

## Pengaruh Media *Genially* Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo

Fitri Atul Azizah\*, Muhammad Nawir, Nasir  
Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

\*Corresponding Author: [fitriatulazizahhh@gmail.com](mailto:fitriatulazizahhh@gmail.com)  
Dikirim: 22-04-2025; Direvisi: 04-05-2025; Diterima: 11-05-2025

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media *genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif siswa ilmu pengetahuan alam di sdn 170 rumpia kabupaten wajo. Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperimen*, jenis desain *pre-eksperimental*, model *one group pretest posttest*. Seluruh siswa SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo yang terdiri dari 6 kelas dengan total 144 siswa menjadi populasi di penelitian ini. Sampel yang dipergunakan memiliki jumlah 21 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen berupa tes. Analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik deskriptif serta statistik inferensial yang dibantu dengan *software* SPSS versi 27. Hasil analisis memperlihatkan terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa, dengan perolehan nilai rerata meningkat dari 42,86 menjadi 80,00. Hasil pengujian hipotesis dengan *uji paired sample t test* juga menguatkan hasil ini, dengan nilai signifikansi 2-tailed diperoleh sejumlah 0.000, yang terdapat di bawah ambang batas 0,05. Maka,  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima, yang mengindikasikan terdapat pengaruh yang positif dari media *Genially* berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. Disimpulkan bahwa, media *Genially* berbasis Gamifikasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo.

**Kata Kunci:** *Genially*; Gamifikasi; Hasil Belajar Kognitif

**Abstract:** This study aims to determine the effect of gamification-based *genially* media on the cognitive learning outcomes of natural science students at SDN 170 Rumpia, Wajo Regency. This study uses a quantitative approach with an experimental method, a pre-experimental design type, a one group pretest *posttest* model. All students of SDN 170 Rumpia, Wajo Regency consisting of 6 classes with a total of 144 students are the population in this study. The sample used was 21 fifth grade students. Data collection was carried out through an instrument in the form of a test. Data analysis was carried out using a descriptive statistical approach and inferential statistics assisted by SPSS software version 27. The results of the analysis showed a significant increase in students' cognitive learning outcomes, with the average score increasing from 42.86 to 80.00. The results of hypothesis testing with the paired sample t test also confirmed these results, with a 2-tailed significance value of 0.000, which was below the threshold of 0.05. Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which indicates that there is a positive influence of Gamification-based *Genially* media on Students' Cognitive Learning Outcomes. It is concluded that Gamification-based *Genially* media has been proven to have a significant influence on the Cognitive Learning Outcomes of Natural Science Students at SDN 170 Rumpia, Wajo Regency.

**Keywords:** *Genially*; Gamification; Cognitive Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peranan besar untuk pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Maka dari itu, menjadi sebuah keharusan bagi dunia pendidikan untuk terus meningkatkan serta memberi arahan proses pembelajaran, serta menyediakan keterampilan yang dibutuhkan di era modern (Silvia dkk., 2021). Dengan demikian fungsi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan seseorang agar mampu hidup lebih baik dan bertahan hidup di masa mendatang, baik secara individu maupun sosial, sebagai bagian masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memiliki peran utama dalam kehidupan manusia dalam membantu mengembangkan bakat, minat dan kepribadian individu. Pendidikan yang baik didukung oleh elemen penunjang pembelajaran, antara lain, seperti guru, siswa, dan sarana prasarana pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran (Herpratiwi & Tohir, 2022).

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang mengalami perkembangan amat cepat bisa dimanfaatkan menjadi sarana dalam mengembangkan tingkat kualitas pendidikan. Melalui pendidikan yang baik mampu mencetak sumber daya manusia yang berkualitas pula. Sehingga dibutuhkan peningkatan kualitas dalam pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran (Dani dkk., 2019).

Kebijakan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah diatur dalam “Permendikbud Nomor 65 Thn. 2013 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat (13) menjelaskan bahwa memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan efektivitas pembelajaran”. Menggunakan teknologi inovatif menjadi media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan mampu mengembangkan tingkat kualitas pendidikan (Mariana & Septian, 2023). Teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting sebagai media yang membantu guru dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Nasir & Galung, 2021). Saat ini telah tersedia berbagai aplikasi dan media yang sangat bermanfaat dalam pendidikan namun banyaknya guru yang belum memanfaatkan hal tersebut dalam pembelajaran, maka diperlukan pendekatan inovatif untuk memastikan efektivitas pembelajaran (Rinjani, 2024).

