

Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Genially Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Herlina Dewi Puspitasari* & Ika Ratnaningrum

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.

*Corresponding Author: herlinadewipuspitasari17@students.unnes.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 02th, 2025

Abstract: Model pembelajaran konvensional yang belum berpusat pada peserta didik dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal mengakibatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media Genially dengan model konvensional berbantuan media gambar, serta menguji keefektifan model PBL berbantuan media Genially terhadap minat dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Gugus Robert Wolter Monginsidi. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* dengan desain berupa *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini berjumlah 54 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo yang terdiri dari 28 peserta didik kelas eksperimen dan 26 peserta didik kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan cara *pretest* dan *posttest*, wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (two-sided p) untuk minat dan hasil belajar yang didapatkan melalui uji *Independent Samples t-test* adalah $<0,001 < 0,05$. Selanjutnya, nilai signifikansi (two-sided p) untuk minat dan hasil belajar yang didapatkan melalui uji *Paired Samples t-test* adalah $<0,001 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media Genially dengan model konvensional berbantuan media gambar, serta model PBL berbantuan media Genially efektif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Keywords: Genially, Hasil Belajar, IPAS, Minat Belajar, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan mendorong pembangunan suatu bangsa (Mardhiyah et al., 2021). Melalui lembaga pendidikan salah satunya sekolah, peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Devianti & Sari, 2020). Hal ini selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu strategi pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan

mengubah kurikulum (Suryani et al., 2023). Saat ini sistem pendidikan Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan pada guru, peserta didik, dan sekolah untuk merancang sendiri pembelajarannya secara kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, guru berperan sebagai penggerak utama untuk mewujudkan konsep merdeka belajar (Ningrum et al., 2023). Kurikulum Merdeka juga menawarkan sejumlah keunggulan, salah satunya adalah pembelajaran yang sederhana, tetapi lebih mendalam. Pada Kurikulum Merdeka, materi yang diajarkan adalah materi yang bersifat penting, kompetensi peserta didik dikembangkan berdasarkan tahap perkembangannya, dan pembelajaran dirancang secara menarik, bermakna, dan berlangsung tanpa tekanan (Priantini et al., 2022).

Berdasarkan Peraturan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Struktur Kurikulum Merdeka di SD/MI, Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik. IPAS merupakan ilmu yang mengkaji komponen biotik dan komponen abiotik serta interaksinya di alam semesta, juga mengkaji kehidupan individu sosial serta interaksi yang terjalin dengan lingkungannya (Susilowati, 2023). Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan agar dapat memahami dirinya sendiri, alam semesta, dan lingkungan sekitar, serta mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan nyata (Samsudin et al., 2023).

Literasi sains menjadi salah satu keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik pada abad ke-21 untuk menghadapi perkembangan zaman. Keterampilan literasi dibutuhkan untuk menemukan solusi dari permasalahan global, mengambil keputusan, dan memahami fenomena alam dan sosial (Kamila et al., 2024). Namun, literasi sains peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil survei PISA menunjukkan bahwa literasi sains peserta didik masih rendah dengan perolehan rata-rata skor 386 yang lebih rendah dari rata-rata skor Internasional, yaitu 485. Rendahnya literasi sains disebabkan oleh beberapa faktor, beberapa di antaranya adalah pembelajaran IPA masih bersifat konvensional yang menekankan pada teori dan hafalan, kurangnya aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada praktikum, minimnya sumber belajar yang mendukung pembelajaran berbasis kehidupan nyata, dan kurangnya fasilitas pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPA (Suparya et al., 2022; Yusmar & Fadilah, 2023).

Pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan yang terjadi, di antaranya penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif, metode pembelajaran yang kurang variatif, dan media pembelajaran yang kurang interaktif (Efendi et al., 2024; Paratiwi & Ramadhan, 2023). Model pembelajaran yang diterapkan belum berpusat pada peserta didik, peserta didik hanya memperoleh pengetahuan dari guru melalui ceramah. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi bosan, tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran tidak memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara

langsung. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga belum optimal, guru belum menggunakan media berbasis teknologi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang diminati oleh peserta didik (Ummah & Mustika, 2024). Model konvensional yang masih digunakan dalam pembelajaran mengakibatkan keterlibatan peserta didik menjadi berkurang, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik (Andiniati et al., 2023).

