpha	Interpretasi
$\geq 0,90$	Sangat baik (excellent)
0,80 - 0,89	Baik (good)
0,70 - 0,79	Cukup (acceptable)
0,60 - 0,69	Kurang (questionable) → masih bisa diterima untuk penelitian eksploratif
0,50 - 0,59	Rendah (poor)
$< 0,50$	Tidak reliabel

(George & Mallery, 2003; DeVellis, 2016)

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Instrumen tersebut diuji reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi Jamovi.

Tabel 2. Scale Reliability Statistics

	Mean	Cronbach's α
Scale	0.874	0.980

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,980, yang berarti instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Nilai ini telah melampaui batas minimal reliabilitas sebesar 0,70 sebagaimana direkomendasikan oleh Nunnally (1978). Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Selain itu, korelasi antar butir soal menunjukkan hubungan positif yang konsisten, yang mengindikasikan bahwa setiap item dalam instrumen memiliki keterkaitan yang baik dalam mengukur konstruk hasil belajar.

Reliabilitas (U) dalam suatu tes umumnya dinyatakan secara numerik dalam bentuk koefisien yang berkisar antara -1,00 hingga +1,00. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan oleh koefisien yang tinggi, sedangkan skor tes yang rendah berkaitan dengan reliabilitas yang rendah. Jika reliabilitas mencapai tingkat sempurna, maka koefisien reliabilitas bernilai +1,00. Secara ideal, koefisien reliabilitas harus bernilai positif. Reliabilitas juga memiliki hubungan erat dengan kesalahan pengukuran. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa kesalahan dalam memperoleh hasil pengukuran sangat minimal. Dengan kata lain, semakin tinggi reliabilitas suatu instrumen, semakin kecil kesalahan pengukurannya. Sebaliknya, jika reliabilitas skor tes rendah, maka kesalahan pengukurannya akan semakin besar.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk, yang mengukur sejauh mana suatu instrumen mampu mengungkap kemampuan tertentu atau konstruk teoretis yang memang hendak dinilai. Proses validasi konstruk dimulai dengan mengidentifikasi dan merumuskan variabel yang akan diukur, kemudian variabel tersebut dinyatakan dalam bentuk konstruk logis berdasarkan teori yang relevan.

Validitas konstruk instrumen diuji menggunakan Exploratory Factor Analysis (EFA). Hasil pengujian menunjukkan nilai Bartlett's Test of Sphericity $\chi^2 = 2782$, $df = 190$, $p < .001$, yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antar butir soal sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan analisis faktor. Hasil scree plot menunjukkan adanya satu faktor dominan yang menjelaskan sebagian besar varians data. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki struktur unidimensional, sehingga seluruh butir soal secara konsisten mengukur konstruk yang sama, yaitu hasil belajar siswa.

Dari teori tersebut diturunkan konsekuensi praktis yang berkaitan dengan hasil pengukuran dalam kondisi tertentu, dan konsekuensi tersebut kemudian diuji. Apabila hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, instrumen tersebut dianggap memiliki validitas konstruk yang baik (Mahmud, 2011). Dalam penelitian ini, karena kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan perluasan dari keterampilan berpikir kreatif, kemampuan metakognitif, dan kesiapan belajar yang merupakan

konsep relatif baru, maka perlu dilakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang berkaitan dengan variabel-variabel tersebut. Validitas konstruk dalam penelitian ini ditentukan menggunakan *Exploratory Factor Analysis (EFA)*, yang digunakan ketika model pengukuran suatu konstruk instrumen masih berada pada tahap eksplorasi. Selanjutnya, komputer menghasilkan matriks varians-kovarians dan menghitung nilai eigen, yang digunakan untuk menentukan persentase varians yang dijelaskan dan untuk membuat scree plot. Validitas konstruk dinilai menggunakan aplikasi JAMOVİ versi 2.6.44.0.

Secara umum, hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif seimbang. Namun setelah perlakuan diberikan, nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Genially berbasis Project Based Learning berpotensi meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk test menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,297 dan posttest sebesar 0,133, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,247 pada pretest dan 0,639 pada posttest, yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis dapat dilanjutkan dengan independent samples t-test.

Untuk menentukan perbedaan skor rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, digunakan *uji independent sample t-test*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, seluruh uji prasyarat telah dilaksanakan untuk memastikan kesesuaian data (uji asumsi). Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas, yaitu pembelajaran menggunakan media Genially pada materi ciri-ciri makhluk hidup, terhadap variabel terikat yang meliputi motivasi. Analisis dilakukan menggunakan JAMOVİ versi 2.6.44.0, dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0.05$).

