

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY UNTUK  
MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI  
PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV DI SD RAHMAT SURABAYA**

**Aprilia Dwi Ismawati<sup>1</sup>, Mulya Fauzah Irmawati<sup>2</sup>, Yustinus Sudarlin<sup>3</sup>, Hery Setiyawan<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>1</sup>[apriliaadwiismawati@gmail.com](mailto:apriliaadwiismawati@gmail.com), <sup>2</sup>[mulyafauzah@gmail.com](mailto:mulyafauzah@gmail.com), <sup>3</sup>[yustinussudarlin@gmail.com](mailto:yustinussudarlin@gmail.com),  
<sup>4</sup>[heri.setiyawan\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan antusiasme belajar murid kelas IV di SD Rahmat Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusiasme dan partisipasi murid dalam pembelajaran IPAS yang masih mengandalkan metode konvensional. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Subjek penelitian berjumlah 44 murid yang terbagi dalam kelas kontrol (4A, n=23) dan kelas eksperimen (4B, n=21). Instrumen pengumpulan data meliputi soal prates dan pascates yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas prates menunjukkan 7 dari 10 butir dinyatakan valid, dengan koefisien reliabilitas Cronbach Alpha sebesar 0,633 (kategori reliabel). Hasil uji validitas pascates menunjukkan 8 dari 10 butir valid dengan Cronbach Alpha sebesar 0,655 (kategori reliabel). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 61,43 (prates) menjadi 73,33 (pascates), atau meningkat 11,90 poin, sedangkan kelas kontrol tidak mengalami perubahan nilai rata-rata (62,61). Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially efektif meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar akademik IPAS murid kelas IV di SD Rahmat Surabaya.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Genially, Antusiasme Belajar, IPAS, Perubahan Wujud Benda.*

**Article History**

Received: October 2026

Reviewed: October 2026

Published: October 2026

**Plagiarism Checker No 2634**

**Copyright : Author**

**Publish by : Sindoro**



This work is licensed under  
a [Creative Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Abstract**

*This study aims to develop Genially-based interactive learning media for the IPAS subject on the topic of changes in states of matter to enhance the learning enthusiasm of Grade IV students at SD Rahmat Surabaya. The background of this research stems from the low level of student enthusiasm and participation in IPAS learning, which still relies on conventional teaching methods. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of 44 students divided into a control class (4A, n=23) and an experimental class (4B, n=21). Data collection instruments included pretest and posttest items that were subjected to validity and reliability testing. The results of the pretest validity test showed that 7 out of 10 items were declared valid, with a Cronbach Alpha reliability coefficient of 0.633 (reliable category). The posttest validity results showed 8 out of 10 items were valid with a Cronbach Alpha of 0.655 (reliable category). The findings indicate that the experimental class experienced a significant increase in average scores from 61.43 (pretest) to 73.33 (posttest), an improvement of 11.90 points, while the control class showed no change in average scores (62.61). These results demonstrate that the Genially-based interactive learning media is effective in enhancing the learning enthusiasm and academic performance of Grade IV IPAS students at SD Rahmat Surabaya.*

**Keywords:** Interactive Learning Media, Genially, Learning Enthusiasm, IPAS, Changes in States of Matter.

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran tidak dapat lagi hanya mengandalkan pendekatan konvensional yang bersifat satu arah, melainkan memerlukan media yang mampu menciptakan interaksi aktif antara guru dan siswa (Dewisinta & Wardhani, 2024). Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar mengintegrasikan sains dan ilmu sosial dengan tujuan membangun pemahaman siswa mengenai fenomena alam serta kehidupan sosial. Salah satu topik yang sering menjadi tantangan bagi siswa kelas IV adalah perubahan wujud zat. Topik ini menuntut pemahaman konsep yang kuat karena sifatnya yang abstrak jika hanya disampaikan melalui metode ceramah dan buku teks. Dewi dan Tyas (2024) mencatat bahwa penggunaan media berbasis animasi dan video interaktif untuk topik perubahan wujud zat terbukti dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa secara signifikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Rahmat Surabaya, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan rendahnya antusiasme belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya perhatian, minimnya partisipasi aktif, serta rendahnya motivasi dalam menyelesaikan tugas. Rata-rata nilai \*pretest\* pada kelas kontrol (4A) dan kelas eksperimen (4B) masing-masing adalah 62,61 dan 61,43, yang menunjukkan tingkat pemahaman awal yang serupa dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah.