Rinjani (2024) menyebutkan bahwasanya media pembelajaran meliputi seluruh sumber yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan supaya tujuan pembelajaran bisa terealisasi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran menjadi amat penting, terutama saat pendidik merasa sulit dalam menyampaikan pembelajaran atau materi (Septianingsih dkk, 2023). Sehingga media pembelajaran menjadi alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi. Karena media pembelajaran bisa membangkitkan semangat dan kemandirian siswa untuk dapat mendalami materi pembelajaran sesuai tingkat pemahamannya. Sebagai pendidik sebaiknya memiliki kemampuan mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagaimana dalam peraturan pemerintah mengenai kompetensi pedagogis, wajib dimiliki oleh seorang pendidik, salah satunya kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (UU Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 3, Bab II Nomor 20 Tahun 2003).

Teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peran sangat signifikan (Yustina dkk, 2020). Pengimplementasian teknologi seperti pemanfaatan media pembelajaran



sangat relevan, mengingat perkembangan teknologi yang semakin berkembang memberi ruang untuk memvariasikan metode pembelajaran dan upaya kreatif dalam menghadirkan pengalaman yang bisa memudahkan siswa dalam proses belajar, serta bertujuan dalam mendukung terrealisasinya tujuan pembelajaran serta membuat hasil belajar meningkat.

Pembelajaran yang mengikuti perkembangan masa kini yaitu gamifikasi (Prayogo, 2023). Gamifikasi mendorong pengembangan pembelajaran baru, sehingga pendidik bisa mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Gamifikasi pada proses pembelajaran. Dan berdampak positif terhadap hasil belajar (Febriansah dkk., 2021). Melalui gamifikasi, pembelajaran akan lebih berkualitas, serta efektif dalam meningkatkan motivasi siswa (Permata & Kristanto, 2020). Salah satu pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi adalah *genially*. *Genially* merupakan media yang dimanfaatkan dalam membantu guru menciptakan materi ajar yang kreatif dan inovatif (Enstein dkk., 2022). Dengan keberagaman fitur tersebut, *Genially* menjadi salah satu inovasi dalam menyampaikan materi, yang mampu menarik perhatian siswa, serta mampu mengurangi rasa bosan pada proses pembelajaran (Ni'mah & Hermiati, 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada sabtu, 22 juli 2024 menunjukkan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, dilaksanakan secara konvensional dan belum mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Di proses pembelajaran, sebagian siswa relatif merasa bosan, tidak menyimak guru ketika memberikan materi dan mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang menunjukkan Hasil Belajar Kognitif Siswa rendah sehingga inovasi pembelajaran di kelas sangat dibutuhkan, agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Prayogo yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Genially* pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMAN 51 Jakarta” menunjukkan hasil pengujian data yang diperoleh menyatakan bahwa terdapat pengaruh pada Hasil Belajar Kognitif Siswa yang signifikan dengan perolehan nilai rata-rata 76,71 dari 50,71 sehingga terdapat peningkatan hasil belajar kognitif di kelas X SMAN 51 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran Gamifikasi berbasis *Genially* (Prayogo, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Fatma dan Ichsan “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di SD Muhammadiyah” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongatur dengan perolehan nilai signifikan dari pretest dan posttest adalah  $0.000 < 0.05$  sehingga hipotesis nol diterima, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui penerapan media *Genially* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanan (Fatma & Ichsan, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah memperlihatkan bahwasanya pemakaian media *Genially* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. sehubungan dengan hasil observasi yang dilaksanakan sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengaruh media *Genially* melalui pendekatan Gamifikasi dengan judul penelitian “Pengaruh Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada



pengaruh media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif siswa ilmu pengetahuan alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo.

## METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif melalui pendekatan eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2022) eksperimen ialah metode yang dipergunakan untuk mengamati pengaruh terhadap sampel dalam keadaan yang terkontrol.

