

# Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu

Nuraeni,<sup>1</sup> Reski Pilu,<sup>2</sup> Hermini<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia.

<sup>1</sup> [nuraeninny@gmail.com](mailto:nuraeninny@gmail.com)

<sup>2</sup> [reskipilu86.uncp@gmail.com](mailto:reskipilu86.uncp@gmail.com)

<sup>3</sup> [herminiparjas@uncp.ac.id](mailto:herminiparjas@uncp.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* di kelas V SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik, yaitu 9 peserta didik perempuan dan 21 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes, dengan instrumen berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan soal tes hasil belajar berbentuk esai. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan, nilai rata-rata siswa sebesar 65 dengan persentase ketuntasan 46%. Setelah penerapan media *Genially* pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 69,16 dengan persentase ketuntasan 56,66%. Pada siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 80 dengan persentase ketuntasan 83,33%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, media *Genially* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna di sekolah dasar

**Kata Kunci:** *Genially, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, PTK*

## Pendahuluan

Bahasa ialah sarana yang kemudian dipergunakan oleh seseorang sehingga dapat menyampaikan maksud atau pesan dalam proses komunikasi, sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Jean Aitchison (2008), Bahasa menjadi suatu sistem yang terdiri atas tanda-tanda bunyi yang telah dimufakati oleh para penuturnya. memiliki struktur yang saling berkaitan, bersifat kreatif, memiliki penempatan dan kualitas tertentu, serta diwariskan melalui budaya menjadi beberapa ciri yang dimiliki Bahasa. Sebagai cerminan Masyarakat, Bahasa juga menunjukkan perkembangan budaya suatu bangsa (Albaburrahim, 2019). Selain itu, Bahasa berperan penting dalam kehidupan sosial manusia sebagai alat komunikasi untuk

menyampaikan berbagai pesan yang berkaitan erat dengan budaya masyarakat. Bahasa juga memiliki karakteristik berupa sistem yang teratur dan saling berhubungan, bersifat simbolis, arbitrer dan konvensional, produktif, serta memiliki fungsi dan variasi dalam penggunaannya (Yunus, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia ialah proses mengajarkan peserta didik sehingga mereka dapat mengaplikasikan penggunaan Bahasa Indonesia dengan baik juga benar sesuai dengan kaidah dan situasi penggunaannya (Ali, 2020). Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Atnazki (Putri 22), agar peserta didik dapat secara efektif berkomunikasi dengan santun sesuai dengan norma yang ada. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan menumbuhkan rasa nasionalisme sebagai bentuk kecintaan terhadap Bahasa Indonesia.

Kemudian pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Linggasari & Rochaendi, 2022 ialah kegiatan kurikuler yang dirancang sehingga dapat meningkatkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, serta kompetensi keterampilan peserta didik sehingga dapat dijadikan pondasi penguatan kemampuan dalam menjalani kehidupan masyarakat, berbangsa, juga bernegara. Sementara itu, Berdasarkan Pilu, R & Masse, K.A. (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menurut kurikulum yang berlaku saat ini menitikberatkan pada pengembangan karakter dan keterampilan. Namun, pelaksanaannya di sekolah masih cenderung berfokus pada penguasaan teori atau pengetahuan. Selain itu, interaksi dalam proses pembelajaran masih kurang, sehingga pengembangan aspek efektif dan psikomotor peserta didik belum berkembang secara optimal.

### **Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni agar siswa cakap dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses belajar yang dibimbing oleh guru. Dalam Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui PERMENDIKNAS RI No.22 Tahun 2006 terkait dengan Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan jika mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar kemampuan sebagai berikut dapat dimiliki oleh peserta didik.

- 1) Secara efektif dan efisien mampu berkomunikasi sesuai dengan norma yang berlaku, baik secara lisan ataupun tulisan.
- 2) Memiliki rasa besar hati dan menghargai Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan juga sebagai media komunikasi.
- 3) Memahami bahasa Indonesia serta mampu mengaplikasikannya secara tepat kemudian juga kreatif dalam berbagai situasi dan kebutuhan.
- 4) Memanfaatkan Bahasa Indonesia sehingga kemampuan berfikir dapat dikembangkan kemudian dalam kematangan emosional serta sosial dapat dikembangkan.

Jika dilihat melalui PERMENDIKNAS RI No.22 tahun 2006, maka dapat ditarik kesimpulan jika tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah membentuk kompetensi komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai hasil yang ingin diraih. Disisi lain juga, pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki tujuan agar kemampuan berbahasa dapat dikembangkan, menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa, serta meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai kaidah dan ilmu kebahasaan Bahasa Indonesia.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar ialah perubahan yang peserta didik dapatkan pasca proses pembelajaran mereka ikuti. Berdasarkan Hamalik (Pelawi 2021), hasil belajar ialah proses perubahan sikap



yang dialami seseorang dan dapat terlihat, kemudian melalui aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan dapat diukur. Perubahan tersebut memperlihatkan jika terdapat sebuah peningkatan kemampuan melalui kondisi sebelumnya, yakni dari yang belum mengetahui menjadi mengetahui Hamalik 2007 (Pelawi 2021).

