



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN WEB GENIALLY MATERI PERISTIWA ALAM TERHADAP SELF-ESTEEM SISWA KELAS V SDN 01 BENDOGERIT KOTA BLITAR

Uvi Qurrota A'yun¹⁾, Mohamad Fatih²⁾✉, Cindya Alfi³⁾

¹⁾ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Blitar, Indonesia
E-mail: uviquorrotaayun@gmail.com

✉²⁾ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Blitar, Indonesia
E-mail: mohamadfatih@unublitar.ac.id

³⁾ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Blitar, Indonesia
E-mail: cindyalfi22@gmail.com

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 07 26, 2025

Revised 04 15, 2026

Accepted 05 21, 2026

Keywords: *PBL Model; Genially Web; Self-esteem*

© **Copyright:** 2026. Authors retain copyright and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

This investigation focuss on how combining the Problem-Based Learning (PBL) apporoach integrated with the Genially web platform on improving the self-esteem among fifth-grade students at SDN 01 Bendogerit, Kota Blitar, particularly within the topic of natural phenomena. The study tackles issues including diminished student confidence, restricted problem-solving abilities, and the prevalence of teacher-centered teaching strategies. The adopted a quantitative approach using a quasi-experimental design. Participants were split into two categories: the control group utilizing conventional PBL and an experimental group using PBL with interactive Genially media. Data were collected through validated self-esteem questionnaires, classroom observation, and documentation, both groups completed pre- and post-questionnaires to assess shifts in self-esteem. The findings revealed a notable improvement in the experimental group's self-eateem, which increased from (41%) to a high category (80%), while the control group improved from low (33%) to medium (68%). Statistical analysis using paired t-tests and one-way ANOVA, confirmed that the observed differences in improvement between the groups were significant. In summary, the integration of genially web-based media within the PBL framework effectively boosts students' self-esteem and engagement. This approach enriches the learning process through interactivity and relevance, and offrest a promising model for future educational inovations in elementary schools.

How to cite: A'yun, U., Fatih, M., & Alfi, C. (2026). PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN WEB GENIALLY MATERI PERISTIWA ALAM TERHADAP SELF-ESTEEM SISWA KELAS V SDN 01 BENDOGERIT KOTA BLITAR. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 11(2), 148-158. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v11i2.7680>

INTRODUCTION

Media untuk mempermudah mengimplementasikan model pembelajaran PBL, peneliti menggunakan media ular tangga berbantuan web genially yang dipadukan dengan model

pembelajaran diatas yaitu pendekatan pembelajaran *problem-based learning* (PBL). Web genially merupakan website online gratis yang dapat dimanfaatkan untuk belajar mengajar, website genially menawarkan presetasi slide dengan berbagai fitur interaktif, termasuk permainan game edukatif yang bervariasi.

Penggunaan platform Genially dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. Genially menyediakan berbagai fitur menarik seperti template presentasi, infograsi, video, e-Poster, CV digital, Kuis interaktif, serta elemen *Gamification* yang dapat diintegrasikan dalam materi pembelajaran (Ratniati, 2022). Melalui media interaktif ini, diharapkan siswa dapat memahami konsep peristiwa alam dengan cara lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 september 2024 di Sekolah Dasar Negeri 01 Bendogerit Kota Blitar unttuk mengetahui karakteristik peserta didik yang dilakukan melalui observasi pengamatan kepada kelas V. Hasil observasi terdapat temuan masalah yaitu: 1) Peserta didik memperlihatkan tingkat kepercayaan diri yang rendah ketika diminta memberikan respons atas pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. 2). Terbatasnya kemampuan berpikir peserta didik dalam merespons tantangan selama proses pembelajaran menyebabkan mereka kesulitan mengikuti dinamika pembelajaran yang berlangsung. 3). Proses pembelajaran kurang efektif karena pembelajaran masih menggunakan ceramah dan berpusat pada guru. Merujuk pada kendala yang telah diidentifikasi, dibutuhkan pendekatan pembelajarn serta media yang mampu memberikan hasil secara optimal,efesien, dan mendorong kemandirian siswa. Tujuan utamanya adalah untuk menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik serta membantu mereka dalam mengatasi berbagai hambatan dalam proses belajar. Metode yang dianggap paling efisien untuk meraih tujuan ini adalah implementasi model pembelajaran yang berfokus pada masalah (PBL).

Pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) yaitu metode pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. siswa diberikan sebuah ppermasalahan sebagai langkah awal untuk memulai proses pembelajaran, lalu didorong untuk mengatasi tantangan tersebut dengan memanfaatkan pengetahuan dan ketrampilan yang siswa miliki. Melalui penerapan PBL, siswa diharapkan aktif dalam menggali pemahaman terhadap materi yang diaarkan, melalui situasi atau masalah nyata yang telah disusun oeh guru sesuai dengan topik pembelajaran.

Menurut Yulianti dan Astimar (2023), model pembelajaran berbasis masalah (*Model Problem-Based Learning/PBL*) dikenal sebagai strategi yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memperkuat pemahaman konseptual. dan telah diterapkan secara luas di berbagai jenjang pendidikan, termasuk tingkat dasar. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui proses analisis dan pemecahan permasalahan Berdasarkan peristiwa autentik yang kerap dijumpai dalam kehidupan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi tingkat efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) dengan bantuan media Genially dalam memperkuat pemahaman konsep siswa kelas V sekolah dasar terkait materi peristiwa alam, sekaligus meningkatkan tingkat kepercayaan diri (*self-esteem*) mereka. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, siswa diharapkan dapat lebih sering berpartisipasi selama proses pembelajaran dan menunjukkan peningkatan motivasi dalam memahami materi peristiwa alam.

METHODS

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang berfokus pada analisis pengaruh (*Problem Based Learning/PBL*) sebagai variabel bebas terhadap peningkatan self-esteem menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuasi-eksperimental sebagai metode utama yang digunakan. Pendekatan ini dipilih karena adanya keterbatasan dalam mengontrol variabel luar yang berpotensi memengaruhi jalannya eksperimen. *Quasi* eksperimen sendiri terdiri atas dua model desain, yaitu rancangan penelitian deret waktu dan rancangan penelitian kelompok kontrol none ekuivalen.

Penelitian ini menerapkan desain nonequivalent control group, yang melibatkan dua kelompok peserta didik, yaitu Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan melalui penerapan suatu model pembelajaran tertentu, dan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut, tidak memperoleh perlakuan sehingga dapat dijadikan pembandingan.

Pemilihan peserta dalam kedua kelompok tersebut dilakukan secara acak (randomisasi) guna meminimalisir bias dalam pengambilan data. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa desain kelompok kontrol tidak setara dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Design Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	posttest
Eksperimen (KE)	O_1	X	O_2
Kontrol (KK)	O_1	-	O_2

Keterangan:

- KE : kelas eksperimen
- KK : kelas kontrol
- X : kelas eksperimen yang diberikan perlakuan
- (-) : tidak diberikan perlakuan
- O_1 : test awal (preangket)
- O_2 : test akhir (postangket)

Menurut Sugiyono (2018) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain”. Populasi di penelitian ini meliputi semua siswa yang berada kelas 5 a dan 5 b SDN 01 Bendogerit Kota Blitar. Metode analisis data yang diterapkan dalam studi kuantitatif adalah untuk menguji kebenaran hipotesis melalui serangkaian pengujian, termasuk uji keabsahan data dan uji prasyarat.

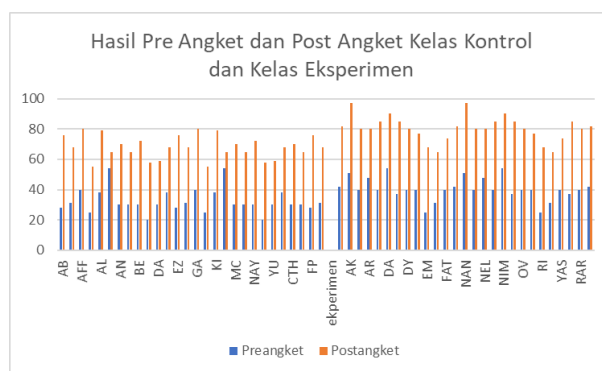
RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan *Quasi Eksperimental Design* yang dipilih karena adanya kesulitan dalam mengendalikan berbagai variabel eksternal yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen. Berikut adalah langkah awal pengolahan data.