Pendekatan eksperimen jenis pre-eksperimen, model “*one group pretest-posttest design*”. Alasan penggunaan model tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh media *Genially* berbasis Gamifikasi sebagai treatment atau perlakuan, sehingga hasil pretest dan *posttest* tersebut bisa diketahui lebih akurat sebab membandingkan kondisi sebelum serta setelah pemberian treatment. Terdapat desain penelitian *one group pretest-posttest*, yaitu di bawah ini:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

**Gambar 1.** Desain One Group Pretest-Posttest Design (Donald T. Capbell & Julian C. Stanley, 2015)

Keterangan:

$O_1$ = Tes awal (*pretest*)

$X$ = *treatment* atau perlakuan (media *Genially* berbasis Gamifikasi)

$O_2$ = Tes akhir (*posttest*)

Prosedur pelaksanaan desain penelitian *one group pretest-posttest*, yaitu pada pertemuan pertama siswa diberikan tes awal (*pretest*) yang memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan awal, tingkat pengetahuan dan menganalisis hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media *genially* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, kemudian pada pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *genially* berbasis gamifikasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam topik harmoni dalam ekosistem sebagai *treatment* atau perlakuan kepada siswa, dan selanjutnya adalah pelaksanaan tes akhir (*posttest*) yang merupakan tes yang diberikan sesudah pemberian *treatment*, bertujuan untuk melihat tingkat pemahaman dan menganalisis hasil belajar kognitif siswa.

Populasi di penelitian ini yakni siswa di SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo yang mencakup enam kelas tingkatan yang seluruh siswa berjumlah adalah 144 orang. Teknik sampling merujuk pada cara yang digunakan dalam mengambil sampel penelitian. Jenis pengambilan sampel dilaksanakan mempergunakan teknik purposive sampling. Kemudian, sampel penelitian ini ialah siswa kelas lima yang meliputi 12 siswa laki-laki serta 9 siswa perempuan, sehingga total sampel adalah 21 siswa.

Instrumen yang dipergunakan di penelitian ini ialah lembar tes. Tes yang dipergunakan ialah tes model pilihan ganda yang memiliki jumlah 10 item pertanyaan. Indikator yang diukur pada tes berupa kemampuan mengingat, memahami, dan menganalisis masalah Teknik pengumpulan data penelitian ini

menggunakan tes yang dilaksanakan dua kali yakni *pretest* serta *posttest*. Kedua tes tersebut dilakukan untuk membandingkan hasil belajar kognitif siswa sebelum serta setelah pemberian *treatment* atau perlakuan berupa media *Genially* berbasis Gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Tahap analisis data mempergunakan teknik analisis statistik deskriptif serta analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan tujuan memperoleh dan meninjau suatu hasil kesimpulan, sedangkan analisis statistik inferensial dilakukan dengan tujuan sebagai dasar penetapan suatu kesimpulan (Nasir & Sukmawati, 2023). Analisis inferensial berfungsi melaksanakan pengujian terhadap hipotesis melalui uji normalitas serta uji homogenitas sebagai prasyarat uji-t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo, kelas V dengan total 21 siswa yang mencakup 12 siswa laki-laki serta 9 siswa perempuan. Diperoleh data mengenai pengaruh media *genially* berbasis gamifikasi melalui *pretest* dan *posttest*. Tes yang dipergunakan di penelitian ini meliputi 10 butir soal model pilihan ganda. Data yang didapatkan kemudian dianalisis, sesuai dengan teknik analisis data yang dipergunakan yakni, meliputi;

### 1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif Siswa *Pretest-Posttest*

Sesuai dengan hasil *pretest* serta *posttest*, bisa diketahui hasil belajar kognitif siswa sebelum serta setelah pemberian *treatment* atau perlakuan. Adapun hasil tersebut secara jelas disajikan dalam bentuk tabel untuk melihat hasil belajar kognitif siswa sebelum serta setelah pemberian *treatment* berupa penggunaan media *genially* berbasis gamifikasi adalah sebagai berikut;

**Tabel 1.** Deskriptif Hasil Belajar Kognitif Siswa *Pretest-Posttest*

		<i>Descriptive</i>		
	<i>Class</i>		<i>Statistic</i>	<i>Std. Error</i>
Nilai Tes	<i>Pre Test</i>	<i>Mean</i>	42.86	3.460
		<i>Median</i>	40.00	
		<i>Variance</i>	251.429	
		<i>Stndr. Dev</i>	15.856	
		<i>Minimum</i>	20	
		<i>Maximum</i>	70	
	<i>Posttest</i>	<i>Mean</i>	80.00	3.519
		<i>Median</i>	80.00	
		<i>Stndr. Dev</i>	16.125	
		<i>Minimum</i>	40	
		<i>Maximum</i>	100	