Hasil uji independent samples t-test menunjukkan bahwa pada pretest diperoleh nilai $t = -1,64$, $df = 38$, $p = 0,109$, yang berarti tidak terdapat perbedaan

signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan diberikan. Namun pada posttest diperoleh nilai $t = -5,89$, $df = 38$, $p < 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Genially berbasis Project Based Learning memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Genially yang diintegrasikan dengan model *Project Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, dan kontekstual. Media Genially mampu menghadirkan berbagai bentuk visualisasi yang membantu siswa menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka. Dengan demikian, materi mengenai ciri-ciri makhluk hidup dapat dipahami dengan lebih jelas melalui ilustrasi, animasi, maupun simulasi yang disediakan dalam media pembelajaran.

Media digital dapat mendorong semangat belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu bentuk media digital yang dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar adalah Genially. Genially merupakan aplikasi dan situs web yang dirancang untuk mendukung para guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Harahap et al., 2022). Pemanfaatan media digital yang berbasis genially dapat memberikan dukungan kepada siswa untuk mengamati dan mendengarkan konten yang diajarkan sehingga mereka lebih gampang dan dapat memahami informasi yang disampaikan (Asmi et al., 2025).

Sehingga diharapkan hasil studi tentang media Genially bisa dipahami sebagai alternatif yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada.



Gambar 1. Media Genially Pada IPAS

Selain meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media Genially yang diintegrasikan dengan model Project Based Learning juga memberikan dampak terhadap kualitas proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Hal ini terjadi karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan melalui berbagai fitur visual, animasi, maupun kuis interaktif. Interaksi tersebut memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran serta mempermudah mereka dalam memahami konsep yang dipelajari.

Media Genially memiliki berbagai fitur interaktif seperti animasi, video, kuis, dan navigasi visual yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian materi yang menarik secara visual membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media Genially dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep siswa.

Pemanfaatan platform pembelajaran interaktif seperti Genially yang memiliki fitur animasi, kuis, video, dan elemen yang dapat diklik dapat meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa dalam topik IPAS (Wulandari et al., 2023). Hal ini disebabkan karena konten yang disajikan bersifat menarik perhatian secara visual bagi

anak-anak pada usia dasar. Penerapan media Genially dalam proses belajar IPAS mampu meningkatkan interaksi serta kolaborasi di antara siswa dengan cukup signifikan (H. R. Putri et al., 2023) Penggunaan Genially memberikan kemudahan dalam membedakan dan mengakses berbagai jenis materi pembelajaran memungkinkan para pengajar untuk menyesuaikan tingkat kesulitan tugas proyek bagi siswa yang beragam.

Selain itu, penerapan Project Based Learning (PjBL) memungkinkan siswa untuk belajar melalui kegiatan proyek yang menuntut mereka untuk melakukan eksplorasi, diskusi, serta pemecahan masalah secara kolaboratif. Melalui kegiatan proyek, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang nyata. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Permana et al., 2023).

Integrasi media Genially dengan model Project Based Learning juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa didorong untuk mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, serta menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dengan topik yang dipelajari. Proses tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama antar siswa. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan proyek juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri melalui proses eksplorasi dan diskusi kelompok.

Genially menawarkan platform multimedia yang interaktif (Mahaputri et al., 2024). Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah salah satu pendekatan pengajaran yang inovatif, di mana siswa secara aktif berperan dalam membangun pengetahuan mereka sendiri dengan bantuan teman sebayanya dalam kelompok, untuk menuntaskan proyek yang telah dirancang oleh pengajar (Susiwati & Angko Wildan, 2020) Pembelajaran yang berfokus pada proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi baik secara individu maupun dalam kelompok.

Project Based Learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan sebuah proyek dalam kegiatan belajar. Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa tugas individu atau kelompok dan dilaksanakan dalam rentang waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasil akhirnya akan dipamerkan atau dipresentasikan (Permana et al., 2023) Melalui proyek ini, guru menyusun pertanyaan

atau isu dasar sebagai panduan untuk produk yang akan diciptakan. Kemudian, para siswa diminta untuk merancang rencana produk dan membuat jadwal untuk proses produksi yang relevan (Nisah et al., 2021). Selanjutnya siswa diminta membuat desain perencanaan produk dan menyusun jadwal proses pembuatan produk yang sesuai. Guna melihat perkembangan proyek dari produk yang dibuat oleh siswa, guru juga harus melakukan monitoring perkembangan produk.