HASIL

Tahap pertama pada di kelompok kontrol menggunakan pendekatan PBL dalam pembelajaran IPAS dengan materi peristiwa alam Kelas V SDN 01 Bendogerit Kota Blitar yaitu *preangket*. Siswa mengisi angket sebelum menggunakan pembelajaran PBL, untuk melihat *self-esteem* siswa sebelumnya dan sesudah pembelajaran. Siswa yang mengisi angket sebanyak 28 siswa.

Tahap pertama pada kelas eksperimen menggunakan Model PBL dalam pembelajaran IPAS berbantuan web genially dengan materi peristiwa alam Kelas V SDN 01 Bendogerit Kota Blitar yaitu *preangket*. Siswa mengisi angket sebelum menggunakan pembelajaran PBL berbantuan web genially, untuk melihat *self-esteem* siswa sebelumnya dan sesudah pembelajaran. Siswa yang mengisi angket sebanyak 27 siswa. Adapun hasil data tersebut ditampilkan dalam bentuk diagram seperti yang ditunjukkan dibawah ini.



Gambar. 1. Grafik Hasil Nilai Kelas Kontrol Dan Ekperimen

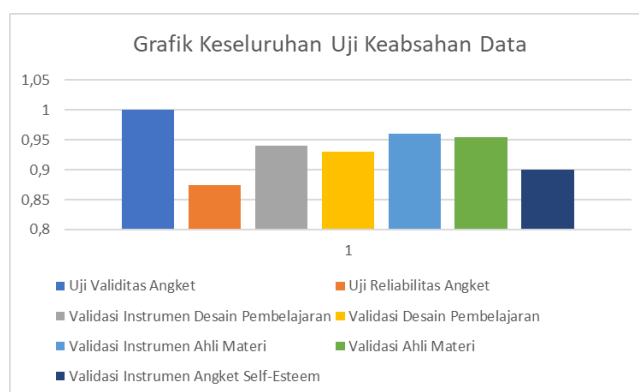
Hasil nilai preangket dan postangket pada grafik diatas berbeda. Pada kelas eksperimen hasil preangket siswa menunjukan skor terrendah yang diperoleh siswa 25 dan hasil tertinggi 54. Hasil nilai postangket siswa di kelas eksperimen menunjukkan nilai terendah sebesar 65 dan untuk nilai tertinggi . mendapatkan sebesar 97. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai preangket mendapat nilai terendah 20 dan untuk nilai tertinggi 54. Kelas kontrol nilai postangket mendapat hasil nilai terendah 55 dan untuk nilai tertinggi 80.

Uji Kebasahan Data

Validasi instrumen penelitian merupakan tahap krusial untuk memastikan keandalan dan ketepatan alat ukur dalam mengumpulkan data yang relevan dan akurat sesuai tujuan penelitian. Proses validasi melibatkan penilaian oleh para ahli bidang pendidikan yang menguji aspek materi, bahasa, kelengkapan, serta kesesuaian isi instrumen dengan konteks penelitian (Sugiyono, 2018).

Lembar validasi yang telah melalui penilaian para ahli menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase rutin di atas 80%-90%, sehingga layak digunakan dalam pengujian lapangan atau implementasi penelitian sesungguhnya. Di samping itu, uji reliabilitas dilakukan memperoleh nilai minimal sebesar 0,60 menunjukkan instrumen penelitian memiliki tingkat ketetapan internal yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas memiliki konsistensi internal yang cukup baik dalam mengukur variabel yang diteliti, serta layak untuk digunakan kembali dalam pengukuran serupa (Sugiyono, 2018).

Penilaian ini diperkuat oleh pendapat Ediyanto et al. (2022) yang menekankan pentingnya evaluasi menyeluruh terhadap formulasi item, kejelasan bahasa, relevansi isi, dan kesesuaian konteks agar instrumen tidak hanya valid tetapi juga reliabel dan aplikatif pada praktik pendidikan. Dengan demikian, validasi instrumen yang melibatkan ahli serta uji reliabilitas memberikan jaminan kualitas pengukuran dalam penelitian pendidikan dan menjamin keberhasilan pelaksanaan penelitian secara menyeluruh. Berikut adalah grafik keseluruhan uji Keabsahan data :



Gambar 2. Grafik Keseluruhan Uji Keabsahan Data

Uji Prasyarat

Hasil nilai preangket dan postangket yang terdapat di deskripsi data diatas akan dilakukan pengujian normalitas bertujuan untuk memverifikasi bahwa data memiliki distribusi normal.

