

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**EFEKTIVITAS GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN IPAS
BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN SISWA SD**Samsiar Tri Bagus Wicaksono¹⁾, Oktaviani Adhi Suciptaningsih²⁾, Siti Mas'ula³⁾^{1,2,3)}Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia¹⁾samsiar.tri.2421038@students.um.ac.id**Histori artikel***Received:*
11 Mei 2025*Accepted:*
13 November 2025*Published:*
20 November 2025**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Genially sebagai media digital interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar, khususnya pada topik pelestarian sumber daya alam dan mitigasi perubahan iklim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang diterapkan melalui model Project-Based Learning (PjBL). Subjek penelitian meliputi satu guru dan 24 siswa kelas IV di SDN Sepuh Gembol I Kabupaten Probolinggo. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Genially meningkatkan keaktifan siswa sebesar 31,25%, tanggung jawab 21,25%, dan kerja sama kelompok 26,25%. Media ini mampu memfasilitasi keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman konseptual, serta menumbuhkan karakter peduli lingkungan melalui kegiatan berbasis proyek. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi Genially dengan model PjBL yang belum banyak dikaji dalam konteks IPAS sekolah dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Genially efektif sebagai media pembelajaran abad ke-21 yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini berimplikasi pada pentingnya peningkatan kompetensi digital guru dan penyediaan infrastruktur pendukung agar media interaktif dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar.

Kata-kata Kunci: Genially, Pembelajaran IPAS, Media Pembelajaran Digital, Sekolah Dasar**Corresponding author: Samsiar Tri Bagus Wicaksono (samsiar.tri.2421038@students.um.ac.id)*

Abstract. This study aims to analyze the effectiveness of Genially as an interactive digital medium in teaching Natural and Social Sciences (IPAS) to fourth-grade elementary students, particularly on the topic of natural resource conservation and climate change mitigation. The research employed a qualitative case study approach implemented through the Project-Based Learning (PjBL) model. The participants consisted of one teacher and twenty-four fourth-grade students at SDN Sepuh Gembol I, Probolinggo Regency. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation, and were analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The findings indicate that the use of Genially increased students' activeness by 31.25%, responsibility by 21.25%, and group collaboration by 26.25%. The media effectively facilitated active engagement, enhanced conceptual understanding, and fostered environmental awareness through project-based activities. The novelty of this study lies in its integration of Genially with the PjBL model, which has been rarely explored in the context of elementary IPAS learning. This study concludes that Genially serves as an effective 21st-century learning tool that supports the implementation of the Merdeka Curriculum. The findings imply the need to strengthen teachers' digital literacy and provide adequate technological infrastructure to ensure the sustainable application of interactive digital media in elementary education.

Keywords: Genially, Natural and Social Sciences, Digital Learning Media, Elementary School

Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Melalui pengenalan konsep-konsep dasar seperti lingkungan, sumber daya alam, dan dampak perubahan iklim, siswa diarahkan untuk memahami keterkaitan antara aktivitas manusia dengan keseimbangan alam. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, di mana siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang sejalan dengan semangat tersebut adalah Project-Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini efektif untuk mengaitkan materi IPAS dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar siswa (Wicaksono et al., 2025). Melalui penerapan PjBL, siswa dapat mengidentifikasi permasalahan lingkungan seperti erosi tanah, banjir, atau pencemaran, serta merancang solusi aplikatif berbasis konservasi alam. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman konsep sains, tetapi juga menumbuhkan sikap kolaboratif, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini (Bayat et al., 2023; Nurul Afni & Kurniana Bektiningsih, 2024).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penggunaan media digital interaktif menjadi faktor penting yang memperkuat efektivitas model PjBL. Salah satu media yang potensial adalah Genially, platform berbasis digital yang memungkinkan guru menyajikan konten pembelajaran secara visual, interaktif, dan kontekstual. Melalui Genially, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak, serta memiliki ruang untuk mendokumentasikan dan mempresentasikan hasil proyek dalam bentuk digital yang menarik

(Barrera, 2024; Putra & Afrina, 2023). Implementasi media ini juga terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media digital interaktif seperti Genially dengan penerapannya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Sepuh Gembol I Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo, pembelajaran IPAS kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Hanya sekitar 20% siswa yang aktif bertanya atau berpendapat selama kegiatan belajar berlangsung, sementara 80% lainnya cenderung pasif. Media digital belum dimanfaatkan secara optimal, dan guru mengaku mengalami kesulitan dalam mendesain konten interaktif karena keterbatasan kompetensi digital serta sarana pendukung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat *teacher-centered* dan belum mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang diharapkan oleh Kurikulum Merdeka (Janatin Janatin, 2024; Khaira Ummah & Mustika, 2024)..