Project Based Learning yang didukung Genially mengembangkan kemampuan bekerja sama, komunikasi verbal (presentasi proyek), serta kompetensi dasar dalam literasi digital. Mengingat proyek di kelas 3 umumnya dilakukan dalam kelompok kecil, siswa diajarkan untuk mendistribusikan tanggung jawab, menyusun rencana, dan menyampaikan hasil semua itu dapat ditunjang oleh halaman Genially yang berfungsi sebagai media digital yang mudah diakses (Tueno et al., 2024). Penggunaan Genially yang digabungkan dengan model PJBL memiliki potensi yang signifikan untuk memperkaya pengalaman belajar IPAS di kelas III SD. Hal ini bisa terjadi melalui peningkatan semangat, partisipasi aktif, pengembangan kemampuan kerja sama, serta keterampilan literasi digital, serta memperbaiki pemahaman konsep (Nurul Afni & Kurniana Bektiningsih, 2024). Namun, semua ini harus didukung oleh pelatihan untuk para pendidik, desain proyek yang sesuai dengan usia, dan fasilitas yang memadai.

Pelatihan untuk guru merupakan faktor penting agar implementasi *Project Based Learning* dengan bantuan Genially dapat berlangsung dengan efektif di kelas III SD. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang sintaks PJBL dan juga kemampuan teknis dalam menggunakan konten Genially agar alat yang dipakai tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi (Sari & Prasetyo, 2021). Tanpa pelatihan yang cukup, penggunaan Genially berisiko hanya berfungsi sebagai alat presentasi yang pasif dan kurang mendukung pembentukan pengetahuan siswa. Proyek pada pelajaran IPAS untuk kelas III sebaiknya dimulai dari situasi yang ada dalam kehidupan sehari-hari murid agar lebih mudah dimengerti dan memiliki relevansi (Ilmiah et al., 2025). Genially juga bisa digunakan untuk menampilkan langkah-langkah proyek secara berurutan, sehingga para siswa tidak merasa tertekan dan dapat menjalani setiap fase PJBL dengan baik.

Penggunaan Genially dalam PJBL juga mendukung implementasi pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Melalui kegiatan eksplorasi konten yang interaktif,

siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri atau bekerja sama sesuai dengan ritme belajar mereka masing-masing (Kemendikbudristek, 2022). Dalam ranah pendidikan IPAS, Genially memfasilitasi penggambaran ide-ide yang tidak terlihat dengan cara yang lebih nyata menggunakan ilustrasi, animasi, dan video. Ini sangat bermanfaat bagi siswa kelas III yang masih berada dalam fase pembelajaran menggunakan benda fisik (Karmana, 2024). Saat digabungkan dengan PJBL, visualisasi ini mampu menjadi pemicu utama bagi siswa untuk melaksanakan observasi, berdiskusi, dan mengembangkan produk proyek dengan lebih mendetail.

Integrasi Genially dalam PJBL telah terbukti mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa. Antarmuka yang interaktif dan cerah membuat siswa merasakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Peningkatan motivasi dari dalam diri ini memberikan dampak baik terhadap kegigihan siswa dalam menyelesaikan proyek hingga tuntas (Sari et al., 2025). Pembelajaran kolaboratif yang terbangun melalui PJBL juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dalam kelompok kecil, siswa belajar menghargai pendapat teman, menyelesaikan konflik, dan mengambil keputusan bersama (Ambarwati Puspitasari et al., 2023) Genially dapat menjadi sarana kolaborasi digital sederhana, misalnya melalui pembagian tugas presentasi atau pengisian konten proyek secara bergantian.

Pengelolaan waktu pembelajaran juga harus diperhatikan saat menerapkan PJBL yang didukung oleh Genially. Instruktur perlu menyesuaikan pembagian waktu agar setiap fase proyek dapat dilakukan dengan baik tanpa menghalangi pencapaian kompetensi dasar IPAS (Chusna, 2024). Pengelolaan waktu yang efektif dalam PJBL telah terbukti meningkatkan hasil belajar dan mengurangi tekanan mental pada siswa. Secara umum, penggabungan Genially dalam pendekatan *Project Based Learning* berdampak baik terhadap mutu pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar (Kurniawan et al., 2024). Dengan adanya dukungan dari pelatihan bagi pengajar, rancangan proyek yang sesuai, dan sarana yang memadai, PJBL yang didukung Genially memiliki kemampuan untuk menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan

efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran ketika materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif. Peningkatan motivasi belajar ini pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media Genially dalam pembelajaran berbasis proyek juga mendukung pengembangan keterampilan literasi digital pada siswa sejak usia dini. Dalam era perkembangan teknologi informasi saat ini, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara produktif menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran digital seperti Genially, siswa tidak hanya belajar mengenai materi pelajaran, tetapi juga mulai mengenal pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar yang efektif. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan media Genially berbasis Project Based Learning dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Salah satu faktor penting adalah kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Guru perlu memiliki kompetensi dalam merancang aktivitas proyek yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mampu mengintegrasikan penggunaan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dukungan sarana dan prasarana teknologi di sekolah juga menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media Genially dengan model Project Based Learning memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Genially dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Genially yang diintegrasikan dengan model Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III sekolah dasar. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tahap pretest, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara. Namun, setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Genially berbasis PjBL, hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi media Genially dengan model Project Based Learning tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Genially dapat dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kedepan, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas serta mengkaji pengaruh media pembelajaran digital terhadap aspek keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

Referensi

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Ayu, D., & Putri, A. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Berpikir Kreatif Dan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Pelajaran. 5(2), 62–73.