Permasalahan dalam pembelajaran IPAS tersebut juga terjadi di SD Gugus Robert Wolter Monginsidi Kabupaten Kendal, tepatnya di kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Sarirejo. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS pada materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda belum optimal. Proses pembelajaran masih dilakukan dengan model konvensional, hal tersebut disebabkan karena guru belum terlalu memahami sintaks pembelajaran pada model inovatif. Pada model konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga belum melibatkan peserta didik pada aktivitas pembelajaran yang mengarah pada penemuan konsep. Proses pembelajaran yang masih didominasi ceramah tidak efektif karena peserta didik hanya mendengarkan materi dari guru dan cenderung menghafal konsep, sehingga tidak membangun pengetahuannya sendiri. Selain ceramah, guru juga menggunakan metode tanya jawab. Namun, tanya jawab tidak efektif karena peserta didik kurang percaya diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Metode penugasan yang digunakan guru juga masih terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan belum terlihat menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif ataupun evaluasi berbasis digital.

Selain itu, guru juga belum mengoptimalkan media pembelajaran konkret dan digital. Guru masih menggunakan media gambar untuk memperjelas materi yang disampaikan, tetapi tidak semua peserta didik memperhatikan media gambar yang ditunjukkan guru. Penguasaan guru pada media pembelajaran berbasis teknologi juga masih rendah. Guru hanya menggunakan video YouTube yang berisi materi pembelajaran. Guru belum memanfaatkan platform pembelajaran digital yang dapat membantu guru mengembangkan sumber belajar yang interaktif, seperti konten presentasi, video

pembelajaran, bahkan evaluasi digital. Sumber belajar yang masih terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS) mengakibatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS rendah karena tidak adanya aktivitas belajar yang menarik. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, sehingga peserta didik jenuh dan enggan memperhatikan penjelasan dari guru.

Model pembelajaran konvensional yang belum berpusat pada peserta didik dan masih minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru mengakibatkan minat peserta didik pada pembelajaran IPAS rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang bersifat abstrak. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar IPAS pada Sumatif Akhir Semester 1 yang masih rendah. KKTP untuk pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Sarirejo adalah 70. Perolehan hasil belajar di kelas IV A menunjukkan bahwa 12 dari 28 peserta didik (43%) telah memenuhi KKTP, sedangkan 16 peserta didik (57%) belum memenuhi. Sementara itu, di kelas IV B, hanya 10 dari 26 peserta didik (38%) yang telah memenuhi KKTP, sedangkan 16 peserta didik (62%) belum memenuhi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru hendaknya menggunakan model pembelajaran inovatif pada pembelajaran IPAS. Model pembelajaran inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai stimulus awal bagi peserta didik untuk belajar dimana peserta didik diarahkan untuk terlibat aktif dalam memecahkan permasalahan dengan membentuk pengetahuannya sendiri, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya (Widyasari et al., 2024). Permasalahan yang dihadirkan dalam model *Problem Based Learning* adalah masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan bersumber dari materi pembelajaran yang dipelajari, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya (Lestari & Wulandari, 2023; Shishigu et al., 2018).

Pada model *Problem Based Learning*, pembelajaran berfokus pada pemecahan masalah yang memosisikan guru sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk dapat berkolaborasi bersama kelompoknya untuk memecahkan masalah yang didiskusikan

(Samadun & Dwikoranto, 2022). Model ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri dan mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan masalah yang dipecahkan (Kusuma, 2020). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar karena membantu peserta didik lebih mudah memahami materi melalui kegiatan pemecahan masalah (Budhiman et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian lainnya, model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang meningkat secara signifikan (Gulo, 2022).

Langkah-langkah proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* terdiri dari lima sintaks, di antaranya melakukan orientasi masalah nyata pada peserta didik, mengatur peserta didik untuk belajar dalam kelompok, mengarahkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan mandiri dan kelompok, memotivasi peserta didik untuk mengembangkan dan menyampaikan hasil diskusi, dan menganalisis serta mengevaluasi kegiatan penyelesaian masalah (Sutarto et al., 2022). Menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial, baik yang melibatkan dua individu atau lebih, maupun berkelompok. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) terwujud dalam model *Problem Based Learning* karena selain membentuk pengetahuan secara mandiri, peserta didik juga memperoleh bimbingan dari guru dan teman untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik (Muhsam & Muh, 2022).