Kesenjangan ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti efektivitas PjBL terhadap hasil belajar atau sikap peduli lingkungan (Bayat et al., 2023; Nurul Afni & Kurniana Bektiningsih, 2024), tetapi belum banyak mengkaji bagaimana integrasi media digital interaktif seperti Genially dapat memperkuat implementasi PjBL dalam konteks IPAS di sekolah dasar, khususnya pada topik pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk menjawab kebutuhan nyata di lapangan sekaligus mengisi kekosongan kajian empiris mengenai efektivitas penggunaan Genially dalam mendukung pembelajaran IPAS yang kontekstual dan berorientasi proyek.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih antusias ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk visual dan animasi. Sebanyak 78% siswa menyatakan lebih tertarik belajar dengan media digital dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis teks. Fakta ini memperkuat pentingnya pengembangan media interaktif seperti Genially dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi yang bersifat abstrak, termasuk topik mitigasi perubahan iklim (Saraswati et al., 2023; Silvia & Tirtoni, 2023)..

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Genially dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD, khususnya pada topik pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim. Penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bagaimana Genially dapat menjadi media pendukung pembelajaran berbasis proyek yang efektif, menarik, dan kontekstual, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kapasitas guru dalam penggunaan media digital sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka (Syafitri & Sujannah, 2024). Dengan pendekatan kualitatif

deskriptif, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris dan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran IPAS yang inovatif, berkarakter, dan relevan dengan kehidupan siswa (Amanda Putri & Thamrin, 2023; Ismail, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (case study) yang bertujuan mengeksplorasi secara mendalam implementasi media Genially dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SDN Sepuh Gembol I Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memahami fenomena pembelajaran berbasis media digital dalam konteks nyata, di mana peneliti dapat menggali secara mendalam interaksi antara guru, siswa, dan media digital selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (Maharani et al., 2025; Yin, 2018).. Desain studi kasus dipilih juga karena memberikan gambaran holistik mengenai proses pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta respon siswa terhadap penggunaan media digital interaktif.



Gambar 1. Diagram alur metode penelitian Kualitatif Study Kasus

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 di SDN Sepuh Gembol I yang dipilih secara purposive karena sekolah tersebut belum optimal dalam penggunaan media digital, namun memiliki guru yang antusias terhadap inovasi pembelajaran. Subjek penelitian meliputi 1 orang guru kelas IV yang mengajar IPAS dan 24 siswa kelas IV (12 laki-laki dan 12 perempuan). Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) guru telah melaksanakan pembelajaran berbasis proyek sebelumnya, dan (2) siswa terlibat aktif dalam kegiatan IPAS bertema pelestarian sumber daya alam dan mitigasi perubahan iklim. Subjek ini dianggap representatif karena

mencerminkan kondisi pembelajaran IPAS yang sedang berupaya bertransformasi menuju pembelajaran kontekstual berbasis teknologi.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa, panduan wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi proyek siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan, kolaborasi, dan antusiasme siswa selama menggunakan Genially. Panduan wawancara disusun untuk menggali persepsi guru dan siswa terhadap efektivitas media digital dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek (Janatin Janatin, 2024).. Sementara itu, dokumentasi proyek siswa meliputi hasil presentasi digital, foto kegiatan, dan catatan refleksi (Syafitri & Sujannah, 2024). Untuk menjamin kualitas data, semua instrumen telah divalidasi oleh guru berpengalaman dengan nilai Content Validity Index (CVI) sebesar 0,87, yang menunjukkan tingkat validitas tinggi. Selain itu, uji coba terbatas dilakukan kepada tiga siswa di luar subjek penelitian untuk memastikan kejelasan butir pertanyaan wawancara dan kepraktisan instrumen di lapangan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi proyek siswa. Observasi dilakukan selama tiga kali pertemuan untuk mengamati dinamika pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan Genially sebagai media utama (Barrera, 2024). Wawancara dilakukan kepada guru dan enam siswa (perwakilan dari tiap kelompok proyek) guna memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, kendala, serta manfaat media digital terhadap keterlibatan siswa. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, serta memberikan bukti visual atas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Saraswati et al., 2023; Wahyuni & Satianingsih, 2024).

Untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas temuan, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara antara guru dan siswa, triangulasi teknik dilakukan dengan mengombinasikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi waktu dilakukan selama tiga pertemuan berbeda untuk melihat konsistensi perilaku siswa (Sukmanasa et al., 2024; Thohir et al., 2023). Selain itu, member checking dilakukan untuk mengonfirmasi hasil wawancara kepada responden, sementara peer debriefing dilakukan dengan rekan sejawat untuk memvalidasi interpretasi data. Pemilihan metode studi kasus kualitatif ini didasarkan pada kebutuhan untuk memahami secara mendalam proses penerapan media digital interaktif di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas, sehingga hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi empiris

dan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada karakter peduli lingkungan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pada tahap observasi awal sebelum penerapan media Genially, siswa kelas IV di SDN Sepuh Gembol I memperlihatkan kurangnya keterlibatan dan semangat yang rendah terhadap materi pembelajaran IPAS. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks membuat sebagian besar siswa tidak fokus terhadap penjelasan guru. Berdasarkan hasil observasi selama dua pertemuan, siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan, terlihat dari sikap mereka yang asyik berbicara dengan teman sebangku, mencoret-coret buku, atau melamun. Guru juga menyampaikan bahwa siswa tidak banyak merespons pertanyaan yang diberikan terkait topik mitigasi longsor. Kondisi ini menggambarkan bahwa pembelajaran belum menciptakan lingkungan yang menantang secara kognitif dan menarik secara visual, sebagaimana ditekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa berinteraksi aktif dengan materi dan lingkungannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media Genially mulai diperkenalkan pada pertemuan berikutnya sebagai alat bantu pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Materi mitigasi longsor disajikan dalam bentuk visual interaktif yang berisi animasi, simulasi erosi, dan kuis reflektif. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam sikap dan keterlibatan siswa. Sebanyak 83,75% siswa aktif merespons pertanyaan guru, berdiskusi dalam kelompok, serta bertanya secara antusias mengenai cara mencegah longsor. Temuan ini menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat dan konsentrasi belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dan multisensori. Serta, kombinasi teks, gambar, dan animasi membantu memperkuat retensi informasi.



Gambar 2. Siswa fokus dalam pembelajaran IPAS menggunakan Media Genially

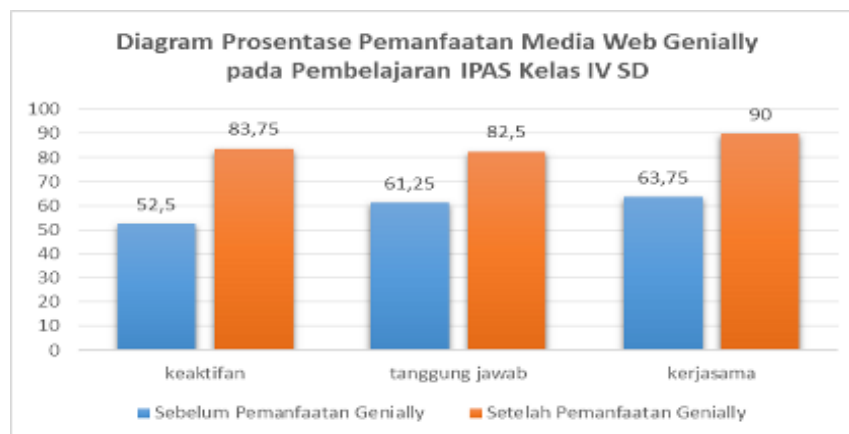
Data hasil wawancara dengan siswa dan guru memperkuat temuan observasi tersebut. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan karena disajikan dalam bentuk simulasi. Seorang siswa mengatakan, “Saya jadi lebih paham tentang erosi setelah melihat simulasi di Genially, jadi tahu kenapa tanah bisa longsor kalau pohon ditebang.” Pernyataan ini menunjukkan adanya konstruksi makna ilmiah yang terjadi melalui pengalaman belajar visual. Guru pun menegaskan bahwa siswa yang semula pasif kini menjadi lebih berani bertanya dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menumbuhkan *curiosity-driven learning*, interaksi dengan alat bantu (*mediated learning tools*) dapat memperluas zona perkembangan proksimal siswa.