Dari Tabel 1, bisa dipahami bahwasanya nilai hasil belajar kognitif siswa sebelum pemberian *treatment* atau *pretest* dan setelah pemberian *treatment posttest*, nilai *mean* (rerata) *pretest* adalah 42.86 dan *posttest* ialah 80.00, peningkatan ini memperlihatkan bahwasanya *treatment* berupa penggunaan media *Genially* berbasis Gamifikasi berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Nilai *median* (nilai tengah) *pretest* adalah 40.00 dan *posttest* adalah 80.00 memperkuat temuan bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat, rentang nilai *pretest* adalah 20 sampai 70 sedangkan rentang nilai *posttest* adalah 40 sampai 100 yang menunjukkan bahwa setelah menerima *treatment* atau perlakuan, siswa mencapai tingkat



pemahaman yang lebih tinggi daripada sebelumnya. *Standard deviation* (simpang baku) *pretest* adalah 15.856 dan *posttest* adalah 16.125 yang menunjukkan bahwa selisih antara variasi nilai hasil *pretest* dan *posttest* meningkat dari 15.856 menjadi 16.125, sehingga variasi nilai *posttest* mengalami peningkatan yang lebih besar.

Berikut uraian ketuntasan nilai hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo;

a. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif (*Pretest*)

Berdasarkan hasil *pretest*, tingkat ketuntasan hasil belajar kognitif siswa yang merujuk pada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh pihak sekolah ialah sesuai Tabel 2, berikut ini;

**Tabel 2.** Distribusi Ketuntasan Siswa Hasil Pretest

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
< 70	Tidak Tuntas	19	90.5
≥ 70	Tuntas	2	9.5
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

Pada Tabel 2 memperlihatkan tingkat ketuntasan hasil belajar kognitif siswa sebelum pemberian *treatment* atau perlakuan media *genially* berbasis Gamifikasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dari 21 siswa, 19 siswa atau 90.5% kategori “tidak tuntas” serta 2 siswa atau 9.5% kategori “tuntas”, hal ini diartikan bahwa diantara 21 orang siswa hanya 2 siswa yang berhasil memperoleh nilai ketuntasan pada pemberian tes sebelum pemberian *treatment* media *genially* berbasis Gamifikasi (*pretest*).

b. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif (*Posttest*)

Berikut ini tingkat ketuntasan hasil belajar kognitif siswa setelah pemberian *treatment* berupa media *genially* berbasis gamifikasi, sesuai Tabel 3 berikut ini;

**Tabel 3.** Distribusi Ketuntasan Siswa Hasil *Posttest*

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
<70	“Tidak Tuntas”	4	19,0
≥70	“Tuntas”	17	81,0
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

Pada Tabel 3 di atas, tingkat ketuntasan hasil belajar setelah pemberian *treatment* atau perlakuan berupa media *genially* berbasis gamifikasi dari 21 siswa terdapat 4 siswa atau 19.0% yang dikategorikan tidak tuntas dan sebanyak 17 siswa atau 81.0% yang dikategorikan tuntas, berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa setelah pemberian *treatment* atau perlakuan berupa media *genially* berbasis Gamifikasi hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan signifikan.

2. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar Kognitif

Sesuai dengan temuan penelitian serta analisis data terkait perbandingan data statistik hasil belajar kognitif, maka uji hipotesis dalam penelitian ini memiliki tujuan dalam melihat apakah hipotesis bisa diterima atau ditolak. Sebelum melaksanakan uji-t, dilaksanakan uji normalitas serta uji homogenitas yang menjadi uji prasyarat untuk uji hipotesis, yang meliputi;

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ialah sebuah metode pengujian data guna memeriksa apakah sebaran data dalam sebuah kelompok data atau variabel memiliki distribusi normal

atau tidak. Metode yang dipergunakan dalam menguji normalitas data penelitian ini ialah *uji shapiro-wilk* SPSS versi 27. Terdapat hasil pengujian normalitas data penelitian ini.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas Data

		<i>Tests of Normality</i>					
		<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	<i>Pre Test</i>	.143	21	.200*	.928	21	<b>.125</b>
Tes	<i>Posttest</i>	.262	21	.001	.883	21	<b>.016</b>