Hasil belajar menurut Fauhah & Rosy, 2020 (Putri 2021) ialah kemampuan yang peserta didik miliki pasca proses pembelajaran mereka ikuti, atau pengalaman belajar merupakan capaian akademik itu sendiri. Ketika peserta didik sudah menjalani penilaian terhadap pengetahuan, sikap, kemudian juga keterampilan yang peserta didik miliki, capaian akademik merupakan tahapan akhir dari sebuah proses pembelajaran. Hasil belajar ialah capaian yang peserta didik dapatkan pasca proses pembelajaran mereka ikuti dalam jangka waktu tertentu, kemudian melalui alat evaluasi seperti tes diukur. Sesuai dengan Melvin & Surdin 2017 (Putri 2021). Supirjono dalam Thobroni 2016 (Dakhi) menyatakan jika hasil belajar meliputi pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi serta keterampilan.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil belajar juga dikemukakan oleh Sudjana 2011 (Purwaningsih 2022) ialah sebuah kapabilitas yang peserta didik miliki pasca pengalaman belajar diterima oleh mereka. Sedangkan hasil belajar belajar peserta didik berdasarkan Susanto 2015 (Purwaningsih 2022) ialah kapabilitas yang anak miliki setelah dilangsungkannya proses belajar. Berdasarkan Susanto 2013:5 (Purwaningsih 2022) menunjukkan jika hasil belajar mencerminkan seberapa besar tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan. Tingkat pemahaman tersebut dapat diketahui melalui skor yang peserta didik peroleh melalui hasil tes yang sesuai dengan materi pembelajarannya. Selaras dengan hal tersebut Ayu (2025) mengemukakan pendapat jika hasil belajar ialah sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik kemudian mencakup tiga kategori ranah, yaitu:

1) Ranah kognitif

Berfokus terhadap penguasaan konsep serta pengetahuan atau mencakup keterampilan berfikir peserta didik serta bagaimana cara peserta didik dapat melakukan pengolahan terhadap informasi yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, kemudian membuat.

2) Ranah afektif

Berhubungan dengan perubahan perilaku serta perasaan. Ranah afektif mencakup lima tingkat kemampuan, yakni: menerima, merespons, menilai, mengatur/mengorganisasikan, serta mencirikan.

3) Ranah psikomotor

Berfokus pada keterampilan secara fisik. Dikategorikan menjadi lima ranah yaitu: meniru, memanipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

1) Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri seseorang yang tengah melakukan proses pembelajaran yaitu:

- a. Kesehatan jasmani dan rohani
- b. Kecerdasan dan kemampuan
- c. Ketertarikan dan dorongan
- d. Metode pembelajaran

2) faktor eksternal menjadi faktor yang muncul dari lingkungan luar diri individu, yakni:

- a. Keluarga
- b. Sekolah
- c. Komunitas

d. Lingkungan

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Medius merupakan bahasa latin dari media itu sendiri, yang artinya tengah, perantara serta pengantar secara harfiah. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai pengantar atau pesan yang pengirim sampaikan kepada sang penerima pesan, berdasarkan Sadiman 1993 (Daniyati 2023). Sejalan dengan hal itu, *Association of Education Communication Technology* (AECT) menyatakan bahwa media mencakup semua bentuk atau saluran, kemudian selama proses penyampaian pesan dipergunakan, Januszewski dan Molenda 2008 (Daniyati 2023). Media menurut Ahmad Rohani (Fadilah 2023) ialah segala sesuatu yang dapat dilihat dalam proses komunikasi dan berperan sebagai perantara/sarana/alat pada proses belajar mengajar.

Sesuai dengan apa yang telah diuraikan sebelumnya, Susantoso S, Hamijaya (Fadilah 2023) menyatakan bahwa media ialah semua bentuk perantara, dimana seseorang tersebut menggunakan untuk menyebarkan sebuah ide, kemudian gagasan atau ide tersebut dapat sampai kepada penerima. Berdasarkan Hamid 2020 (Simamora 2022) media pembelajaran adalah sarana yang diimplementasikan sehingga konten materi pembelajaran dapat tersampaikan sehingga akan membuat siswa termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung.