Data dokumentasi keaktifan, tanggung jawab dan kerjasama siswa dalam pembelajaran menggunakan Genially menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dalam menyajikan informasi berbasis visual. Kelompok-kelompok siswa berhasil merancang presentasi yang memuat simulasi longsor, solusi mitigasi, serta langkah-langkah reboisasi menggunakan gambar dan animasi. Siswa mampu menyusun alur presentasi dengan baik, mulai dari penyebab erosi hingga solusi berbasis konservasi alam. Namun, beberapa kelompok terdapat kendala dalam menyusun laporan presentasi. Guru memberikan bimbingan tambahan agar setiap kelompok dapat menyelesaikan proyek mereka sesuai alur yang telah ditentukan.

Analisis data dokumentasi menunjukkan peningkatan pada tiga indikator utama, yaitu keaktifan, tanggung jawab, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran berbasis proyek menggunakan Genially. Tabel berikut menunjukkan hasil observasi yang dikonversi ke dalam penilaian kualitatif:

Tabel 1. Konversi Hasil Observasi

Aspek yang Dinilai	Pertemuan Awal (%)	Setelah Genially (%)	Peningkatan (%)	Kategori Akhir
Keaktifan siswa	52,5	83,75	31,25	Baik
Tanggung jawab	61,25	82,5	21,25	Baik
Kerja sama kelompok	63,75	90	26,25	Baik



Gambar 3. Diagram prosentase hasil observasi kegiatan belajar siswa

Berdasarkan Gambar 3, kelompok siswa terlihat aktif dalam merancang alat peraga, menguji percobaan, serta mencatat hasil pengamatan. Prosentase keaktifan siswa mencapai peningkatan 31,25% dari 52,5% menjadi 83,75%, Tanggung Jawab dalam menyelesaikan kegiatan meningkat 21,25% dari 61,25 menjadi 82,5% dan kerjasama dalam kelompok meningkat 26,25% dari 63,75% menjadi 90%. Segingga dapat dapat dikategorikan penilaian keaktifan belajar siswa baik, tanggung jawab dalam penyelesaian kegiatan baik, dan kerjasama dalam kelompok baik.

Tabel 2. Penilaian kuantitatif dikonversikan terhadap penilaian kualitatif

Penilaian Kuantitatif	Penilaian Kualitatif
76 – 100	Baik
51 – 75	Sedang
25 – 50	Cukup
1 – 25	Kurang

Peningkatan keaktifan sebesar 31,25% mengindikasikan bahwa siswa lebih terlibat dalam proses berpikir dan eksplorasi. Hal ini disebabkan oleh perubahan peran siswa dari pendengar pasif menjadi pelaku aktif. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, Genially berfungsi sebagai scaffolding digital yang memfasilitasi eksplorasi, diskusi, dan refleksi visual. Pembelajaran berbasis proyek yang didukung media digital dapat mempercepat proses deep learning, karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan kolaboratif.

Peningkatan tanggung jawab sebesar 21,25% terjadi karena setiap kelompok ditugaskan untuk merancang proyek visual berupa simulasi mitigasi longsor. Proses ini mendorong siswa untuk menyusun rencana kerja, mengatur waktu, dan menyelesaikan proyek tepat waktu. Pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media digital dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin diri, karena siswa merasa memiliki peran penting dalam keberhasilan proyek kelompok. Temuan ini memperlihatkan bahwa Genially tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai alat pengorganisasi aktivitas belajar.