Selain model *Problem Based Learning* yang belum digunakan, media pembelajaran juga belum dioptimalkan. Guru hanya menggunakan media gambar dan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan. Maka dari itu, guru hendaknya menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar peserta didik (Ansya & Salsabilla, 2025). Salah satu media pembelajaran digital interaktif yang dapat digunakan adalah

Genially. Genially adalah platform pembelajaran online yang dapat memudahkan guru untuk mengembangkan sumber belajar melalui fitur konten presentasi, video pembelajaran, infografis, gamifikasi, dan lainnya secara menarik dan interaktif (Enstein et al., 2022). Melalui media Genially, guru dapat membuat konten presentasi dengan template yang menarik, mengembangkan game atau kuis berbasis gamifikasi, serta menyisipkan video, gambar, animasi, audio, atau situs lain pada konten pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan secara gratis dan berbayar serta dapat diakses dengan mudah melalui jaringan internet (Rahayu et al., 2023). Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan gaya belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan fitur Genially berupa konten presentasi yang memuat teks, gambar, dan video untuk mendukung penyampaian materi serta fitur kuis edukatif berbasis gamifikasi sebagai evaluasi digital bagi peserta didik. Penggunaan media Genially sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer bahwa peserta didik cenderung lebih mudah memahami informasi melalui kombinasi saluran visual dan auditori. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, media Genially dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif (Arum et al., 2025; Putra & Afrina, 2023). Hasil penelitian lainnya, menunjukkan bahwa media Genially berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman dan daya ingat peserta didik mengenai materi yang dipelajari, sehingga meningkatkan hasil belajarnya (Afní & Bektiningsih, 2024).

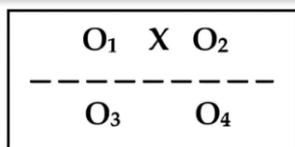
Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media Genially dengan model konvensional berbantuan media gambar. Selain itu, untuk menguji keefektifan model PBL berbantuan media Genially terhadap minat dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Gugus Robert Wolter Monginsidi Kabupaten Kendal.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen, yaitu *Quasi*

Experimental Design. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari tahu dampak suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono, 2019). Desain penelitian ini merupakan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Maret 2025 di SD Gugus Robert Wolter Monginsidi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah, tepatnya di SD Negeri Karangtengah yang beralamat di Dukuh Sidosari, Desa Karangtengah, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal dan SD Negeri 2 Sarirejo yang beralamat di Dukuh Sekopek, Desa Sarirejo, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Gugus Robert Wolter Monginsidi yang terdiri dari 54 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo dan 16 peserta didik kelas IV SD Negeri Karangtengah. Maka dari itu, populasi penelitian berjumlah 70 peserta didik. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* dimana sampel dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019). Sampel ini melibatkan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo dengan total 54 peserta didik yang mencakup 28 peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 26 peserta didik kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut dijadikan sebagai sampel karena berasal dari sekolah yang sama, kemampuannya yang relatif setara, dan latar belakang pendidikan guru yang serupa.

Berdasarkan desain penelitian yang sudah dipaparkan, pertama-tama peneliti memberikan *pretest* angket minat dan soal tes pada masing-masing kelas untuk mengidentifikasi minat dan kemampuan awal terkait dengan muatan pembelajaran IPAS materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan perlakuan yang tidak sama pada kedua kelas. Kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan model PBL berbantuan media Genially. Sementara itu, kelas kontrol dilaksanakan menggunakan model konvensional berbantuan media gambar. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran masing-masing tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Setelah itu, peneliti memberikan *posttest* angket minat dan soal tes pada kedua kelas untuk menganalisis perbedaan minat dan hasil belajar serta menguji keefektifan perlakuan yang diterapkan. Berikut ini terdapat desain penelitian yang digunakan.



Gambar 1. Desain Penelitian

Berdasarkan Gambar 1 di atas, O₁ adalah peserta didik kelas eksperimen sebelum memperoleh perlakuan dan O₃ adalah peserta didik kelas kontrol. X adalah perlakuan untuk model PBL berbantuan media Genially. O₂ adalah peserta didik kelas eksperimen setelah memperoleh perlakuan, sedangkan O₄ adalah peserta didik kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan (Sugiyono, 2019).

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen penelitian berupa angket minat dan soal tes hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas IV SD Negeri Karangtengah yang digunakan sebagai kelas uji coba. Setelah memperoleh hasil data uji coba, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas pada angket minat belajar, sedangkan pada soal tes hasil belajar, peneliti melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Kemudian, item angket minat dan soal tes yang sudah diuji dan memenuhi kriteria dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol. Berikut ini merupakan hasil uji validitas dan reliabilitas angket minat serta hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Tabel 1. Uji Validitas dan Reliabilitas Minat Belajar

Minat Belajar		
Total Item	Item Valid	Reliability
40	25	.940

Tabel 1 menyajikan hasil uji validitas dan reliabilitas angket minat belajar. Berdasarkan 40 item angket minat yang diuji validitasnya, diperoleh item yang valid sebanyak 25. Selanjutnya, angket minat diuji reliabilitasnya menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen angket minat dinyatakan reliabel karena nilai yang diperoleh sebesar 0,940 > 0,6.