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Normalitas

Questionnaire of Normality				
Shapiro-wilk				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil <i>self esteem</i>	<u>Preangket Eksperimen</u>	<u>.931</u>	<u>12</u>	<u>.386</u>
	<u>Postangket Eksperimen</u>	<u>.973</u>	<u>12</u>	<u>.943</u>
	<u>Preangket Kontrol</u>	<u>.890</u>	<u>12</u>	<u>.119</u>
	<u>Postangket Kontrol</u>	<u>.960</u>	<u>12</u>	<u>.781</u>

Hasil pengujian normalitas terhadap data self-esteem siswa menunjukkan distribusi yang baik. Berdasarkan analisis, nilai signifikansi untuk seluruh data dari semua kelompok adalah lebih besar dari 0,05, yaitu preangket eksperimen 0,386, postangket eksperimen 0,943, preangket kelas kontrol 0,119, dan postangket kontrol 0,781. Oleh karena itu, berdasarkan hasil interpretasi pada pengujian normalitas, data preangket dan postangket, data pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan pola yang normal, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi yang melebihi angka 0,05.

Sesudah data dinyatakan memiliki distribusi normal maka data akan memasuki tahap pengujian homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic		df1	df2	Sig.	
Hasil	Based on Mean	.000	1	22	.990
Self esteem	Based on Median	.000	1	22	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	20.985	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	22	.992

Hasil pengujian data homogenitas menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan rata-rata 0,900, berdasarkan median 1,000, berdasarkan median dan df yang disesuaikan 1,000, serta berdasarkan trimmed mean 0,992. Semua nilai sig. > 0,05. Dengan demikian, distribusi data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians serupa atau bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Setelah hasil angket menunjukkan distribusi data yang normal dan homogen, maka analisis data post angket dilakukan menggunakan uji parametrik. Jenis uji parametrik yang diterapkan adalah Uji Paired Samples T-Test, yaitu suatu teknik statistik komparatif untuk menguji perbedaan yang signifikan antara rata-rata dari kelompok data yang saling berpasangan.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Tes kelas kontrol

		Paired Samples Tes					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Paired differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% confidence interval of the difference				
					Lower	Upper			
paired	Pre_kontrol Pre_angket	-35.786	8.900	1.682	-39.237	-32.335	-21.276	27	.000

Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi pada kelas kontrol 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut berada di bawah ambang signifikansi sebesar 0,05 ($p < 0,05$).

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sampel Tes Kelas Ekperimen

		Paired Samples Tes							
		Paired Differences					t	Df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std.Error Mean	95% Confidence interval of the Difference				
					Lower	Upper			
paired	Pre_eksperimen Pre_eksperimen	-39.926	5.015	.965	-41.910	-37.942	-41.370	27	.000

Kelompok yang memperoleh perlakuan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, berarti berada jauh di bawah tingkat signifikansi 0,05 ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan penerapan *Problem Based Learning* (PBL) yang dilengkapi dengan media berupa web Genially berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil angket siswa. Peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen menunjukkan capaian secara substansial lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan integrasi media digital interaktif dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat memperkuat efektivitas pembelajaran. Proses analisis terhadap data angket dilakukan menggunakan uji *One Way ANOVA* guna mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok yang diteliti.

Tabel 5. Hasil Uji *One Way ANOVA*

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	486.000	1	486.000	38.208	.000
Within Groups	279.833	22	12.720		
Total	765.833	23			

Hasil analisis dengan menggunakan uji *One Way ANOVA*, memperoleh nilai signifikansi sebesar $< 0,000$, yang berada di bawah ambang signifikansi 0,005. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terutama dalam aspek interaksi siswa.

PEMBAHASAN

Pengaruh Peningkatan Self-Esteem Pada Model PBL Berbantuan Materi Peristiwa Alam Terhadap Kelas Kontrol

Hasil pembelajaran pada kelas kontrol yang hanya menerapkan pendekatan PBL tanpa bantuan media Web Genially menunjukkan adanya peningkatan skor angket dari 33% pada pretest menjadi 68% pada postangket. Berdasarkan pedoman interpretasi, skor 33% termasuk dalam kategori rendah, sedangkan skor 68% berada pada kategori sedang.

