

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY DALAM  
PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPTD  
SD NEGERI 1 BONIPOI KOTA KUPANG**

**Mira Y. P Baoknenok<sup>1</sup> , Maxsel Koro<sup>2</sup> , Rista A. Devi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program studi pendidikan guru sekolah dasar  
Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan  
Universitas nusa cendana kupang

Email: [mirabaoknenok@gmail.com](mailto:mirabaoknenok@gmail.com)

---

INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel:**

Received :25-04-2025

Revised :08-05-2025

Accepted :14-05-2025

**Keywords:** Genially Based  
Learning Media

**DOI:** <https://doi.org/10.62335>

**ABSTRACT**

*This research was conducted at UPTD SD Negeri 1 Bonipoi Kupang City, with 20 subjects, 8 male students and 12 female students. In this research, the techniques used were observation and test techniques. Based on the results of the initial data test, the results of the study showed that in cycle 1 out of 20 students, 12 students completed (60%) because students prepared themselves to learn well, listened to the teacher's explanation regarding the material on hearing because of sound well, sat quietly responding to directions from the teacher, asked about material that was not yet understood. The other 8 students (40%) had not reached the completion standard because students did not pay enough attention to the teacher's delivery of topics, students were not orderly and students were less active in learning. Furthermore, in cycle 2, student learning outcomes increased from 20 students, 18 students completed (90%) because students prepared themselves to study well, students were able to work on LKPD from the teacher, students were able to work together in groups, students sat quietly and listened to directions from the teacher, while 2 other students had not completed (10%) because students did not pay enough attention to questions from the teacher,*

*students were not focused on following the learning, students still did not understand the learning material. Based on the research results above, it is concluded that in the application of genially-based learning media in science learning, the listening material is because of the sound on student learning outcomes and is in accordance with the minimum completion criteria expected by researchers.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini diadakan di UPTD SD Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang, dengan subjek 20 orang. 8 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Dalam penelitian teknik yang digunakan adalah teknik observasi dan tes. Berdasarkan hasil tes data awal hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 dari 20 orang sebanyak 12 siswa yang tuntas (60%) karena siswa, mempersiapkan diri untuk belajar dengan baik, menyimak penjelasan guru mengenai materi mendengar karena bunyi dengan baik, duduk tenang merespon arahan dari guru, menanyakan materi yang belum dipahami. 8 siswa lainnya (40%) belum mencapai standar ketuntasan karena peserta didik kurang menyimak penyampaian topik dari guru, siswa tidak tertib dan siswa kurang aktif dalam belajar. Selanjutnya pada siklus 2 hasil belajar siswa meningkat dari 20 orang siswa terdapat 18 siswa yang tuntas (90%) karena siswa mempersiapkan diri untuk belajar dengan baik, siswa mampu mengerjakan LKPD dari guru, siswa mampu bekerja sama dalam kelompok, siswa duduk tenang dan mendengarkan arahan dari guru, sedangkan 2 siswa lainnya belum tuntas (10%) karena peserta didik kurang menyimak pertanyaan dari guru, siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, siswa masih kurang memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diatas disimpulkan bahwa dalam penerapan media pembelajaran berbasis genially dalam pembelajaran IPAS materi mendengar karena bunyi pada hasil belajar siswa dan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan peneliti.

### **PENDAHULUAN**

Hasil belajar merupakan suatu hasil diperoleh setelah seorang siswa melaksanakan pembelajaran. (Annisa Zahrahul Jannah et al., 2023) menyatakan hasil belajar merupakan penguasaan atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Lebih lanjut menurut (Widyasari et al., 2024) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah melakukan proses pembelajaran yang mencakup pengertian pengetahuan dan sikap. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan dan dapat diaplikasikan dalam konteks yang berbeda. Hasil ini biasanya diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti ujian, tugas, dan penilaian proyek, dan menjadi indikator penting untuk menilai efektivitas proses pembelajaran serta perkembangan siswa.