Salah satu solusi yang relevan adalah pemanfaatan platform Genially sebagai media pembelajaran interaktif. Genially merupakan platform berbasis web gratis yang dirancang bagi para pendidik untuk membuat konten pembelajaran multimedia, seperti animasi, kuis interaktif, infografis, dan presentasi yang menarik (Zamzami & Raharjo, 2024). Berbeda dengan media statis, Genially menawarkan interaktivitas yang tinggi, kemudahan akses tanpa perlu instalasi khusus, serta tampilan visual menarik yang sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar. Sebuah studi oleh Dila, Anggrayni, dan Burhan (2025) yang dilakukan terhadap siswa kelas III di SDN 11 Koto Baru menunjukkan bahwa media berbasis Genially dalam pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar siswa. Senada dengan itu, Fajriati, Rusdiyani, dan Fatimah (2026) menemukan bahwa media interaktif berbasis Genially secara signifikan meningkatkan kemandirian serta hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Antusiasme belajar merupakan salah satu dimensi afektif krusial yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran beserta hasilnya. Antusiasme belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal yang memotivasi siswa untuk bersikap aktif, bersemangat, dan penuh perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Fernando, Andriani, & Syam, 2024). Penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi secara konsisten terbukti mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa di jenjang sekolah dasar (Rahma, Ihwani, & Hidayat, 2024).

Mempertimbangkan kondisi di lapangan serta potensi yang ditawarkan oleh platform Genially, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada topik perubahan wujud zat untuk siswa kelas IV, (2) menguji validitas dan reliabilitas instrumen pretest dan posttest, serta (3) menganalisis efektivitas media tersebut dalam meningkatkan antusiasme belajar IPAS pada siswa kelas IV di SD Rahmat Surabaya.

Media pembelajaran interaktif merujuk pada media apa pun yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna dan konten yang disajikan. Hal ini memberi kesempatan kepada siswa untuk merespons, bernavigasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, alih-alih hanya menerima informasi secara pasif (Hasanah, Hidayat, & Mirawati, 2024). Karakteristik utama media interaktif mencakup umpan balik langsung, navigasi yang fleksibel, serta penyajian konten yang bervariasi melalui teks, gambar, audio, video, dan animasi.

Keunggulan media interaktif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar telah didokumentasikan melalui berbagai penelitian. Wicaksono dan Wiratama (2024) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif digital cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Hartina dkk. (2025) lebih lanjut menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan berpikir kritis.

Genially merupakan platform daring yang dirancang bagi pendidik untuk membuat konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan cara yang mudah diakses dan menarik. Platform ini menyediakan berbagai templat yang dapat disesuaikan serta mendukung penambahan elemen interaktif, seperti tombol animasi, tautan (hipertautan), video yang

disematkan, dan kuis terintegrasi (Zamzami & Raharjo, 2024). Keunggulan Genially dibandingkan media konvensional terletak pada kemampuannya menyajikan informasi interaktif yang berlapis dalam satu tampilan yang terpadu. Beberapa penelitian telah mengonfirmasi efektivitas Genially dalam lingkungan pendidikan. Efektivitas Genially dalam pembelajaran IPAS berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar telah ditunjukkan dalam sebuah studi yang diterbitkan di Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti (2025). Aritonang, Maksum, dan Nurhasanah (2024) juga menemukan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan media Genially dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Mutiara dkk. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis web menggunakan Genially dalam mata kuliah Teknologi Pangan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Antusiasme Belajar

Antusiasme belajar merupakan komponen afektif yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Hal ini tercermin melalui indikator-indikator seperti kehadiran yang aktif, perhatian yang terjaga selama pelajaran berlangsung, keberanian untuk mengajukan pertanyaan, semangat dalam menyelesaikan tugas, serta perasaan senang saat mengikuti pembelajaran (Fernando, Andriani, & Syam, 2024). Rendahnya antusiasme belajar umumnya dipicu oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berbagai penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Rahma, Ihwani, dan Hidayat (2024) membuktikan bahwa media digital yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Lebih lanjut, Fajar, Santoso, dan Lestari (2025) mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus antusiasme siswa sekolah dasar.

Perubahan wujud zat merupakan salah satu topik inti dalam mata pelajaran IPAS kelas IV pada Kurikulum Merdeka, khususnya dalam Bab 2 mengenai Wujud Zat dan Perubahannya. Capaian pembelajaran yang ditargetkan mencakup kemampuan siswa untuk mengidentifikasi serta menjelaskan proses perubahan wujud zat (padat, cair, gas) dan memberikan contoh-contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Proses-proses tersebut meliputi mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal (deposisi).