Tabel 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Belajar

Hasil Belajar		
Total Item	Item Valid	Reliability
45	34	.949

Tabel 2 menyajikan hasil uji validitas dan reliabilitas soal tes hasil belajar. Berdasarkan 45

item soal tes yang diuji validitasnya, diperoleh item yang valid sebanyak 34. Selanjutnya, soal tes diuji reliabilitasnya menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen soal tes dinyatakan reliabel karena nilai yang diperoleh sebesar 0,949 > 0,6.

Tabel 3. Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal

Uji	Kriteria	Hasil
Tingkat Kesukaran	Mudah	5
	Sedang	26
	Sukar	3
Daya Pembeda Soal	Cukup	5
	Baik	12
	Baik Sekali	8

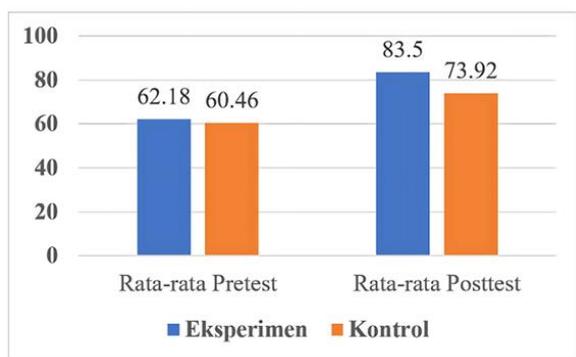
Tabel 3 menyajikan hasil uji tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Berdasarkan 34 item soal yang valid, 5 soal diklasifikasikan mudah, 26 soal diklasifikasikan sedang, dan 3 soal diklasifikasikan sukar. Namun, dari 34 item soal hanya diambil 25 soal yang dianggap telah mewakili setiap indikator soal. Selanjutnya, daya pembeda untuk 25 soal terdiri atas 5 soal berkategori cukup, 12 soal berkategori baik, dan 8 soal berkategori baik sekali. Pada penelitian ini, data dikumpulkan dengan cara tes melalui pemberian *pretest* dan *posttest*, serta non tes dalam bentuk wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui analisis awal menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, serta analisis akhir untuk membuktikan hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-test* dan uji *Paired Samples t-test*. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 29 untuk memudahkan proses perhitungan dalam uji statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkaitan dengan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Gugus Robert Wolter Monginsidi Kabupaten Kendal pada kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Sarirejo, maka ada beberapa hal yang akan dikaji pada bagian hasil dan pembahasan, di antaranya analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Samples t-test* dan uji *Paired Samples t-test* pada data *pretest* dan *posttest* minat dan hasil belajar peserta didik, baik kelas eksperimen, maupun kelas kontrol. Statistik deskriptif minat dan hasil belajar disajikan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Minat Belajar

	N	Min	Max	Mean
<i>Pretest</i>				
Eksperimen	28	46	77	62.18
Kontrol	26	44	76	60.46
<i>Posttest</i>				
Eksperimen	28	70	97	83.50
Kontrol	26	60	93	73.92

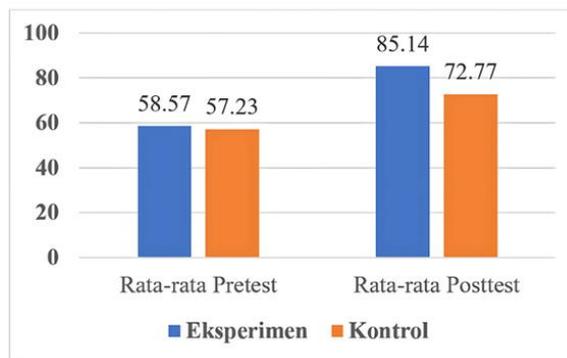


Gambar 2. Grafik Rata-rata Minat Belajar

Tabel dan gambar tersebut menyajikan data minat belajar yang didapatkan peserta didik sebelum dan sesudah menerima perlakuan dengan model berbantuan media pembelajaran yang berbeda. Hasil di atas memberikan informasi bahwa minat awal peserta didik di kedua kelas relatif sama. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* yang hampir sama. Namun, setelah menerima perlakuan yang berbeda, minat belajar pada kedua kelas penelitian menunjukkan perbedaan. Kelas eksperimen memiliki minat belajar yang lebih tinggi, tercermin dari nilai rata-rata *posttest* yang didapatkan, yaitu 83,50, sedangkan rata-rata yang didapatkan kelas kontrol hanya 73,92.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