### **Fungsi Media Pembelajaran**

Berdasarkan pendapat Rowante (Daniyati 2023) fungsi media pembelajaran yaitu ada enam, diantaranya Adalah:

- 1) Mendorong semangat belajar
- 2) Mengulangi materi yang telah dipelajari
- 3) Menghadirkan rangsangan untuk pembelajaran
- 4) Meningkatkan partisipasi siswa
- 5) Memberikan respons secara langsung
- 6) Meningkatkan latihan yang seimbang

### **Manfaat Media Pembelajaran**

Susanti 2021 (Simamora 2022) menjelaskan jika selama berlangsungnya proses pembelajaran, media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang memiliki manfaat yakni:

- 1) Bagi peserta didik proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik lagi sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih lagi.
- 2) Menjadikan bahan untuk pelajaran lebih bermakna sehingga para siswa lebih mudah memahami serta tujuan pembelajaran juga lebih mudah dikuasai oleh siswa.
- 3) Memfasilitasi penerapan metode pengajaran yang beragam, ini yang kemudian akan menyebabkan siswa tidak cepat merasakan sebuah kebosanan kemudian juga memberikan semangat terhadap pendidik.
- 4) Mengajak peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena bukan hanya sekedar mendengarkan tetapi mereka juga terlibat aktif dalam melaksanakan sebuah kegiatan seperti mendemonstrasikan, melakukan pengamatan, mempraktikkan serta lain sebagainya.
- 5) Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

### **Pengertian Media *Genially***

Website *Genially* menjadi salah satu media pembelajaran online Dr. yuniastuti, S.H. dkk., 2021 (Rahmawati 2022) *Genially* berasal dari sebuah perusahaan yang terletak di Spanyol dan

didirikan pada tahun 2015. Menurut Hermita dkk 2023 (Rahmawati 2022), *Genially* adalah platform pendidikan daring yang dapat digunakan untuk menciptakan cerita dan menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan indah. Made dkk., 2025 (Oktavianus 2025) mengemukakan jika pengimplementasian terhadap *Genially* dapat menguatkan partisipasi peserta didik, suasana belajar yang menyenangkan dapat tercipta, serta mempermudah pemahaman materi melalui tampilan visual dan elemen interaktif seperti animasi dan gambar.

*Genially* menyediakan berbagai macam fitur seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, serta berbagai jenis materi pembelajaran interaktif lainnya sebagai salah satu media pembelajaran fatma & Ichsan 2022 (Putri 2025). Para guru sangat terbantu dengan adanya website tersebut, sehingga minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkat (Putri 2025). Media *Genially* ialah alat pembelajaran yang kreatif juga inovatif, termasuk presentasi, video edukatif, permainan pendidikan, serta berbagai jenis sumber belajar lainnya. Media *Genially* menawarkan berbagai fitur seperti presentasi, animasi atau video, infografis, poster digital, kuis, serta permainan yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran interaktif bagi para peserta didik (Fatma, N., & Ichsan 2022).

Sebagai platform media interaktif berbagai fitur ditawarkan oleh media *Genially*, seperti fitur yang dapat menambah keefektifitasan pembelajaran. Berbagai fitur lainnya juga disediakan seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, juga game. *Genially* memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menyajikan informasi secara interaktif, menghadirkan unsur visual yang menarik dan kreatif, kemudian mendorong keterlibatan aktif siswa selama dilangsungkannya proses belajar mengajar Siti Rinjani 2024 (Maulana 2025).

### **Langkah-langkah atau instruksi pembuatan media pembelajaran di *Genially***

#### **1) Buat akun dan mulai**

Kunjungi situs *Genially* dan buat akun gratis jika belum mempunyai akun, atau masuk jika sudah terdaftar. Setelah masuk, pilih opsi untuk membuat kreasi baru, kita bisa memulai dari kanvas baru atau memilih dari berbagai *template* yang tersedia, seperti presentasi, infografis atau kuis.

#### **2) Desain dan tambahkan konten**

Gunakan editor untuk menambahkan konten dasar seperti teks, gambar, dan elemen visual. Kemudian pilih *template* yang sudah ada dan mulai edit sesuai kebutuhan. Selanjutnya bisa membuat konten dengan kecerdasan AI untuk mempercepat proses.

#### **3) Buat interaktivitas**

Klik pada elemen yang ingin anda buat interaktif misalnya tombol atau gambar. Pilih opsi untuk menambahkan interaksi, seperti: animasi, kuis, atau tautan. Gunakan fitur gemifikasi untuk membuat elemen yang lebih menarik seperti papan peringkat.

#### **4) Simpan dan publikasi**

Setelah selesai merancang, simpan proyek secara otomatis. Gunakan tombol “publikasikan” untuk membuat media pembelajaran yang sudah kita buat agar dapat diakses. Pilih opsi berbagi yang tersedia, seperti membagikan tautan langsung.