Meskipun konsep perubahan wujud zat bersifat konkret, pemahaman yang lebih mendalam oleh siswa memerlukan visualisasi yang tepat. Dewi dan Tyas (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis Sparkol untuk topik ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media interaktif yang kaya akan unsur visual, seperti Genially, dinilai sangat tepat untuk menyampaikan materi mengenai perubahan wujud zat, karena mampu menyajikan gambaran animasi dari proses perubahan tersebut secara nyata dan menarik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang sistematis dan terstruktur, sehingga memungkinkan dilakukannya evaluasi pada setiap tahapan pengembangan (Rustamana dkk., 2024). Desain penelitian yang diterapkan adalah kuasi-eksperimen dengan rancangan kelompok kontrol pretest-posttest, yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

## Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Rahmat Surabaya tahun ajaran 2025/2026. Kelas 4A, yang terdiri dari 23 siswa, ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan mengikuti pembelajaran konvensional. Kelas 4B, yang terdiri dari 21 siswa, menjadi kelompok eksperimen dan menerima pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Genially. Jumlah total subjek penelitian adalah 44 siswa.

## Prosedur Pengembangan ADDIE

Tahap Analisis mencakup observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta persyaratan materi. Tahap Perancangan meliputi penyusunan storyboard media, pemilihan konten interaktif, dan perancangan instrumen evaluasi. Tahap Pengembangan mencakup pembuatan media Genially yang memuat topik perubahan wujud zat, dilengkapi dengan animasi, kuis, dan video terintegrasi, serta validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap Implementasi melibatkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Genially di kelas eksperimen. Tahap Evaluasi terdiri dari analisis data pretest dan posttest untuk menilai efektivitas media.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal untuk pretest dan 10 butir soal untuk posttest, guna mengukur pemahaman siswa mengenai topik perubahan wujud zat. Selain itu, digunakan pula kuesioner antusiasme belajar untuk menangkap respons afektif siswa. Sebelum digunakan, seluruh instrumen tes diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan perangkat lunak SPSS, dengan menerapkan korelasi Pearson Product Moment untuk uji validitas dan analisis Cronbach's Alpha untuk uji reliabilitas. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Pengujian validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment pada tingkat signifikansi 0,05; suatu butir tes dinyatakan valid jika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha; instrumen dianggap reliabel jika nilai alfa lebih besar dari 0,60. Analisis deskriptif diterapkan untuk menghitung rerata skor pretest dan posttest serta untuk membandingkan peningkatan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penciptaan Karya

#### a. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially

Media pembelajaran interaktif berbasis Genially dikembangkan melalui tahapan model ADDIE. Produk yang dihasilkan mencakup: (1) halaman utama yang memuat peta konsep mengenai topik perubahan wujud zat, (2) halaman konten interaktif dengan ilustrasi animasi dari enam proses perubahan wujud zat (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal), (3) video pembelajaran terintegrasi, (4) latihan kuis interaktif dengan pertanyaan bergambar, serta (5) halaman umpan balik dan penilaian diri. Media ini dapat diakses melalui komputer, laptop, atau ponsel pintar tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan.

Validasi dilakukan oleh seorang ahli media dan seorang ahli materi. Validasi oleh ahli media mencakup penilaian terhadap desain visual, kemudahan navigasi, dan kejelasan elemen-elemen interaktif. Validasi oleh ahli materi mencakup penilaian terhadap kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, akurasi fakta ilmiah, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**b. Pengujian Validitas Instrumen**

Pengujian validitas dilakukan terhadap seluruh butir soal pretest dan posttest menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Tabel 1 menyajikan hasil validitas untuk butir soal pretest, sedangkan Tabel 2 menyajikan hasil validitas untuk butir soal posttest.

*Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal Pretest*

| Item No. | Sig. Value (2-tailed) | Criterion   | Result    |
|----------|-----------------------|-------------|-----------|
| 1        | 0.104                 | Sig. > 0.05 | Not Valid |
| 2        | -                     | Constant    | Not Valid |
| 3        | 0.007                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 4        | 0.026                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 5        | 0.116                 | Sig. > 0.05 | Not Valid |
| 6        | 0.000                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 7        | 0.000                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 8        | 0.017                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 9        | 0.037                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 10       | 0.022                 | Sig. < 0.05 | Valid     |