	N	Min	Max	Mean	Completed %
<i>Pretest</i>					
Eksperimen	28	36	76	58.57	14.29
Kontrol	26	32	72	57.23	7.69
<i>Posttest</i>					
Eksperimen	28	72	100	85.14	100
Kontrol	26	60	92	72.77	61.54



Gambar 3. Grafik Rata-rata Hasil Belajar

Tabel dan gambar tersebut menyajikan data hasil belajar kognitif. Hasil tersebut memberikan informasi bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan awal yang relatif sama karena nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan hampir sama. Namun, setelah menerima perlakuan yang berbeda, hasil belajar kognitif kedua kelas menunjukkan perbedaan. Kelas eksperimen meraih hasil belajar yang lebih tinggi, tercermin dari nilai rata-rata *posttest* yang didapatkan, yaitu 85,14, sedangkan rata-rata yang didapatkan kelas kontrol hanya 72,77. Persentase ketuntasan juga menunjukkan perbedaan yang signifikan, kelas eksperimen mencapai persentase ketuntasan 100%. Sementara itu, kelas kontrol, persentase ketuntasan yang dicapai hanya 61,54%. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Hasil uji normalitas juga berguna untuk menentukan rumus analisis statistik yang akan digunakan.

Tabel 6. Uji Normalitas Minat Belajar

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar			
<i>Pretest</i> Eksperimen	.963	28	.401
<i>Posttest</i> Eksperimen	.933	28	.074
<i>Pretest</i> Kontrol	.938	26	.122
<i>Posttest</i> Kontrol	.952	26	.253

Tabel 6 menyajikan hasil uji normalitas data minat belajar yang dianalisis menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Pada kelas eksperimen, perhitungan menghasilkan nilai signifikansi 0,401 dan 0,074 untuk *pretest* dan *posttest*. Kemudian, pada kelas kontrol, perhitungan menghasilkan nilai signifikansi 0,122 dan 0,253 untuk *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi dari keempat data menunjukkan hasil yang lebih besar dari 0,05, sehingga data terdistribusi secara normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Hasil Belajar

		Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar		Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	Eksperimen	.964	28	.431
<i>Posttest</i>	Eksperimen	.938	28	.101
<i>Pretest</i>	Kontrol	.958	26	.347
<i>Posttest</i>	Kontrol	.936	26	.110

Tabel 7 menyajikan hasil uji normalitas data hasil belajar yang dianalisis menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Pada kelas eksperimen, perhitungan menghasilkan nilai signifikansi 0,431 dan 0,101 untuk *pretest* dan *posttest*. Kemudian, pada kelas kontrol, perhitungan menghasilkan nilai signifikansi 0,347 dan 0,110 untuk *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi dari keempat data menunjukkan hasil yang lebih besar dari 0,05, sehingga data terdistribusi secara normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengidentifikasi homogen atau tidaknya suatu varians data.

Tabel 8. Uji Homogenitas Minat Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
Minat Belajar		Levene	df	df	Sig.
		Statistic	1	2	
Based on Mean	<i>Pretest</i>	.366	1	52	.548
	<i>Posttest</i>	.1424	1	52	.238

Tabel 8 menyajikan hasil uji homogenitas data minat belajar yang dianalisis menggunakan metode *Levene* dengan mengacu pada nilai signifikansi yang tercantum dalam kolom *based on mean*. Nilai signifikansi yang dihasilkan untuk *pretest* minat belajar adalah 0,548 dan *posttest* adalah 0,238. Perolehan nilai signifikansi minat belajar kedua kelas, baik untuk *pretest*, maupun *posttest* lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menyatakan bahwa data minat belajar pada kedua kelas bersifat homogen.

Tabel 9. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil Belajar		Levene	df	df	Sig.
		Statistic	1	2	
Based on Mean	<i>Pretest</i>	.000	1	52	.989
	<i>Posttest</i>	.240	1	52	.627

Tabel 9 menyajikan hasil uji homogenitas data hasil belajar yang dianalisis menggunakan metode *Levene* dengan mengacu pada nilai signifikansi yang tercantum dalam kolom *based on mean*. Nilai signifikansi yang dihasilkan untuk

pretest hasil belajar sebesar 0,989 dan *posttest* sebesar 0,627. Nilai signifikansi hasil belajar pada kedua kelas, baik untuk *pretest*, maupun *posttest* lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menyatakan bahwa data hasil belajar pada kedua kelas bersifat homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas, data minat dan hasil belajar bersifat homogen, maka dari itu, uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Samples t-test*.