### **Langkah penerapan media pembelajaran *Genially***

Berdasarkan Enstein, dkk, 2022. Langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Genially*

#### **1) Persiapan dan perencanaan**

- a. Identifikasi tujuan pembelajaran: sebelum membuat materi di *Genially*, pendidik perlu

- menetapkan tujuan pembelajaran yang terarah dan konkret. Apa yang ingin diraih oleh siswa setelah proses pembelajaran, apakah itu berupa pemahaman konsep, kemampuan berfikir kritis, atau keterampilan praktis.
- b. Menyusun materi pembelajaran: rancang materi pembelajaran kemudian disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Materi yang diberikan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, serta mencakup konten yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
  - c. Merancang kegiatan interaktif: *Genially* memungkinkan guru menambahkan elemen interaktif, seperti kuis, gambar, dan lain sebagainya. Guru perlu menyusun konten interaktif sehingga perhatian peserta didik dapat ditarik, kemudian mendukung pembelajaran.
- 2) Pembuatan media di *Genially*
- a) Buat akun dan pilih template: Setelah membuat akun di *Genially*, pendidik bisa memilih template yang sesuai dengan gaya pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan. *Genially* menyediakan berbagai macam template, seperti presentasi, dan kuis interaktif.
  - b) Desain materi interaktif: Integrasikan teks, gambar dan elemen interaktif kedalam media. *Genially* memungkinkan pendidik untuk membuat visual yang menarik sehingga konten lebih mudah dipahami oleh siswa.
  - c) Sisipkan evaluasi (kuis atau soal): gunakan fitur evaluasi, seperti kuis soal esai atau permainan edukatif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.
- 3) Pelaksanaan pembelajaran
- a. Penyampaian mater: Saat pembelajaran berlangsung, guru menyajikan materi yang telah dibuat di *Genially* melalui pembelajaran tatap muka (menggunakan proyektor)
  - b. Interaksi dengan peserta didik: Ajak peserta didik untuk aktif terlibat dengan konten interaktif yang sudah dibuat. Misalnya, biarkan siswa menjawab kuis, memecahkan teka-teki, atau mengikuti langkah-langkah interaktif dalam materi.
  - c. Diskusi dan umpan balik: Setelah penyajian materi, lakukan diskusi untuk menggali pemahaman siswa. Gunakan hasil kuis atau aktivitas yang sudah dilakukan di *Genially* sebagai bahan refleksi dan evaluasi. Berikan umpan balik terhadap jawaban atau hasil kerja peserta didik untuk memperbaiki interpretasi mereka.
- 4) Evaluasi pembelajaran
- a. Setelah pembelajaran selesai, hasil kuis atau interaksi peserta didik dalam media *Genially* bisa digunakan untuk mengukur sejauh mana mereka memahami materi. Lihat bagaimana peserta didik menjawab soal, apakah ada peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. nah disini pendidik bisa melihat keterlibatan peserta didik seperti bagaimana mereka menjawab soal, dan seberapa lama mereka menghabiskan waktu di setiap bagian materi.
- 5) Refleksi
- a. Pendidik merefleksikan materi yang sudah diberikan tadi. Seberapa jauh materi yang telah diajarkan sebelumnya dapat dipahami oleh peserta didik.

### **Kelebihan dan kekurangan *Genially***

Salah satu keunggulan media ini adalah tersedianya berbagai fitur yang memiliki daya tarik bagi pengguna. (Enstein dkk., 2022:35). Selain itu, pada komputer penggunaan *genially* tidak memerlukan kapasitas penyimpanan tambahan hal ini dikarenakan media yang dibuat secara langsung dapat diakses melalui laman atau tautan *genially* (Khoirun & Hermiati, 2022:3). Sementara itu, González dan Gomez dalam Hermita dkk. (2022:3), mengemukakan jika website tersebut juga memiliki beberapa keuntungan, yaitu.

- 1) Menyediakan berbagai elemen desain berupa animasi serta teks yang dapat dimodifikasi sesuai dengan bahan ajar pada pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memiliki konten berbasis teknologi yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih moderen.
- 3) Dilengkapi dengan tombol navigasi yang dapat diatur sesuai kebutuhan, baik sebelum maupun setelah media digunakan.
- 4) Memiliki keterbatasan pada versi perangkat yang didukung.
- 5) Membuat kemungkinan terjadinya kerja sama antara guru dan peserta didik.
- 6) Konten yang telah dibuat bisa dipublikasikan atau diunggah agar dapat diakses oleh masyarakat umum.
- 7) Dapat digunakan pada berbagai jenis komputer selama perangkat terhubung dengan jaringan internet.
- 8) Secara otomatis, hasil desain akan tersimpan.
- 9) Secara daring ataupun luring, fitur penyimpanan otomatis dapat dilakukan, bergantung pada jenis akun yang digunakan.
- 10) Memungkinkan beberapa pengguna bekerja sama dalam waktu yang bersamaan dalam membuat serta mengedit persentasi melalui sistem daring.
- 11) Menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran, sehingga membantu pendidik dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif serta inovatif kemudian juga disesuaikan berdasarkan kebutuhan pembelajaran melalui desain yang dikembangkan. (Harahap, 2022:19).