Kenaikan ini menunjukkan bahwa terdapat perbaikan pemahaman dan kepercayaan diri siswa yang cukup signifikan meskipun belum mencapai kategori tinggi. Kenaikan dari 33% ke 68% menandakan adanya perbaikan yang cukup signifikan, walaupun hasilnya masih belum mencapai kategori tinggi. Hal ini menegaskan bahwa model PBL tanpa media pendukung interaktif masih mampu mendorong perkembangan pemahaman dan kepercayaan diri siswa, tetapi dampaknya tidak sekuat jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan bantuan Web Genially.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Fatih, (2020) yang menegaskan bahwa penggunaan media yang praktis dan mudah diakses dalam menyampaikan informasi pengetahuan memiliki dampak terhadap tingkat pemahaman peserta didik. Dengan demikian, meskipun pendekatan PBL terbukti meningkatkan pemahaman siswa, dan tingkat efektivitasnya akan semakin

maksimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang tepat serta menarik, seperti platform Web Genially.

Pengaruh Peningkatan *Self-Esteem* Model PBL Berbantuan Web Genially Materi Peristiwa Alam Kelas Eksperimen

Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi secara bergiliran di depan kelas. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga melatih kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi siswa. Selanjutnya, pada tahap analisis dan evaluasi, guru bersama peserta didik merefleksi seluruh proses pembelajaran dan menyimpulkan poin-poin penting, yang diperkuat dengan kegiatan evaluasi. Hal tersebut sependapat dengan (alfi dan wibangga, 2023) bahwa dalam meningkatkan kemampuan siswa perlu adanya penyesuaian kebutuhan dan karakter.

Penerapan sintaks-sintaks tersebut berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan *self-esteem* siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dari hasil angket pada kelas eksperimen yang menunjukkan peningkatan dari kategori "rendah" (41%) menjadi "tinggi" (80%) setelah penerapan model PBL berbantuan Web Genially. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa mampu mendorong terbentuknya sikap percaya diri dan pemahaman siswa terhadap materi.

Oleh karena itu, jika dilakukan perbandingan, terlihat persentase hasil postangket pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Web Genially menunjukkan peningkatan capaian yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan perlakuan tersebut. Temuan ini selaras dengan pandangan Fatih et al. (2022) menegaskan bahan ajar merupakan unsur penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran di lingkungan sekolah., karena keberadaannya secara langsung mendukung tercapainya tujuan belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media Genially terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan rasa percaya diri (*self-esteem*) peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Temuan ini selaras dengan pandangan Fatih (2020) yang menjelaskan bahwa suatu model dapat berfungsi sebagai media bantu dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Model tersebut berperan dalam mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan serta mampu mereduksi tingkat keabstrakan konsep yang dipelajari. Pernyataan tersebut juga selaras berdasarkan pandangan yang dikemukakan oleh (Alfi et al., 2022) yang menegaskan bahwa model pembelajaran yang bersifat mandiri layak dan tepat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dikelas. Berdasarkan uraian diatas, meskipun pendekatan PBL menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan tingkat pemahaman siswa, efektivitasnya dapat ditingkatkan jika disertai dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan atraktif, seperti Web Genially. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Alfi, et al., 2024) keberadaan teknologi memberikan dukungan krusial dalam pembelajaran, salah satunya melalui kemampuan untuk memvisualisasikan materi atau contoh secara nyata sehingga tampak lebih realistis bagi siswa.

Interaksi Pengaruh Perbedaan Antara Kelas Kontrol Dan Model PBL Berbantuan Web Genially Pada Kelas Eksperimen Terhadap Peningkatan *Self-Esteem*

Hasil pengisian angket oleh siswa menunjukkan adanya perbedaan interaksi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen, yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah Berbantuan Web Genially dalam pembelajaran IPAS mengenai materi peristiwa alam, menunjukkan kemampuan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok, lebih proaktif dalam mengemukakan pendapat, lebih tertarik pada proses pembelajaran, dan lebih aktif berdiskusi selama proses pembelajaran. Model PBL Berbantuan Web Genially mendorong pemecahan masalah bersama tampaknya memfasilitasi kolaborasi dan keterlibatan siswa secara lebih intensif. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional, interaksi siswa cenderung lebih pasif karena kurang adanya stimulasi interaktif yang serupa. Selaras dengan pandangan (Fatih & Cindya, 2021) kurangnya pemanfaatan teknologi secara optimal dan memadai dalam dunia pendidikan berpotensi menimbulkan berbagai persoalan yang berdampak pada efektifitas proses belajar mengajar.