Tabel 10. Uji *Independent Samples t-test* Minat Belajar

t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. Two-Sided p
Minat Belajar	Equal variances assumed	4.126	52	<.001

Tabel 10 memperlihatkan uji perbedaan minat belajar yang dianalisis melalui uji *Independent Samples t-test*. Nilai signifikansi (two-sided p) yang dihasilkan pada bagian *equal variances assumed* adalah <0,001 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media Genially dengan model konvensional berbantuan media gambar.

Tabel 11. Uji *Independent Samples t-test* Hasil Belajar

t-test for Equality of Means				
		t	df	Sig. Two-Sided p
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4.932	52	<.001

Tabel 11 memperlihatkan uji perbedaan hasil belajar yang dianalisis melalui uji *Independent Samples t-test*. Nilai signifikansi (two-sided p) yang dihasilkan pada bagian *equal variances assumed* adalah <0,001 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media Genially dengan model konvensional berbantuan media gambar. Selanjutnya, uji hipotesis dilanjutkan melalui uji *Paired Samples t-test* untuk menguji keefektifan perlakuan terhadap minat dan hasil belajar.

Tabel 12. Uji *Paired Samples t-test* Minat Belajar

		Significance		
Minat Belajar		t	df	Two-Sided p
Pair 1	<i>Pretest</i> Eksperimen – <i>Posttest</i> Eksperimen	-17.408	27	<.001
Pair 2	<i>Pretest</i> Kontrol – <i>Posttest</i> Kontrol	-14.958	25	<.001

Tabel 12 memperlihatkan hasil uji keefektifan minat belajar yang dianalisis melalui uji *Paired Samples t test*. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi (two-sided p) untuk *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil $<0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar dari sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model PBL berbantuan media Genially efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tabel 13. Uji *Paired Samples t-test* Hasil Belajar

		Significance		
Hasil Belajar		t	df	Two-Sided p
Pair 1	<i>Pretest</i> Eksperimen – <i>Posttest</i> Eksperimen	-23.117	27	<.001
Pair 2	<i>Pretest</i> Kontrol – <i>Posttest</i> Kontrol	-13.397	25	<.001

Tabel 13 memperlihatkan hasil uji keefektifan hasil belajar yang dianalisis melalui uji *Paired Samples t-test*. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi (two-sided p) yang dihasilkan untuk *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil $<0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar dari sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model PBL berbantuan media Genially efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, model *Problem Based Learning* berbantuan media Genially terbukti efektif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini semakin diperkuat dengan beberapa faktor di antaranya pertama, model *Problem Based Learning* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar materi pembelajaran berdasarkan pada masalah

atau konteks nyata, dengan menyelaraskannya pada pengetahuan baru dan apa yang mereka ketahui dalam kehidupan sehari-hari tentunya dapat menjembatani peserta didik dalam berpikir kritis terhadap pemecahan masalah (Bariyah et al., 2022; Ekayanti, 2021). Selain itu, model *Problem Based Learning* juga dapat mendorong peserta didik agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengatasi berbagai masalah, baik itu masalah sendiri, maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau bersama-sama (Hotimah, 2020; Marwah et al., 2021; Putri et al., 2023). Dengan begitu, peran guru bukan hanya sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran (Risandy et al., 2023).

Kedua, model *Problem Based Learning* berbantuan media mampu memberikan pembelajaran yang lebih optimal, dengan bantuan media dalam pembelajaran dapat menanggulangi kekurangan seperti terbatasnya indra, waktu, biaya, dan memberikan informasi secara jelas tanpa mengurangi makna dari pembelajaran tersebut (Baroroh, 2021; Lufri et al., 2021; Umbara et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran selain sebagai alat dalam memberikan informasi, media juga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam memahami suatu materi (Prasetyo & Hardjono, 2020; Sunami & Aslam, 2021). Dengan meningkatnya antusiasme peserta didik dalam memahami suatu materi tentunya dapat menumbuhkan minat terhadap apa yang sedang dipelajari, sehingga dapat berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik.