Tabel 4 memperlihatkan hasil uji normalitas data mempergunakan uji *shapiro-wilk* SPSS versi 27 nilai *sign* dari pretest sebesar 0,125 dan nilai *sign* dari posttest sejumlah 0,016. Sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan normalitas data yakni bila nilai  $sign > 0,05$ . Perolehan nilai *sign* dari pretest serta posttest ialah 0,125 dan 0,016  $> 0,05$ , dengan demikian bisa diambil suatu simpulan bahwasanya data ini mempunyai distribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ialah analisis statistik yang digunakan dalam memeriksa apakah data asalnya dari populasi yang sama dan mempunyai variansi yang serupa. Di penelitian ini, uji homogenitas dihitung menggunakan *uji levene* SPSS versi 27, terdapat hasil uji homogenitas yakni di bawah ini;

**Tabel 5.** Uji Homogenitas Data

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	<i>Based on Mean</i>	.192	1	40	.664
Tes	<i>Based on Median</i>	.086	1	40	.771
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.086	1	39.545	.771
	<i>Based on trimmed mean</i>	.143	1	40	.707

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan data homogen yakni bila nilai  $sign > 0,05$ . Dari Tabel 5 menunjukkan bahwasanya hasil uji homogenitas data yang dilakukan mempergunakan uji *levене statistic* memperlihatkan nilai *sign* sejumlah 0,664  $> 0,05$ , sehingga data yang diperoleh tersebut dinyatakan homogen serta mempunyai variansi yang serupa.

Berdasarkan pengujian normalitas dan homogenitas, sehingga dapat dinyatakan bahwasanya data tersebut memiliki distribusi normal beserta homogen. Sebab kedua uji prasyarat sudah terpenuhi, dengan demikian dilanjutkan uji-t mempergunakan uji *uji paired sample t test* dalam melaksanakan pengujian pada hipotesis penelitian.

#### c. Uji-t

Uji-t atau uji hipotesis di penelitian ini menggunakan *uji paired sample t test* yang dilakukan dalam menentukan keputusan apakah hipotesis di penelitian ini dapat diterima atau ditolak. Dengan tingkat signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  serta derajat keabsahan  $(dk) = n-1$ . Kriteria pengujian  $H_0$  tidak disetujui serta  $H_1$  disetujui apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai signifikansi (2-tailed)  $< \alpha$ , dengan demikian variabel bebas memberi pengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Adapun hasil perolehan dari pengolahan data mempergunakan *software* SPSS versi 27 ialah;

**Tabel 6.** Hasil Uji-t Data

	Paired Differences						t	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Pre Test - Posttest	-37.143	14.880	3.247	-43.916	-30.369	-11.438	20	.000	

Sesuai dengan hasil olah data melalui *software* SPSS versi 27 hasil uji-t menggunakan *uji paired sample t test* pada Tabel 6 di atas menunjukkan hasil nilai signifikansi *sign (2-tailed)* = 0.000 < 0.05. Berdasarkan kriteria pengujian,  $H_0$  tidak disetujui serta  $H_1$  disetujui bila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau bila nilai signifikansi (*2-tailed*) <  $\alpha$  0,05.

Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut; Hipotesis nol ( $H_0$ ) mengungkapkan bahwasanya “tidak terdapat pengaruh media *genially* berbasis gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa”, sebaliknya Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) menyebutkan bahwa “ada pengaruh media *genially* berbasis gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa”.

Nilai signifikansi *sign (2-tailed)* adalah 0.000 yang memperlihatkan angka yang jauh kurang dari 0.05 berdasarkan syarat pengambilan keputusan, maka dinyatakan bahwasanya  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  disetujui, yang maknanya terdapat pengaruh media *genially* berbasis gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa, maka disimpulkan bahwa “media *genially* berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo”.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian sebelum pemberian *treatment* berupa penggunaan media *genially* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, pembelajaran terlaksana secara konvensional sehingga sebagian siswa merasa bosan, tidak memperhatikan penjelasan materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dari perolehan *pretest*, dari 21 siswa hanya 2 siswa yang tuntas dalam tes tersebut dan sisanya sebanyak 19 siswa tidak tuntas yang menandakan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang masih rendah. Setelah pemberian *treatment* berupa penggunaan media *genially* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran, merasa senang dan aktif berkolaborasi dalam pembelajaran. Hasil tes *posttest* siswa menunjukkan dari 21 siswa 17 siswa mencapai nilai tuntas dan 4 siswa tidak tuntas. Hal tersebut membuktikan peningkatan signifikan yang terjadi dalam hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 42,86 menjadi 80.00 memperkuat temuan bahwa media *genially* berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo.