Selanjutnya, peningkatan kerja sama kelompok sebesar 26,25% menunjukkan bahwa penggunaan Genially menciptakan iklim kolaboratif dalam kelas. Siswa bekerja bersama untuk mendesain animasi, memilih gambar, dan menyusun alur presentasi mitigasi longsor. Proses interaksi ini menumbuhkan kemampuan komunikasi, negosiasi, dan saling menghargai ide antaranggota kelompok. Kerja sama yang efektif muncul ketika keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok. Dengan demikian, Genially berperan sebagai katalis untuk membangun kerja tim yang produktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan media interaktif dan peningkatan keterlibatan belajar. Secara sebab-akibat, peningkatan keaktifan siswa terjadi karena media Genially mampu menghadirkan konteks pembelajaran yang bermakna dan visual, sehingga memudahkan siswa memahami konsep ilmiah. Sementara peningkatan tanggung jawab dan kerja sama merupakan konsekuensi logis dari pendekatan berbasis proyek yang menuntut siswa bekerja kolaboratif untuk mencapai hasil bersama. Pengalaman langsung dalam menyelesaikan tugas nyata dapat membentuk sikap reflektif dan partisipatif.

Proses analisis data dilakukan melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Data yang tidak relevan seperti percakapan di luar konteks pembelajaran dieliminasi, sementara data yang relevan dikategorikan menjadi tiga tema utama: keterlibatan siswa, efektivitas media Genially, dan kemampuan berpikir kritis. Penyajian data dilakukan dalam bentuk tabel, diagram, dan narasi, dengan kutipan langsung dari siswa serta guru sebagai bukti pendukung.

Validasi data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Informasi dari wawancara guru dan siswa dibandingkan untuk memastikan konsistensi persepsi terhadap efektivitas Genially. Siswa menilai bahwa animasi dan simulasi membuat konsep IPAS lebih konkret, sementara guru menegaskan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan Genially. Konsistensi data dari dua sumber ini memperkuat kredibilitas temuan penelitian.

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala implementatif. Pertama, keterbatasan perangkat digital menyebabkan kelompok harus bergantian menggunakan laptop dan proyektor. Guru menyiasati hal ini dengan menjadwalkan penggunaan dan menyederhanakan konten Genially. Kedua, kemampuan guru dalam mendesain media masih terbatas sehingga fitur-fitur lanjutan belum optimal digunakan. Namun, guru berinisiatif mengikuti tutorial daring untuk meningkatkan kompetensi digitalnya. Ketiga, koneksi internet yang tidak stabil diatasi dengan menggunakan versi offline Genially agar kegiatan tetap berlangsung lancar.

Penerapan Genially ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran kontekstual, berdiferensiasi, dan berpusat pada siswa. Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa tidak hanya memahami konsep mitigasi longsor secara teoritis, tetapi juga belajar untuk berpikir kritis, bertanggung jawab, dan bekerja sama dalam konteks sosial. Media Genially memperkuat capaian tersebut karena memungkinkan pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan Genially terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi siswa, sekaligus mendukung transformasi pembelajaran yang sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Genially memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif siswa dalam pembelajaran IPAS. Media ini menyajikan konten visual interaktif yang mampu memfokuskan perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membantu membangun pemahaman konseptual secara konkret (Janatin Janatin, 2024; Khaira Ummah & Mustika, 2024). Pembelajaran melalui teks, gambar, dan animasi secara bersamaan dapat memperkuat koneksi kognitif antara informasi verbal dan visual, sehingga meningkatkan retensi pengetahuan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Aritonang et al., 2024; Barrera, 2024).

Kreativitas siswa terlihat jelas dalam proyek mitigasi longsor yang mereka rancang secara kolaboratif. Siswa mampu menggabungkan konsep sains dengan representasi visual dalam bentuk miniatur ekosistem dan simulasi digital. Aktivitas ini menggambarkan pendekatan konstruktivisme Piaget, di mana pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan lingkungan. Melalui kegiatan berbasis proyek, siswa tidak hanya memahami konsep erosi dan reboisasi secara teoritis, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Pembelajaran berbasis proyek berbantuan media digital mampu menumbuhkan karakter peduli lingkungan, gotong royong, dan tanggung jawab sosial (Elsa et al., 2024; Latifah et al., 2023; Saraswati et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan Genially berimplikasi praktis dalam mendorong pembelajaran yang menumbuhkan literasi ekologis di sekolah dasar sekolah (Jelita & Adri, 2024).