Ketiga, penggunaan platform Genially sebagai media pembelajaran bagi peserta didik terbukti memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Platform ini menawarkan konten interaktif yang menarik, seperti animasi, kuis, dan permainan edukatif, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton (Tárraga-Sánchez et al., 2023). Hal ini mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar yang pada akhirnya meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Penelitian oleh (Cabrera-Solano, 2022) menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan media Genially mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran, serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi

dibandingkan metode konvensional. Kelebihan media Genially terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan konten sesuai kebutuhan pembelajaran, memfasilitasi umpan balik instan, dan mendorong kolaborasi antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, media Genially tidak hanya meningkatkan minat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian oleh (Rahmayanti & Junaedi, 2024) menunjukkan bahwa model PBL yang didukung media Blooket berdampak pada peningkatan minat dan hasil belajar secara signifikan. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata *posttest* minat dan hasil belajar yang didapatkan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata *posttest* minat dan hasil belajar sebesar 77,05 dan 83,20, sedangkan rata-rata *posttest* minat dan hasil belajar kelas kontrol hanya 71,31 dan 73,87. Penelitian lainnya oleh (Milasari & Setyasto, 2023) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang dilaksanakan dengan model PBL berbantuan Microsoft Sway. Hal ini terbukti dari nilai signifikansi (2-tailed) yang dihasilkan dari uji *Independent Samples t-test*, yaitu $0,000 < 0,05$. Selain itu, penelitian oleh (Fatma & Ichsan, 2022) menunjukkan bahwa penerapan media Genially mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Hal ini terbukti dari nilai signifikansi (2-tailed) yang dihasilkan dari uji *Paired Samples t-test*, yaitu $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan pembelajaran yang sudah dilakukan, peneliti menemukan kelebihan dari model PBL berbantuan media Genially, di antaranya: (1) partisipasi dan keterlibatan peserta didik meningkat selama proses pembelajaran; (2) peserta didik lebih terbuka dan percaya diri untuk bertanya dan menyampaikan pendapat; (3) pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna; (4) kemampuan penyelesaian masalah dan kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat; (5) peserta didik lebih memahami materi pembelajaran karena model ini mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep melalui eksplorasi mandiri. Kelebihan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Sidiki et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa model PBL mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang tidak membosankan dan meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk

terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media Genially mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi IPA yang sifatnya abstrak melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif (Anjani et al., 2025).

Selain kelebihan, peneliti juga menemukan beberapa kekurangan, diantaranya: (1) implementasi sintaks model ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga membutuhkan manajemen waktu yang baik dalam pembelajaran; (2) media ini memerlukan koneksi internet yang lancar untuk mengakses konten presentasi dan gamifikasi. Kekurangan lainnya juga diungkapkan oleh (Anjani et al., 2025) bahwa rendahnya kesiapan digital peserta didik dalam menggunakan media Genially secara optimal dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Kekurangan yang masih ditemui pada proses pembelajaran, seperti implementasi sintaks model PBL yang memerlukan waktu yang cukup lama dapat ditanggulangi dengan mempersingkat sintaks keempat, yaitu memotivasi peserta didik untuk mengembangkan dan menyampaikan hasil diskusi. Peneliti hanya meminta salah satu kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain bertugas untuk menyimak dan mengoreksi hasil pekerjaannya. Selanjutnya, terkait dengan ketidakstabilan koneksi internet dapat ditanggulangi dengan menyiapkan koneksi internet alternatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media Genially dengan model konvensional berbantuan media gambar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi (two-sided p) untuk minat dan hasil belajar $< 0,001 < 0,05$. Selanjutnya, model PBL berbantuan media Genially efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPAS materi gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Samples t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi (two-sided p) $< 0,001 < 0,05$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru wali

kelas IV, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo dan SD Negeri Karangtengah yang telah membantu peneliti dalam kegiatan penelitian dan penyelesaian artikel.