- Baoknenok, M. Y., Koro, M., & Devi, R. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Dalam pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang. *Sinergi: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 2325-2336.
- Casey, E., Kudeva, R., & Rousson, A. (2018). Institutionalization of Religion in Schools to Intercultural Education. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(1), 85-102. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v6i1.215>
- Devita, S., Putri, J., Ayu, D., Putri, A., & Rini, N. O. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 4(1), 2963-4709.
- Dewi, N. A., & Setiyaningsih, D. (2025). Pengaruh Media Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 269-280.
- Harahap, R. H., Muslim, U., & Medan, N. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T . P 2021/2022 PENDAHULUAN Media pembelajaran menjadi sumber belajar . Sumber belajar yang baik adalah. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 07(01), 18-27.
- Hasanah Ismiatul, & Lutfi. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 2.2 SD Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 519-527.
- Hane, M. Y., Selly, J. B., & Ratu, K. T. R. (2025). Pengaruh Media Genially Pada Pembelajaran Ips Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Uptd Sd Inpres Oeba 4 Kota Kupang: Penelitian Kuantitatif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 225-231.
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227-239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AEfektivitas>
- Malay, I., Sarah, M., Ramadhani, W., Mawardah, M., & Anggraini, R. (2024). Penerapan Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Jarak Jauh: Perspektif Guru dan Siswa Melalui Pendekatan Kualitatif [Implementation of Educational Technology in Distance Learning: Teacher and Student Perspectives Through a Qualitative Approach]. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1913-1921. <https://jurnal.permendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/629>

- Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1727-1734)
- Nisah, N., Widiyono, A., Milkhaturohman, M., & Lailiyah, N. N. (2021). Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2).
- Nurul Afni, & Kurniana Bektiningsih. (2024). Genially Interactive Media: Improving Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>
- Permana, K. A. D., Gading, I. K., & Agustina, I. G. A. T. (2023). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14692–14704.
- Putri, D. A. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kelas 2 Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.30651/else.v5i1.7380>
- Rahman, S. A., & Ramli, M. (2024). INFINITUM: Journal of Education and Social Humaniora Model Pembelajaran: Problem Based Learning & Project Based Learning. *INFINITUM: Journal of Education and Social Humaniora*, 1(1), 62–81.
- Rifenda Sari, A., Azizah, M., Endah Handayani, D., PGRI Semarang, U., Semarang Tim, K., Semarang, K., Tengah, J., Kunci, K., & pembelajaran Edukatif Sifat Cahaya Sekolah Dasar, M. (2025). Pengembangan Media Edukatif Materi Sifat Cahaya Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri Mranggen 2. *Academy of Education Journal*, 16(2), 2685–4031.
- Rosiana, S., Ginanjar, A. A., Riswandi, B. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru Bahasa Indonesia Melalui PjBL Penulisan Ilmiah Populer. *Literasi Digital*, 39–47. <https://journal.artika.id/abdimas/article/view/144%0Ahttps://journal.artika.id/abdimas/article/download/144/103>
- Susiawati, I., & Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Steinbach, M., & Afroozeh, S. (2016). Comparative Education in The Educational Systems and Problems in Likenesses and Differences Between Regions of The World. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(3), 333-346. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v4i3.107>

- Tabrani ZA., Walidin, W., Idris, S., & Huda, M. (2024). Pancasila as the Core Value for Character Building in Islamic Higher Education Institutions. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 12(2), 565-592. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v12i2.1212>
- 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. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1649-1657.
- Wulandari, M. M., Safitri, N., & Purnamasari, R. (2023a). Genially- based interactive learning media in the sub-theme of the uniqueness In my home town. *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education*, 6(2), 203. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v6i2.8038>
- Wulandari, M. M., Safitri, N., & Purnamasari, R. (2023b). Genially-based interactive learning media in the sub-theme of the uniqueness In my home town. *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education*, 6(2), 203-209. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v6.i2.8032>
- Wicaksono, S. T. B., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (2025). Efektivitas Genially Dalam Pembelajaran Ips Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 965-978.