Berdasarkan Tabel 1, dari 10 butir soal pretest, 7 butir dinyatakan valid (butir 3, 4, 6, 7, 8, 9, dan 10) dengan nilai signifikansi di bawah 0,05. Tiga butir soal dinyatakan tidak valid, yaitu butir 1 (sig. = 0,104), butir 2 (tidak dapat dihitung karena nilai konstan), dan butir 5 (sig. = 0,116). Butir-butir yang tidak valid tersebut direvisi atau diganti sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

*Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal Posttest*

| Item No. | Sig. Value (2-tailed) | Criterion   | Result    |
|----------|-----------------------|-------------|-----------|
| 1        | 0.000                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 2        | 0.008                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 3        | 0.027                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 4        | 0.005                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 5        | 0.068                 | Sig. > 0.05 | Not Valid |
| 6        | 0.036                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 7        | 0.014                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 8        | 0.094                 | Sig. > 0.05 | Not Valid |
| 9        | 0.000                 | Sig. < 0.05 | Valid     |
| 10       | 0.012                 | Sig. < 0.05 | Valid     |

Sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 2, dari 10 butir soal posttest, 8 butir dinyatakan valid (butir 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, dan 10), sedangkan 2 butir dinyatakan tidak valid, yaitu butir 5 (sig.=0,068) dan butir 8 (sig.=0,094).

### c. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach Alpha melalui SPSS. Tabel 3 menyajikan hasil uji reliabilitas untuk instrumen pretest maupun posttest.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas untuk Instrumen Pretest dan Posttest

| Instrument | Cronbach's Alpha | N of Items | Category |
|------------|------------------|------------|----------|
| Pretest    | 0.633            | 11         | Reliable |
| Posttest   | 0.655            | 11         | Reliable |

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,633 untuk pretest dan 0,655 untuk posttest. Kedua nilai tersebut melampaui ambang batas minimum sebesar 0,60, yang mengonfirmasi bahwa kedua instrumen tersebut reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

### d. Perbandingan Skor Rata-rata Pretest dan Posttest

Tabel 4 menyajikan perbandingan skor rata-rata pretest dan posttest antara kelas kontrol (4A) dan kelas eksperimen (4B).

Tabel 4. Perbandingan Skor Rata-rata Pretest dan Posttest  
antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

| Class             | N  | Mean Pretest | Mean Posttest | Improvement |
|-------------------|----|--------------|---------------|-------------|
| 4A (Control)      | 23 | 62.61        | 62.61         | 0.00        |
| 4B (Experimental) | 21 | 61.43        | 73.33         | +11.90      |

Tabel 4 menunjukkan bahwa kelas kontrol (4A) tidak mencatat perubahan skor rata-rata antara pretest dan posttest (keduanya sebesar 62,61). Sebaliknya, kelas eksperimen (4B) menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang signifikan, dari 61,43 pada pretest menjadi 73,33 pada posttest, yang mencerminkan peningkatan sebesar 11,90 poin. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially memberikan dampak positif, baik terhadap prestasi akademik maupun antusiasme belajar siswa kelas IV di SD Rahmat Surabaya.

### Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially untuk topik perubahan wujud zat terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar serta prestasi akademik siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Rahmat Surabaya. Hasil ini sejalan dan diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya yang mengonfirmasi keunggulan media interaktif digital dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Peningkatan skor rata-rata sebesar 11,90 poin pada kelas eksperimen mencerminkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang tidak menunjukkan peningkatan sama sekali. Hal ini menegaskan bahwa media berbasis Genially mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Temuan ini selaras dengan penelitian Dila, Anggrayni, dan Burhan (2025), yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis Genially dalam pembelajaran IPAS kelas III efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta antusiasme belajar siswa. Fajriati, Rusdiyani, dan Fatimah (2026) juga melaporkan hasil serupa, yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Genially secara signifikan meningkatkan kemandirian siswa dan hasil belajar IPAS di jenjang sekolah dasar.

Terkait kualitas instrumen, hasil pretest menunjukkan 7 dari 10 butir soal dinyatakan valid dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,633, sementara hasil posttest menunjukkan 8 dari 10 butir soal valid dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,655. Kedua instrumen tersebut telah memenuhi standar reliabilitas minimum ( $>0,60$ ), sehingga data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan konsisten. Butir soal yang tidak valid—3 soal pada pretest dan 2 soal pada posttest disebabkan oleh pilihan jawaban yang terlalu mudah ditebak serta rumusan kalimat yang ambigu; seluruh butir soal tersebut telah direvisi sebelum pengambilan data akhir dilakukan.