**kekurangan *Genially* dapat terdiri dari:**

- 1) *Genially* dianggap cukup kompleks bagi pengguna yang baru pertama kali menggunakannya karena diperlukan kesabaran dan usaha untuk memahami cara penggunaannya.
- 2) Proses pembuatan media dengan *Genially* membutuhkan waktu yang relative lebih lama.
- 3) Penggunaan *Genially* menuntut kreativitas serta keterampilan guru dalam mengoprasikan fitur-fitur yang tersedia.
- 4) Biaya untuk meningkatkan akun menjadi versi premium tergolong cukup mahal.
- 5) Proses pembuatan media hanya dapat dilakukan secara online dan tidak mendukung penggunaan secara offline.
- 6) Berbagai efek dan fitur yang dimiliki *Genially*, baik kelebihan maupun kekurangannya, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik kemudian juga memberikan informasi yang lebih rinci mengenai penggunaan *Genially*. Hal tersebut juga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan media pembelajaran lainnya.

**Langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning***

*Discovery learning* menjadi model pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan belajar dengan tujuan agar keaktifan peserta didik dapat meningkat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. *Discovery learning* menurut At-Tabany (2017:230) ialah model pendekatan pendidikan dirancang dengan cara tertentu agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya, bukan melalui pemberian informasi secara langsung, melainkan dengan menemukan sendiri sebagian atau seluruh konsep pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran dalam model *discovery learning*, disusun sehingga sebuah konsep akan mampu ditemukan oleh peserta didik, kemudian juga menemukan prinsip melalui proses berpikir serta aktivitas mental yang mereka lakukan sendiri.

Dalam upaya agar tujuan Kurikulum 2013 tercapai serta tujuan pembelajaran, dalam model pembelajaran setiap langkah perlu diimplementasikan secara optimal. Adapun tahapan dari pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* menurut Sinabela (2017) ialah sebagai berikut.:

1) Stimulasi atau pemberian rangsangan (stimulation)

Suatu permasalahan diberikan untuk siswa pada tahap awal ini, sehingga rasa bingung timbul sehingga memunculkan keinginan untuk menyelidiki dan menemukan jawabannya. Fasilitator dalam proses ini adalah guru dengan menyerahkan pertanyaan, arahan sehingga teks dapat untuk dibaca, serta kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan *discovery learning*.

2) Pernyataan atau identifikasi masalah (problem statement)

Kesempatan yang tenaga pendidik berikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran pada tahap kedua ini bertujuan agar berbagai peristiwa maupun masalah yang memiliki kaitan dengan pelajaran dapat diidentifikasi oleh siswa. Selanjutnya, salah satu masalah dipilih kemudian dirumuskan dalam bentuk hipotesis sebagai jawaban sementara atas permasalahan yang diajukan.

3) Pengumpulan Data (data collection)

Tahap ini memiliki tujuan agar pernyataan yang telah dibuat dapat dibuktikan sehingga kesempatan dalam mengumpulkan berbagai informasi dapat dilakukan oleh siswa dengan relevan seperti mengkaji bahan ajar yang relevan, mengamati benda yang berhubungan dengan isu, melakukan wawancara dengan sumber yang tepat, serta melakukan pengujian secara independen.

4) Data (data processing)

Data serta informasi yang telah peserta didik peroleh sebelumnya pada tahap ini akan diolah. Seluruh informasi yang didapat kemudian dianalisis dan diolah sesuai dengan level kepercayaan tertentu.

5) Pembuktian (verification)

Kegiatan yang bertujuan untuk menguji benar atau tidaknya suatu pernyataan yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan dengan menghubungkan pernyataan yang sudah diketahui dengan data atau hasil yang telah diperoleh sebelumnya.

6) Menarik kesimpulan atau generalisasi (generalization).

Tahap ini melibatkan penarikan kesimpulan dari proses yang telah dihadapi sebelumnya.

## Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi jenis pada studi ini. PTK adalah sebuah penelitian reflektif yang dikerjakan sehingga kualitas proses kemudian juga hasil pembelajaran dapat diperbaiki di kelas secara berkelanjutan. Mengacu terhadap model Kemmis dan McTaggart yang memiliki empat tahapan desain penelitian yang digunakan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Dalam dua siklus penelitian ini dilangsungkan. SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu menjadi Lokasi dilangsungkannya studi ini saat tahun akademik 2025/2026 semester genap. 30 orang siswa kelas V merupakan subjek pada studi ini, 9 orang dengan jenis kelamin perempuan kemudian 21 orang berjenis kelamin laki-laki.