Salah satu indikator yang menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran yakni hasil belajar siswa. Semakin tinggi hasil belajar siswa, maka dapat dikatakan siswa tersebut sudah mencapai atau menguasai kompetensi yang dipelajarinya dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Antara et al., 2024) Yang menyatakan bahwa hasil belajar sangat penting karna mencerminkan efektifitas proses pembelajaran dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk itu, sangat penting bagi guru dalam memperhatikan aspek hasil belajar ini sebagai bentuk tolok ukur keberhasilan pembelajaran.

Hasil belajar yang merupakan tolak ukur pencapaian pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Terdapat faktor internal dan eksternal yang mencakup minat siswa dan motivasi yang tinggi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan juga lingkungan sekitar contohnya dukungan dari orangtua dan masyarakat juga sangat mempengaruhi hasil dari belajar siswa. selain itu ada juga Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual didalam kelas .

Pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dapat diciptakan melalui skenario pembelajaran yang menerapkan berbagai permainan yang kontekstual serta menyenangkan bagi siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak sekali media yang dibuat oleh Guru dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media genially. Menurut (Ilmiah et al., 2025) media genially yang memukinkan Guru dan siswa untuk membuat konten pembelajaran interaktif dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa didalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur kreatifnya genially memfasilitasi pembuatan materi ajar yang menarik dan menyenangkan serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Media genially adalah media pembelajaran yang mamuat fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya, dalam penyampaian materi lebih menarik dan tidak membosankan. Karena media genially mempunyai gambar dan teks yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam menyimak materi dan menekan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS sendiri merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang

memadukan antara materi IPA dan IPS yang dijadikan satu tema pembelajaran IPA yang mempelajari tentang alam dan IPS yang mempelajari tentang disiplin ilmu yang bersifat kemasyarakatan. Oleh sebab itu penggunaan model dan strategi pembelajaran yang tepat serta optimal yang harus didukung oleh media interaktif yang dapat dikembangkan untuk membangkitkan minat motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang berupa wawasan, kemahiran dan perilaku. Melihat masalah yang sering ditemui bahwa banyak siswa disekolah dasar yang masih mengeluhkan proses pembelajaran IPAS, merasa bosan dan kurang tertarik karena proses mengajar masih menggunakan metode ceramah dan masih banyak siswa yang kurang aktif dan memperhatikan pembelajaran. Pengelolaan kelas yang diaplikasikan Guru kurang ideal sehingga membuat rendahnya nilai mata pembelajaran. Selain itu pemakaian media yang diaplikasikan guru dalam pembelajaran masih kurang. Oleh sebab itu banyak siswa yang sibuk dan juga berbicara dengan teman saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.

Permasalahan yang sama juga terjadi di UPTD SDN 1 Bonipoi Kota Kupang hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih rendah dikelas VA. Dibuktikan dengan rendahnya nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada mata pembelajaran IPAS. Dari 26 peserta didik yang mengikuti ulangan harian masih banyak yang tidak memenuhi KKM sehingga perlu adanya inovasi dan cara baru untuk membuat pemahaman peserta didik dan juga hasil belajar dari peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media genially pada proses pembelajaran menjadi sangat efektif dan menyenangkan sehingga membuat para siswa tidak mudah bosan saat mengikuti proses pembelajaran, hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yudhit Rizkayanti Tueno, Irvin Novita Arifin, 2024) terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPA penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dengan pendekatan yang interaktif siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang penerapan media pembelajaran genially dalam mata pembelajaran IPAS di UPTD SDN 1 Bonipoi Kota Kupang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Pahleviannur, 2022) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah proses penelitian yang dilakukan oleh Guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dikelas. penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif prosedur pelaksanaannya mengikuti

prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan diawali dengan mengidentifikasi gagasan umum yang sesuai dengan judul penelitian. Gagasan tersebut lebih lanjut dilaksanakan melalui empat tahapan secara berdaur ulang yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

### Analisis Data

Data observasi

Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktifitas siswa dan Guru selama pembelajaran dengan rumus:

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

keterangan :

N= Nilai akhir

Data hasil tes

#### 1. Nilai ketuntasan individual

Penilaian yang digunakan adalah skor mentah yang didapat siswa dibagi dengan skor maksimum ideal dari tes tersebut kemudian dikali 100.