Selain berperan dalam peningkatan motivasi belajar, Genially juga terbukti mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Dalam proyek mitigasi longsor, siswa diajak menganalisis sebab-akibat antara tindakan manusia dan

perubahan lingkungan. Aktivitas reflektif ini memperkuat teori Belajar Bermakna Ausubel, di mana informasi baru dikaitkan dengan struktur pengetahuan yang sudah ada sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Abi & Hariadi, 2024; Putra & Afrina, 2023). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu memperdalam pemahaman konseptual siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa media interaktif berbasis visual dapat meningkatkan kemampuan analitis siswa dalam memahami konsep IPAS yang abstrak (Bayat et al., 2023; Syafitri & Sujannah, 2024).

Namun, keberhasilan penerapan Genially sangat bergantung pada kompetensi guru dan ketersediaan sarana pendukung. Guru di SDN Sepuh Gembol I menunjukkan inisiatif tinggi untuk belajar mandiri menggunakan tutorial daring dan template bawaan platform Genially. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penguatan literasi digital guru sebagai faktor kunci dalam penerapan pembelajaran digital (Putra & Afrina, 2023; Thohir et al., 2023). Keterbatasan perangkat digital serta koneksi internet yang tidak stabil menjadi tantangan utama, keberhasilan inovasi teknologi di sekolah dasar sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan dukungan institusional (Abi & Hariadi, 2024). Oleh karena itu, hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi sekolah dan pemerintah daerah untuk menyediakan sarana pendukung serta pelatihan berkelanjutan bagi guru agar media digital seperti Genially dapat dimanfaatkan secara optimal.

Secara lebih luas, integrasi Genially dalam pembelajaran IPAS terbukti selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, terutama dalam pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek. Siswa diberi ruang untuk bereksplorasi sesuai minat dan kemampuan masing-masing, sementara guru berperan sebagai fasilitator (Nahdhiah & Suciptaningsih, 2024). Pembelajaran digital interaktif dapat mewujudkan pendidikan yang berpusat pada siswa serta menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Jannah & Suciptaningsih, 2023; Nurul Afni & Kurniana Bektiningsih, 2024; Silvia & Tirtoni, 2023). Dengan demikian, implementasi Genially tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi.

Dalam konteks kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini memberi implikasi bahwa penerapan media digital seperti Genially perlu diintegrasikan secara sistematis dalam modul ajar Kurikulum Merdeka. Sekolah dapat menggunakan hasil ini sebagai dasar untuk mengembangkan model pembelajaran Project-Based Digital Learning, yang memadukan pendekatan ilmiah dengan eksplorasi kreatif berbasis teknologi. Namun, penting juga untuk mempertimbangkan pelatihan guru yang berfokus pada desain media interaktif dan manajemen kelas digital agar hasil pembelajaran lebih maksimal (Bayat et al., 2023; Syafitri & Sujannah, 2024). Ke depan, riset lanjutan dapat menelaah efektivitas Genially pada mata pelajaran lain serta dampaknya terhadap perkembangan kompetensi social emosional siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif Genially dalam pembelajaran IPAS berbasis Project-Based Learning mampu meningkatkan keterlibatan, tanggung jawab, dan kolaborasi siswa secara signifikan. Temuan ini memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan model pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar dengan menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana konstruktif untuk membangun pemahaman konseptual dan karakter peduli lingkungan. Penggunaan Genially memperkuat pembelajaran kontekstual sesuai arah Kurikulum Merdeka, dengan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa melalui pengalaman belajar berbasis proyek.

Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan agar sekolah lain mengintegrasikan Genially dalam pembelajaran tematik IPAS maupun mata pelajaran lain yang menuntut eksplorasi dan kolaborasi. Untuk keberlanjutan implementasi, disarankan pengembangan program pelatihan guru berbasis literasi digital dan desain media interaktif agar kemampuan pedagogis dan teknologis guru berkembang seimbang. Sekolah dan pemerintah daerah juga perlu memperkuat dukungan infrastruktur teknologi, menyediakan akses internet stabil, serta mendorong kolaborasi antar guru dalam berbagi praktik baik. Dengan strategi ini, pembelajaran digital interaktif dapat diterapkan secara luas dan konsisten untuk menciptakan generasi yang berpikir kritis, berkarakter, dan peduli terhadap lingkungan.