Fase perencanaan, jadwal penelitian, modul ajar, media pembelajaran berbasis *Genially*, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, serta instrumen tes hasil belajar disiapkan oleh peneliti. Ketika tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Genially* yang berisi materi, bacaan, dan kuis interaktif. Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan

terhadap proses pembelajaran serta aktivitas siswa, hal tersebut dilangsungkan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Agar hasil dari tiap siklus dapat dievaluasi, dengan demikian tahap refleksi dilakukan sehingga dapat diimplementasikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan di siklus selanjutnya.

Dengan teknik observasi dan tes, data pada penelitian ini dikumpulkan melalui teknik tersebut. Agar informasi terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh serta aktivitas siswa selama kegiatan belajar berlangsung, maka dilangsungkannya observasi. Sedangkan pada akhir setiap siklus tes akan diberikan sehingga capaian akademik peserta didik akan diketahui. Lembar observasi, kemudian juga soal berbentuk esai adalah instrumen yang digunakan. Selanjutnya, teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang sebelumnya telah diperoleh dengan menghitung nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar siswa. 70 merupakan minimal nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan kemudian berlaku di SDN 100 Singgasari. Studi ini dinyatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 70% siswa memperoleh nilai tersebut.

## Hasil

Melaui dua siklus penelitian tindakan kelas ini dilangsungkan, masing-masing siklusnya mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, obsevasi, kemudian refleksi. Tindakan yang diterapkan yaitu pengaplikasian media pembelajaran berbasis Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Keberhasilan pelaksanaan tindakan dievaluasi berdasarkan keterlaksanaan proses pembelajaran, aktivitas peserta didik selama pembelajaran, kemudian hasil tes belajar. 65 menjadi nilai rata-rata yang peserta didik capai melalui hasil belajar sebelum tindakan dilangsungkan, dengan 46% menjadi persentase ketuntasan klasikal. Pasca media Genially diterapkan, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan di tiap siklusnya hingga indikator keberhasilan yang sebelumnya sudah ditentukan dapat terpenuhi.

## Hasil Siklus I

Dalam tiga kali pertemuan pelaksanaan tindakan dikerjakan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Genially* yang dikombinasikan dengan model *Discovery learning*. Guru menyampaikan materi melalui presentasi interaktif, kemudian peserta didik diberikan kesempatan oleh pendidik untuk melakukan diskusi, menjawab kuis, juga mengerjakan tes individu pada akhir siklus.

Hasil observasi menunjukkan jika proses pembelajaran telah dilangsungkan dengan kategori sangat baik. Meskipun demikian, pada pertemuan pertama masih terdapat beberapa indikator pembelajaran yang belum terlaksana secara optimal, seperti pemberian penghargaan kepada peserta didik, presentasi hasil diskusi oleh perwakilan kelompok, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Aktivitas peserta didik juga mulai meningkat walaupun masih ada beberapa peserta didik yang kehilangan fokus serta tidak memiliki keberanian dalam menyampaikan gagasan.

Jika dibandingkan dengan kondisi awal pada akhir siklus I, hasil tes memperlihatkan adanya eskalasi. Nilai rata-rata peserta didik meningkat sebesar 69,16 dengan ketuntasan klasikal sebesar 56,66% (dibulatkan 57%). Sebanyak 17 peserta didik telah mencapai KKTP,

sedangkan 13 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Walaupun terjadi eskalasi terhadap capaian akademik peserta didik, persentase ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang sebelumnya telah ditentukan. Dengan demikian penelitian akan berlanjut ke siklus II.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

| No | Kategori Penilaian             | Hasil  |
|----|--------------------------------|--------|
| 1  | Jumlah peserta didik           | 30     |
| 2  | Nilai rata-rata                | 69,16  |
| 3  | Jumlah siswa yang tuntas       | 17     |
| 4  | Jumlah siswa yang tidak tuntas | 13     |
| 5  | Persentase ketuntasan          | 56,66% |
| 6  | Persentase belum tuntas        | 43,34% |

Jika dilihat melalui hasil refleksi siklus I, beberapa perbaikan dikerjakan pada siklus II, yakni memperbaiki pengelolaan kelas, kemudian penghargaan kepada peserta didik yang aktif diberikan, mengoptimalkan penggunaan media *Genially*, serta mengubah posisi duduk peserta didik agar lebih fokus mengikuti pembelajaran.