$$N = \frac{\sum \text{skor mentah siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

#### 2. Nilai rata-rata kelas

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum n$  = jumlah siswa

#### 3. Presentasi hasil belajar siswa

Presentasi belajar siswa dapat menggunakan rumus

$$P = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentasi ketuntasan

$\sum x$  = jumlah siswa yang tuntas

$\sum n$  = jumlah seluruh siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan kelas atau PTK yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media *genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi melihat

karena cahaya mendengar karena bunyi, dinilai oleh guru kelas V sebagai obsever. Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SD Negeri 1 Bonipoi dengan jumlah siswa laki-laki 8 orang dan perempuan 12 orang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan tanggal 10 maret 2025 dan siklus kedua tanggal 17 maret 2025.

Subjek penelitian tindakan kelas berfokus pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bonipoi dengan jumlah siswa 20 orang 12 perempuan dan 8 laki-laki. Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media *genially* pada materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi peneliti memperoleh data terkait nilai awal pembelajaran yang dapat dilihat. Berdasarkan nilai tes prasiklus maka peneliti mengukur keberhasilan dalam bentuk presentasi untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 1 Hasil ketuntasan pra siklus**

Rentang nilai	Frekuensi	Presentase
<b>86-100%</b>	-	-
<b>76-85%</b>	1	5%
<b>65 – 75%</b>	1	10%
<b>1-64%</b>	17	80%
Jumlah yang tuntas	2	10%
Jumlah yang tidak tuntas	18	90%

Sumber : data hasil olahan peneliti,2025

Berdasarkan hasil dari tes pra siklus diatas, maka peneliti mengukur bahwa siswa yang tidak tuntas berjumlah 18 orang dan yang tuntas 2 orang atau jumlah siswa yang tidak tuntas 90% lebih besar dibandingkan siswa yang tuntas.

### 1. Siklus 1

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dikelas V UPTD SD Negeri 1 Bonipoi selama satu minggu memperoleh hasil penelitian berupa hasil tes dan non tes pada setiap siklus. Hasil tes berupa nilai tes, tes akhir yang dikerjakan oleh setiap siswa dan dijadikan bahan refleksi dalam melakukan tes berikutnya. Hasil non tes berupa lembaran observasi aktifitas guru dan lembaran observasi siswa didalam kelas yang dilakukan oleh guru wali kelas V SD Negeri 1 Bonipoi Kupang.

Pemberian tindakan siklus 1 dilaksanakan pada senin 10 maret 2025. Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada saat pemberian tindakan siklus 1 yang menerapkan media pembelajaran

*genially* dalam pembelajaran materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi, diperoleh hasil penelitian siklus 1 yang terangkum dalam hasil observasi dan tes.

### Hasil tes siklus 1

**Tabel 2 Hasil Tes Siklus 1**

No	Rentang nilai	frekuensi	presentase
1	86-100%	2	10%
2	76-85%	4	20%
3	65-75%	6	30%
4	1-64%	8	50%
<b>Jumlah yang tuntas</b>		12	60%
<b>Jumlah yang tidak tuntas</b>		8	40%

*Sumber : Olahan Peneliti 1,2025*

Berdasarkan hasil tes siklus 1 pada tabel maka peneliti mengukur keberhasilan kelas dalam bentuk presentase (%) dengan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% = \frac{12}{20} \times 100\% = 60\%$$

Berdasarkan tabel diatas nilai evaluasi siswa siklus 1, rata-rata siswa dapat dijabarkan sebagai berikut dari 20 siswa terdapat 12 siswa atau sebesar 60% siswa yang memenuhi standar KKM yaitu 75 dan mendapatkan kategori cukup serta hampir mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% sementara terdapat 8 orang siswa atau sebesar 40% tidak memenuhi standar KKM yaitu dibawah 75 dan mendapat nilai kurang.