Daftar Pustaka

- Abi, M. I., & Hariadi, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9166–9172. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5276>
- Amanda Putri, A., & Thamrin, H. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di UPT SDN 066048 Medan. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 3(2), 640–648. <https://doi.org/10.58466/jurnalpengabdianmasyarakatdaninovasi.v3i2.1125>
- Aritonang, S. M., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). the Relationship Between Genially Learning Media and the Mathematical Creative Thinking Ability of. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 6(2), 184–193.
- Barrera, H. M. P. (2024). Implementation of Genially as a strategy in the teaching-learning process of Natural Sciences. *MENDIVE*, 22(3).
- Bayat, P. A., Nusantara, T., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Development Of Gamification-Based Digital Flipbook Media On Ipas Material. *International Education Trend Issues*, 1(2), 262–275.

- Elsa, N., Ummah, C., Masnawati, E., Vitrianingsih, Y., Darmawan, D., & Herisasono, A. (2024). Penghijauan Sebagai Upaya Pelestarian Lingkungan dan Pemberdayaan Masyarakat. *Pelayanan Unggulan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, 1(2), 26–35.
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>
- Janatin Janatin. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Penguasaan Konsep Ilmu Pengetahuan Alam. *Journal Innovation In Education*, 2(2), 08–15. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i2.1064>
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164–6172. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2584>
- Jelita, J., & Adri, H. T. (2024). Upaya Meningkatkan Karakter Kepedulian Terhadap Kebersihan Lingkungan Sekolah Melalui Pendidikan Lingkungan Hidup di SD Negeri 4 Merapi Barat. *Didaktik Global*, 1(2), 28–41.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Latifah, A., Muti, I., Panji, M., & Mariah, E. Y. (2023). Pengembangan Green Behavior Melalui Program Farming Gardening Dalam Pembelajaran Ips (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Iv Sd Islam Fathia Kota Sukabumi). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 113–120. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13963>
- Maharani, A. P., Nasution, I. S., & Utara, M. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(3), 3488–3483.
- Nahdhiah, U., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Optimization of Kurikulum Merdeka through differentiated learning: Effectiveness and implementation strategy. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 349–360. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i1.65069>
- 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>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The development of genially-based interactive learning multimedia for Elementary School Students. *Jurna Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151.
- Saraswati, D., Reffiane, F., Subekti, E. E., & Handayan, N. S. (2023). Analisis Penanaman Karakter Peduli Lingkungan pada Kegiatan Gotong Royong Siswa Kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4266–4278.
- Silvia, E. D. E., & Tirtoni, F. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Di Sekolah Adiwiyata. *Visipena*, 13(2), 130–144. <https://doi.org/10.46244/visipena.v13i2.2230>

- Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., & Hadad, M. (2024). The Effect Of Using Genially Assisted Learning Media On Pancasila Education Lessons For Elementary Students. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(2), 103–108.
- Syafitri, T. R., & Sujannah, W. D. (2024). the Effect of Genially on Students' Reading Skill. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 7(2), 334–342. <http://education.seattlepi.com/effect-plagiarism-students-1195.html>
- Thohir, M. A., Ahdhianto, E., Mas'ula, S., Yanti, F. A., & Sukarelawan, M. I. (2023). The effects of TPACK and facility condition on preservice teachers' acceptance of virtual reality in science education course. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/12918>
- Wahyuni, P. R., & Satianingsih, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Aplikasi Genially Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(6), 291–297.
- Wicaksono, S. T. B., Dewi, R. S. I., Ekawati, R., & Nugraha, J. (2025). Inovasi Pembelajaran Pecahan Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Edukasi*, 12(1), 21–32.
- Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods. In *Journal of Hospitality & Tourism Research* (Vol. 53, Issue 5). <https://doi.org/10.1177/109634809702100108>