## Hasil Siklus II

Pada siklus II pelaksanaan tindakan juga dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tetap menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially*. berdasarkan hasil refleksi siklus I, perbaikan yang dilaksanakan membuahkan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran. Seluruh tahapan pembelajaran mampu dilaksanakan oleh pendidik sesuai dengan *planing* yang telah disusun. Sedangkan peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada seluruh pertemuan mencapai 100% dalam kategori sangat baik. Aktivitas peserta didik juga mencapai 100% pada setiap pertemuan sehingga dikategorikan sangat aktif. Peserta didik terlihat lebih antusias menggunakan media *Genially*, aktif menjawab pertanyaan, berani menyampaikan gagasan, kemudian tugas yang pendidik berikan secara mandiri telah diselesaikan.

Peningkatan proses pembelajaran tersebut berdampak pada capaian akademik peserta didik. 80 menjadi nilai rata-rata yang didapatkan oleh peserta didik dengan ketuntasan klasikal 83,33%. Peserta didik yang telah mencapai KKTIP sebanyak 25 orang, peserta didik yang masih belum tuntas sebanyak 5 orang. Dengan adanya persentase tersebut maka telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sehingga pada siklus II tindakan diberhentikan.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

| No | Kategori Penilaian             | Hasil  |
|----|--------------------------------|--------|
| 1  | Jumlah peserta didik           | 30     |
| 2  | Nilai rata-rata                | 80     |
| 3  | Jumlah siswa yang tuntas       | 25     |
| 4  | Jumlah siswa yang tidak tuntas | 5      |
| 5  | Persentase ketuntasan          | 83,33% |
| 6  | Persentase belum tuntas        | 16,67% |

## Perbandingan Hasil Belajar

Melalui penggunaan terhadap media pembelajaran *Genially*, berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan di tiap tahapan penelitian. Yang sebelumnya nilai rata rata peserta didik ada pada angka 65, kemudian meningkat menjadi 69,16 pada siklus I, lalu kembali mengalami kenaikan hingga mencapai 80 pada siklus II. Sebuah eskalasi juga terlihat pada ketuntasan belajar secara klasikal, pada kondisi awal 46% kemudian mengalami eskalasi pada siklus I menjadi 56,66%. Selanjutnya mengalami eskalasi lagi pada siklus II menjadi 83,33%. Temuan tersebut memperlihatkan jika pengaplikasian terhadap media pembelajaran berbasis *Genially* mampu memberikan peningkatan terhadap capaian akademik Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

| No | Tahap       | Nilai rata-rata | Ketuntasan |
|----|-------------|-----------------|------------|
| 1  | Pratindakan | 65              | 46%        |
| 2  | Siklus I    | 69,16           | 56,66%     |
| 3  | Siklus II   | 80              | 83,33%     |

## Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan jika penerapan terhadap media pembelajaran berbasis *Genially* mampu memberikan sebuah peningkatan terhadap capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Kenaikan tersebut dapat dilihat melalui nilai rata-rata hasil belajar yang mengalami kenaikan dari kondisi pratindakan sebesar 65 dengan persentase ketuntasan klasikal 46%, menjadi 69,16 pada siklus I dengan ketuntasan 56,66%, kemudian meningkat kembali menjadi 80 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 83,33% pada siklus II. Hasil tersebut membuktikan jika indikator keberhasilan penelitian telah dirai karena ketuntasan klasikal telah melampaui batas yang telah ditentukan sebelumnya.

Peningkatan terhadap hasil belajar tersebut tidak lepas dari karakteristik media *Genially* sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan kuis. Isi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik melalui penyajian bahan ajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan mereka selama dilangsungkannya proses belajar mengajar. Kondisi ini sangat relevan dengan pendapat Fatma dan Ichsan (2022) yang mengemukakan jika *Genially* merupakan media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur multimedia sehingga pengalaman belajar yang lebih menarik akan tercipta kemudian juga peserta didik akan menjadi lebih mudah untuk memahami bahan ajar yang disampaikan.

Selain meningkatkan pemahaman peserta didik, penerapan terhadap media *Genially* juga menciptakan dampak yang positif terhadap aktivitas belajar di kelas. Tidak sedikit peserta didik pada siklus I yang terlihat pasif, tidak memiliki kepercayaan diri saat mengemukakan sebuah gagasan, kemudian juga belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan pengelolaan kelas yang lebih efektif, pemberian motivasi, dan optimalisasi penggunaan fitur-fitur interaktif *Genially*, peserta didik menunjukkan perubahan yang substansial. Dalam berdiskusi, mereka menjadi lebih aktif, berani mengemukakan sebuah gagasan, antusias menjawab pertanyaan, kemudian juga mampu bekerja sama dengan teman kelompok selama proses belajar mengajar