Hasil analisis data melalui uji *One Way ANOVA* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,005$), yang mengindikasikan perbedaan rata-rata interaksi yang signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pendekatan PBL Berbantuan Web Genially mampu mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kolaboratif dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan web genially. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi media berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dan memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran.

Sehingga hasil pengujian *One Way ANOVA* tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya ketidaksamaan interaksi antara kelas Model PBL Berbantuan Web Genially materi peristiwa alam dan kelompok Model PBL (kelompok pembelajaran tanpa web genially). Pandangan tersebut diperkuat oleh sejumlah ahli. Iwantara et al. (2014) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang mengedepankan peran aktif siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran. mampu mendorong terbentuknya interaksi positif, baik hubungan antara pendidik dan peserta didik serta di antara peserta didik itu sendiri. Senada dengan itu, Fatih (2018) menekankan pentingnya pemilihan model pembelajaran yang tepat sebagai faktor utama dalam menunjang efektivitas proses pendidikan di sekolah. Alfi et al. (2022) turut menambahkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis eksperimen mampu mengoptimalkan kegiatan belajar, baik dalam konteks intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

CONCLUSIONS

Hasil peningkatan preangket dalam kelas kontrol mendapat hasil persentase 33% jika diinterpretasikan pada pedoman pengambilan keputusan pemahaman masuk dalam kategori “Rendah”. Hasil peningkatan postangket dalam kelas kontrol mendapat hasil persentase 68% jika diinterpretasikan pada pedoman pengambilan keputusan pemahaman masuk dalam kategori “sedang”.

Hasil peningkatan preangket dalam kelas eksperimen mendapat nilai 41% jika diinterpretasikan pada pedoman pengambilan keputusan pemahaman masuk dalam kategori “Rendah”. Dilanjutkan dengan peningkatan postangket pada kelompok eksperimen mendapat hasil persentase 80% jika diinterpretasikan pada pedoman pengambilan keputusan pemahaman masuk dalam kategori “tinggi”.

Hasil analisis data menggunakan Hasil uji *One Way ANOVA* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,005$), yang menandakan terdapat perbedaan rata-rata interaksi yang signifikan antara kedua kelas. Penelitian ini menekankan bahwa pembelajaran yang berlandaskan pendekatan PBL Berbasis Web Genially lebih efektif dalam menciptakan pengalaman proses belajar yang interaktif, menarik, dan kolaboratif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memanfaatkan web Genially.

CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Para penulis bahwa naskah ini bebas dari konflik kepentingan terkait isi dokumen ini. Seluruh penulis kolaboratif telah melakukan pengecekan dan menyetujui versi final kolektif. Selain itu, penulis mengonfirmasi Tidak terdapat kepentingan finansial yang perlu diungkapkan sehubungan dengan publikasi ini. Dokumen ini merupakan karya ilmiah yang otentik dan belum pernah diajukan untuk penerbitan ditempat lain.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

Uvi Qurrota A'yun merancang usulan penelitian dan membangun kerangka teori Moh. Fatih bertugas mengumpulkan data dan melakukan analisis awal. Cindya Alfi memberikan masukan ahli serta turut serta dalam penulisan dan penyempurnaan naskah akhir.

REFERENCES

- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 768-776. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351-357. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., & Iswan, M. (2024). Pengembangan augmented reality book sebagai upaya peningkatan kemampuan visual spasial siswa SD di Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(2), 331-337. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i2.953
- Ediyanto, E., Sunandar, A., Ramadhani, R. S., & Aqilah, T. S. (2022). Sustainable Instrument Development in Educational Research. Discourse and Communication for Sustainable Education, 13(1), 37–47. <https://doi.org/10.2478/dcse-2022-0004>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning: (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(2), 137-149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.42
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 348-361. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>

- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 506-514. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.277
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51-61. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(1), 112-120. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467
- Iwantara, I. W., & Suma, M. P. K. (2014). Pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Ganesha*, 4(1), 122399.
- Ratniati, R., & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika dengan permainan ular tangga menggunakan platform Genially pada pokok bahasan momentum impuls di SMAN 1 Badar TP 2021/2022. *Jurnal penelitian pendidikan MIPA*, 7(1), 18-27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1337>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yulianti, E., & Astimar, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 352-360. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10457>