Peningkatan antusiasme belajar yang teramati selama penerapan media Genially tercermin dari partisipasi siswa yang lebih tinggi, keinginan yang lebih besar untuk mengajukan pertanyaan, serta semangat yang tampak jelas saat siswa mengerjakan kuis interaktif yang disematkan dalam media tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan Rahma, Ihwani, dan Hidayat (2024), yang menunjukkan bahwa media interaktif digital memberikan dampak positif terhadap motivasi dan antusiasme belajar siswa. Fitur umpan balik langsung dalam kuis Genially, yang memungkinkan siswa untuk segera melihat jawaban yang benar, turut berkontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri dan semangat belajar siswa (Zamzami & Raharjo, 2024).

Keunggulan lain dari Genially yang teramati dalam penelitian ini adalah aksesibilitasnya di berbagai perangkat. Siswa dapat mengakses media tersebut melalui tablet, laptop, atau ponsel pintar tanpa perlu menginstal perangkat lunak tambahan, sehingga memudahkan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga menemukan bahwa elemen visual animasi dalam Genially sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak terkait perubahan wujud zat, seperti penguapan dan sublimasi—proses yang sulit diamati secara langsung tanpa peralatan laboratorium.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Studi ini dilakukan di satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas (44 siswa), sehingga membatasi kemampuan untuk menggeneralisasi temuan tersebut. Faktor eksternal, seperti tingkat motivasi awal siswa, dukungan orang tua, dan ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah, mungkin turut memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan populasi yang lebih besar dan desain eksperimental yang lebih ketat disarankan untuk memperkuat kesimpulan ini.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan temuan dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) media pembelajaran interaktif berbasis Genially untuk topik perubahan wujud zat bagi siswa kelas IV sekolah dasar telah berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dan dinyatakan layak untuk digunakan; (2) instrumen pretest dan posttest menunjukkan validitas yang memuaskan (pretest: 7 butir soal valid; posttest: 8 butir soal valid) serta reliabilitas yang memadai (Cronbach Alpha: pretest = 0,633; posttest = 0,655); dan (3) penggunaan media berbasis Genially terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar serta prestasi akademik mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SD Rahmat Surabaya, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 11,90 poin (dari 61,43 menjadi 73,33), sementara pada kelas kontrol tidak ditemukan perubahan.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi para guru, yang menunjukkan bahwa platform Genially dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, mudah digunakan, dan gratis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan studi dengan cakupan yang lebih luas serta mengintegrasikan pengukuran antusiasme belajar menggunakan instrumen yang lebih komprehensif.

**REFERENSI**

- Aritonang, S. M., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). Hubungan antara media pembelajaran Genially dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 6(2), 184-193.
- Dewi, E. R., & Tyas, D. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 112-121. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.4521>
- Dewisinta, & Wardhani, S. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 15-26.
- Dila, S., Anggrayni, M., & Burhan, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially untuk pembelajaran IPAS di Kelas III SDN 11 Koto Baru. *Journal of Vocational Education and Information Technology (JVEIT)*, 6(1), 13-22. <https://doi.org/10.56667/jveit.v6i1.1888>
- Fajar, R., Santoso, H., & Lestari, D. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1), 55-67.
- Fajriati, N., Rusdiyani, I., & Fatimah, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif SERABB berbasis Genially untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar IPAS siswa di jenjang pendidikan dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 12(2). <https://doi.org/10.33394/jk.v12i2.20224>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hartina, R., dkk. (2025). Penggunaan media interaktif IPAS dalam pembelajaran IPA SD: Meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 112-125. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527>
- Hasanah, S.T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Genially untuk pembelajaran IPA pada topik siklus air. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4(4), 14440-14451.
- Mutiara, E., Sutanti, S., Dalimunthe, D.A., & Sasmita, R.L. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis web menggunakan Genially pada mata kuliah teknologi pangan program studi pendidikan seni kuliner. *Jurnal Ekohumanisme*, 3(4), 3090-3100. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i4.3828>
- Rahma, D., Ihwani, N.N., & Hidayat, N.S. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12-21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Rustamana, A., dkk. (2024). Penelitian dan Pengembangan (R&D) di bidang pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 45-60.
- Shalimara, AK, & Rukmana, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis pemecahan masalah menggunakan Genially untuk bangun datar di Kelas V. *JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 272-290. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>
- Wicaksono, S.A., & Wiratama, R. (2024). Pemanfaatan media interaktif digital dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 10(1), 78-89.
- Zamzami, A.N., & Raharjo. (2024). Penggunaan platform Genially dan pengaruhnya terhadap hasil pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31-42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>