dilaksanakan. Temuan ini memperlihatkan jika pemanfaatan terhadap media pembelajaran yang interaktif dapat menghasilkan sebuah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Penerapan media *Genially* dalam penelitian ini juga dipadukan dengan model *Discovery learning* sehingga bukan hanya informasi melalui pendidik saja yang diperoleh oleh Penerapan media *Genially* dalam penelitian ini juga dipadukan dengan model *Discovery learning* sehingga bukan hanya informasi melalui pendidik saja yang diperoleh oleh peserta didik, tetapi diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui proses pengamatan, kemudian sebuah masalah diidentifikasi, informasi dikumpulkan, melakukan pengelolaan terhadap data, melakukan pembuktian, serta menarik kesimpulan. Mekanisme tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, aktif mencari informasi, serta membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang mereka peroleh. Kondisi ini sesuai dengan pendapat At-Tabany (2017) yang mengemukakan jika *Discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi secara mandiri konsep yang dipelajari melalui serangkaian aktivitas ilmiah.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini juga didukung oleh meningkatnya kualitas pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran mengalami kemajuan pasca pendidik melakukan refleksi terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Perbaikan tersebut meliputi pengelolaan waktu yang lebih efektif, pemberian penguatan kepada peserta didik, optimalisasi penggunaan media *Genially*, serta peningkatan interaksi antara pendidik dan siswa. Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Temuan pada studi ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan jika media pembelajaran berbasis *Genially* mampu memberikan peningkatan terhadap kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Penelitian oleh Fatma dan Ichsan (2022) menunjukkan bahwa *Genially* efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik. Studi yang dilaksanakan oleh Hermita dkk. (2023) juga menyimpulkan bahwa penggunaan *Genially* dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman konsep melalui penyampaian konten yang menarik dan gampang dimengerti. Selain itu, penelitian Made dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* dapat menghasilkan sebuah suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Temuan studi ini juga memperkuat temuan-temuan tersebut dengan memperlihatkan jika penggunaan terhadap media *Genially* yang dikombinasikan dengan *Discovery learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik sekolah dasar.

Secara menyeluruh, temuan penelitian memperlihatkan jika media pembelajaran berbasis *Genially* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Bukan hanya membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, tetapi melalui media tersebut juga menciptakan sebuah interaktif, serta menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses belajar dengan lebih bermakna.

Secara menyeluruh, temuan penelitian memperlihatkan jika media pembelajaran berbasis *Genially* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Bukan hanya membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, tetapi melalui media tersebut juga menciptakan sebuah interaktif, serta menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses belajar dengan lebih bermakna.

## Kesimpulan

Jika dilihat melalui temuan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan jika penggunaan media pembelajaran berbasis Genially berhasil memberikan sebuah peningkatan terhadap capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Hal ini dapat dilihat melalui eskalasi yang terjadi pada nilai rata-rata hasil belajar yang semula sebesar 65 pada tahap pratindakan, kemudian pada siklus I naik menjadi 69,16, selanjutnya pada siklus II kembali mengalami peningkatan hingga mencapai 80. Bukan hanya itu, persentase ketuntasan belajar juga memperlihatkan jika ada perkembangan yang positif, yang awalnya 46% pada kondisi awal berubah 56,66% pada siklus I, lalu meningkat menjadi 83,33% pada siklus II.

Capaian itu memperlihatkan jika indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Selain hasil belajar menjadi meningkat, penggunaan terhadap media pembelajaran berbasis *Genially* juga mampu memberikan peningkatan terhadap aktivitas belajar peserta didik selama dilaksanakannya proses belajar mengajar. Penyajian materi yang interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan kuis membuat peserta didik lebih antusias, aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta materi pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Genially* layak diimplementasikan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital sehingga dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kehadirat Allah Swt. penulis panjatkan karena atas limpahan rahmat, hidayah, juga karunia-Nya studi ini dapat terselesaikan dengan baik. Rasa terimakasih juga penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan, serta memotivasi peneliti selama dilaksanakannya penyusunan studi ini. Ucapan terima kasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya juga peneliti sampaikan kepada Ibu Dr. Reski Pilu, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Hermeni, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II atas segala bimbingan, saran, perhatian, serta masukan yang diberikan mulai dari tahap perencanaan hingga penelitian ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu, guru kelas V, serta seluruh peserta didik kelas V yang telah memberikan ruang, bantuan, juga kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Penulis berharap temuan dari studi ini dapat menyumbangkan sebuah manfaat bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kemudian juga menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.

## Referensi

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. doi.org
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17. doi.org
- Fatma, N. (2022). Penerapan media pembelajaran Genially untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. doi.org
- Maulana, A. G. P., & Gustiana, E. (2025). Pengaruh media pembelajaran Genially terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X di SMK Al-Amanah Salem. *Journal*

*Innovation in Education*, 3(3), 231–238.

Pelawi, J. T., Idris, I., & Is, M. F. (2021). Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur). *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562–566. [ipts.ac.id](http://ipts.ac.id)

Putri, S. D. P., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbantuan Genially dan Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 578–597.