### 2. Siklus 2

Penelitian siklus II dilaksanakan pada senin 17 maret 2025. Penelitian pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I. penelitian siklus II ini akan dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.pertemuan pada siklus II yang menerapkan media pembelajaran *genially* pada materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi diperoleh hasil penelitian siklus II yang terangkum dalam hasil observasi terhadap peneliti sebagai guru dan kepada siswa, serta hasil tes siswa saat pemberian tindakan pada siklus II.

### Hasil Tes siklus II

Berdasarkan hasil tes pemahaman pada tabel dibawah ini maka peneliti mengukur keberhasilan dalam bentuk presentase (%) yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3 Ketuntasan Pada Siklus II**

No	Rentang nilai	Frekuensi	Prsentase
1	86-100%	5	25%
2	76-85%	12	60%
3	65-75%	1	5%
4	1-64%	2	10%
<b>Jumlah yang tuntas</b>		18	90%
<b>Jumlah yang tidak tuntas</b>		2	10%

*Sumber : olahan peneliti siklus II, 2025*

Berdasarkan hasil tes siklus II maka peneliti mengukur keberhasilan kelas dalam bentuk presentase (%) dengan rumus :

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\% = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan tabel diatas nilai teks siklus II rata-rata siswa dapat dijabarkan sebagai berikut dari 20 siswa terdapat 18 siswa atau sebesar 90% yang memenuhi standar KKM yaitu 75 dan mendapat kategori baik mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% sementara itu terdapat 2 siswa atau sebesar 10% tidak memenuhi standar KKM yaitu dibawah 70 dan mendapat kategori cukup.

Dari tabel evaluasi diatas pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata 84,8% yaitu dari 20 siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 18 siswa (90%) dan 2 (8%) siswa yang belum tuntas atau tidak memenuhi standar KKM. Hasil menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan hasil belajara siklus I yaitu nilai rata-rata 69,8 yaitu dari 20 siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 12 siswa (60%) dan 8 siswa (40%) yang tidak tuntas atau tidak memenuhi standar KKM yaitu 75 . secara klasikal ketuntasan belajar pada siklus kedua telah mencapai (90%) yaitu sama dari ketuntasan ketuntasan klasikal sebesar (90%) maka dapat dilakukan pada siklus kedua ketuntasan kelas sudah tercapai dengan demikian penelitian dihentikan.

#### **Hasil Tes dan Perbandingan Siklus I dan Siklus II**

Pelaksanaan penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 maret 2025 pada umumnya hasil yang diperoleh siswa mendapat kriteria cukup (C) yaitu rata-rata nilai yang diperoleh 69,8 dengan presentase ketuntasan yang diperoleh 60% dan yang belum mencapai presentase ditetapkan yaitu 80% masih ada 8 siswa yang belum tuntas. Sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2025 hasil yang diperoleh mendapat kriteria baik (B) yaitu dengan nilai rata-rata yang diperoleh 84,8 dengan

presentase ketuntasan 90% dan sudah mencapai presentase ketuntasan yang sudah ditetapkan yaitu 80%. hal ini berarti peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II yaitu 15 dan presentasi ketuntasan belajar mengalami peningkatan yaitu 32% untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4 perbandingan hasil tes siklus I dan siklus II**

Kelas	Nilai rata-rata/persentase ketuntasan	
	Siklus I	Siklus II
IV	69,8(60%)	84,8(90%)

*Sumber : olahan peneliti, 2025*

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dalam II siklus, pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada 10 maret 2025 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2025. Guru ( peneliti ) melakukan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 1 Bonipoi Kupang pada materi mendengar karena bunyi melalui penerapan media pembelajaran berbasis genially dalam pembelajaran. Agar dalam materi pembelajaran tentang mendengar karena bunyi. Pembelajaran lebih interaktif, siswa menjadi aktif, dan mudah memahami materi pembelajaran dengan baik.

Pada siklus 1 sudah ada beberapa siswa yang terlihat aktif dalam berdiskusi dan mau mengikuti pembelajaran dengan antusias dan ada beberapa siswa yang memang belum aktif saat pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa membuat kelas menjadi ribut karena mereka berlari- lari dalam kelas dan juga ada siswa yaang masih mengantuk atau kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I belum mencapai KKM terbukti dengan masih ada 8 orang siswa yang belum tuntas yang dilakukan diakhir siklus I. belum tuntasnya siswa tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung siswa tersebut cenderung diam ketika ditanya oleh guru pun mereka tidak dapat menjawab sehingga dilakukan pembelajaran siklus II

Pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2025 seperti biasa guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan bertanya kepada siswa mengenai kehadiran kemudian menjelaskan materi pelajaran .