Penggunaan media *genially* berbasis gamifikasi untuk menjadi media pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. *genially* berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam menjadi media untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam semakin dapat diakui. Sejalan dengan penelitian sebelumnya tentang



penggunaan media genially, Ni'mah dkk (2022) mengemukakan bahwa nilai siswa meningkat setelah penggunaan media *genially* dalam pembelajaran. Begitupun dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prayogo (2023) menunjukkan hasil pengujian data yang diperoleh menyatakan bahwa terdapat pengaruh pada Hasil Belajar Kognitif Siswa yang signifikan dengan perolehan nilai rata-rata 76,71 dari 50,71 sehingga terdapat peningkatan hasil belajar kognitif di kelas X setelah menggunakan media Gamifikasi berbasis *Genially*.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran bisa memberi kemudahan untuk memahami materi pembelajaran, penggunaan media *genially* berbasis gamifikasi berpotensi meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memberikan suasana baru di dalam kelas. Penggunaan media berbasis gamifikasi di sekolah mempunyai hubungan signifikan dan memaksimalkan pembelajaran (Hakeu dkk, 2023). gamifikasi mampu menghadirkan pengalaman pebelajar yang menarik, interaktif dan meningkatkan motivasi (Febriansah dkk., 2021). Seperti yang dinyatakan oleh Syafitri & Sujannah (2024). Gamifikasi mampu menghadirkan aktivitas yang interaktif dan menyenangkan di dalam kelas (Rahmanda Syafitri & Sujannah, 2024). Menghadirkan unsur gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinstik dan gairah belajar siswa yang memacu untuk berpikir sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar kognitif (Isnawati & Hadi, 2021).

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, pemanfaatan media *Genially* berbasis gamifikasi terbukti efektif untuk mengembangkan minat serta hasil belajar siswa yang artinya temuan penelitian ini diperkuat oleh temuan penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Sehingga bisa diambil suatu simpulan bahwasanya media *genially* berbasis gamifikasi mempunyai pengaruh positif terhadap Hasil belajar kognitif siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, bisa diambil suatu simpulan bahwasanya media *Genially* berbasis Gamifikasi memberi pengaruh terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa IPA kelas V SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. Berdasarkan pada temuan data pada perolehan rerata nilai *posttest* 80.00 dan rerata nilai *pretest* 42.86 dan diperkuat dengan pengolahan uji hipotesis *software* SPSS versi 27 distribusi uji-t *one group pretest-posttest design* mempergunakan *uji paired sample t test* memperoleh nilai *sign (2-tailed)* =  $0.000 < 0.05$  sehingga  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima maknanya terbukti ada pengaruh media *genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dani, A. A., Hikmawati, A., & Fathan, F. (2019). Implementasi Digital Assurance Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sastra Inggris Iain Surakarta. *Jurnal Penjaminan Mutu*. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.721>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>



- 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>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V6i2.1930>
- Herpratiwi, & Tohir, A. (2022). Learning Interest And Discipline On Learning Motivation. *International Journal Of Education In Mathematics, Science And Technology*, 10(2), 424–435. <https://doi.org/10.46328/Ijemst.2290>
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Mi Ma'arif Cekok. *Prosiding Adaptivia*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Mega Silvia, E., Ibrohim, I., & Nida, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Mipa Dan Pembelajarannya*, 1(3), 216–225. <https://doi.org/10.17977/Um067v1i3p216-225>
- Nasir, N., & Galung, E. A. H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Gnomio Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 130–138. <https://doi.org/10.54065/Jld.1.2.2021.20>
- Nasir, N., & Sukmawati, S. (2023). Analysis Of Research Data Quantitative And Qualitative. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 368–373.
- Ni'mah, N. K., & Hermiati, D. T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/Jnpm.V4i2.3877>
- Prayogo, M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Genially Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif ...*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/38934>
- Rahmanda Syafitri, T., & Sujannah, W. D. (2024). *The Effect Of Genially On Students' Reading Skill* (Vol. 7, Issue 2).



- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (N.D.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi Development Of Interactive Multimedia Based On The Genially Platform On The Subtheme Of Energy Saving*. [Http://Journal.Unpak.Ac.Id/Index.Php/Pedagogia](http://Journal.Unpak.Ac.Id/Index.Php/Pedagogia)
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Pbsi Uin Jakarta. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/Diajar.V3i1.2345>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. In Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Utama.
- Yustina, Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The Effects Of Blended Learning And Project-Based Learning On Pre-Service Biology Teachers' Creative Thinking Skills Through Online Learning In The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*. <https://doi.org/10.15294/Jpii.V9i3.24706>