REFERENSI

- Afni, N., & Bektiningsih, K. (2024). Genially Interactive Media: Improving Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>
- Andiniati, M. R., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 45 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1639–1647. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1515>
- Anjani, C. K., Nisa, A. F., Masjid, A. Al, & Khosiyono, B. H. C. (2025). Jigsaw Type Cooperative Learning Assisted by Genially Media to Improve the Students Activity and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 1147–1157. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10409>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5464>
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing Students' Learning Interest in Civics Learning through a Genially-Based Interactive Multimedia. *Journal of Education and Learning*, 19(2), 658–664. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Bariyah, E. M., Hidayatullah, I., & Jaenudin, E. (2022). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 284–294. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.163>
- Baroroh, M. Z. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 197–202. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.655>
- Budhiman, A., Satifah, O., & Sari, F. P. (2022). The Influence of Problem-Based Learning on Elementary School Students' Interest in Science. *Impulse: Journal of Research and Innovation in Physics Education*, 2(1), 55–63. <https://doi.org/10.14421/impulse.2022.21.06>
- Cabrera-Solano, P. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 21–36. <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/189>
- Efendi, R., Wijayanti, A., & Hartati. (2024). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 751–755. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2138>
- Ekayanti, I. (2021). The Influence of Problem Based Learning (PBL) Learning Model on Science Learning Motivation in Elementary Schools. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 1314–1321. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i6.70560>
- 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>
Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11.
<https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Kamila, K., Wilujeng, I., Jumadi, J., & Ungirwalu, S. Y. (2024). Analysis of Integrating Local Potential in Science Learning and its Effect on 21st Century Skills and Student Cultural Awareness: Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 223–233.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.6485>
- Kusuma, Y. Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Lestari, P. D., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 46–58.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1996
- Lufri, L., Elmanazifa, S., & Anhar, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning yang di Intervensi Teknologi Informasi terhadap Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 182–186.
<https://doi.org/10.17977/um052v12i3p182-186>
- Mardiyah, R., Aldriani, S., Chitta, F., & Zulfikar, M. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12, 29–40.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 42–45.
<https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.3977>
- Milasari, D., & Setyasto, N. (2023). The Effectiveness of the Microsoft Sway Assisted Problem-Based Learning Model on Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7028–7035.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4563>
- Muhsam, J., & Muh, A. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 11–17.
<https://doi.org/10.52060/pti.v3i01.713>
- Ningrum, M., Maghfiroh, & Andriani, R. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Madrasah Ibtidaiyah. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 85–100.
<https://doi.org/10.33367/jiee.v5i1.3513>
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 1(2), 111–119.
<https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Priantini, D. A. M. M. O., Suarni, N. K., & Adnyana, I. K. S. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(2), 238–244.
<https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The Development of Genially-Based Interactive Learning Multimedia for

- Elementary School Students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Putri, A., Suardika, I. K., Abas, M., & Uge, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 50–59. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i1.8>
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277. <https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- Rahmayanti, N., & Junaedi, A. (2024). Keefektifan Penerapan Model PBL Berbantuan Media Blooket terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Gugus Larasati Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 689–703. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15417>
- Risandy, L. A., Sholikhah, S., Ferryka, P. Z., & Putri, A. F. (2023). Penerapan Model Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(4), 95–105. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i4.379>
- Samadun, S., & Dwikoranto, D. (2022). Improvement of Student's Critical Thinking Ability in Physics Materials Through The Application of Problem-Based Learning. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(5), 534–545. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i5.247>
- Samsudin, A., Raharjo, T. J., & Widiasih. (2023). The Effectiveness of Contextual Teaching Learning (CTL) and Problem Based Learning (PBL) Models in Class VI Science Subjects on Creativity and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9324–9331. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5290>
- Shishigu, A., Hailu, A., & Anibo, Z. (2018). Problem-based learning and conceptual understanding of college female students in physics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(1), 145–154. <https://doi.org/10.12973/ejmste/78035>
- Sidiki, S. A. A., Abdjul, T., Lamangantjo, C. J., Buhungo, T. J., Yusuf, F. M., & Hermanto, I. M. (2024). The Implementation of PBL Model on Student Learning Outcomes in the Concept of Life Organizational Systems. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 4486–4497. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.8100>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Suparya, I. K., I Wayan Suastra, & Putu Arnyana, I. B. (2022). Rendahnya Literasi Sains: Faktor Penyebab dan Alternatif Solusinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 153–166. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.580>
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773–779. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186–196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Sutarto, Dwi Hastuti, I., Fuster-Guillén, D., Palacios Garay, J. P., Hernández, R. M., & Namaziandost, E. (2022). The Effect of Problem-Based Learning on Metacognitive Ability in the Conjecturing Process of Junior High School Students. *Education Research International*, 2022(1), 1–10. <https://doi.org/10.1155/2022/2313448>
- Tárraga-Sánchez, M. de los Á., Ballesteros-

- García, M. del M., & Migallón, H. (2023). Teacher-Developed Computer Games for Classroom and Online Reinforcement Learning for Early Childhood. *Education Sciences*, 13(2), 108. <https://doi.org/10.3390/educsci13020108>
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://doi.org/10.58230/27454312.709>
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (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>
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>