Siklus II persentase guru mencapai 87,5%sehingga dalam pembelajaran sudah baik dan mengalami peningkatan yang ditandai dengan antusias siswa dalam belajar Menggunakan media pembelajaran genially. Diakhir siklus II guru mengadakan soal pos

test pada akhir pembelajaran dan dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dan yang tidak tuntas 2 orang dengan nilai rata-rata hasil belajar yaitu 84,8.

Berdasarkan penjelasan diatas dan berdasarkan analisis peneliti dapat mentimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan presentase siswa yang telah tuntas.

Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar tersebut dapat dikemukakan bahwa penerapan media pembelajaran *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena:

1. Media pembelajaran *genially* dapat mengatasi masalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media *genially* siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran *genially* dapat mengatasi siswa yang masih mengantuk dan kurang fokus dalam pembelajaran karna dalam media ini siswa dapat melihat fitur-fitur yang interaktif dalam pembelajaran seperti PPT audio, video dan games yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Media pembelajaran *genially* terdapat quiz yang dapat mengatasi hasil belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung, siswa dapat menjawab pertanyaan atau quiz yang menarik yang sudah disiapkan guru (peneliti) didalam media pembelajaran *genially*

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 1 Bonipoi kupang pada materi mendengar karena bunyi. Pembahasan tersebut juga menunjukkan sekaligus membuktikan bahwa mengapa media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bonipoi kupang.

## KESIMPULAN

Hasil observasi keaktifan guru maupun siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* yang dilakukan oleh obsever serta tes kompetensi dan kemampuan siswa dalam memahami materi tentang mendengar karena bunyi. Data hasil observasi yang diperoleh pada siklus 1 untuk siswa nilai 58,33 kemudian terjadi peningkatan pada siklus II yaitu 91,66 Sedangkan data yang diperoleh dari hasil tes akhir/evaluasi dimana terjadi peningkatan presentase ketuntasan kelas pada siklus I sebesar 60% menjadi 90% pada siklus II. Penerapan media pembelajaran berbasis *genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mendengar karena bunyi di siswa kelas V UPTD SD Negeri 1 Bonipoi kota kupang dikatakan berhasil karena mencapai kriteria ketuntasan yaitu 80%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D. et al. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>
- Annisa Zahrahul Jannah et al. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Di UPTD SMP Negeri 5 Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 227–233. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.534>
- Antara, I. W. Y. et al. (2024). Model Numbered Heads Together Sebagai Strategi Meningkatkan Abilitas Akademik dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 717–726. <https://jurnaldidaktika.org/717>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Hindriyatno, F. et al. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Audio Visual. *Educatif Journal of Education Research*, 4(4), 85–91. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i4.130>
- Ilmiah, J. et al. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAME KUIS DENGAN WEBSITE GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR Ayu Diah Putri Hidayati Universitas PGRI Madiun Farida Huriawati Universitas PGRI Madiun Supadmiati SDN Mojopurno 01 Madiun Abst. 9(1), 135–146. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4010>
- Kaunang, J., & Arsyad, L. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Melalui Media Papan Grafik Di Kelompok B1 Ra Al-Mourky Kec.Telaga Kab.Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(2), 15–27. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i2.220>
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.
- Rindawati, R. et al. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 19(1), 9–20. <https://doi.org/10.33061/jww.v19i1.9743>
- Sari, S. G. et al. (2023). Praktikalitas Pengembangan Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Media Interaktif pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1020–1028. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2233>
- Widyasari, D. et al. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Yolanda, A. et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially

Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.

Yudhit Rizkayanti Tueno, Irvin Novita Arifin, R. M. A. (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. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.

Yustiningrum, M. et al. (2024). Implementasi Media Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Di Sd Negeri 1 Tulusbesar Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6.