Inovasi Kurikulum - p-ISSN 1829-6750 & e-ISSN 2798-1363
Volume 22 No 4 (2025) 2161-2172

Inovasi Kurikulum
https://ejournal-hipkin.or.id/index.php/jik

Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation competence of elementary school students

Rina Indrawaty[1], Euis Eti Rohaeti[2], Reka Yuda Mahardika[3]
[1,2,3]IKIP Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia
rinaindrawaty1971@gmail.com[1], e2rht@ikipsiliwangi.ac.id[2], rekayuda@ikipsiliwangi.ac.id[3]

ABSTRACT

Genially media, with all its advantages, is one of the reliable alternatives to address the challenges of modern education, particularly in creating innovative, enjoyable, and meaningful learning experiences for students. This study aims to measure the effectiveness of Genially interactive media in improving the presentation skills of fifth-grade elementary school students. The method used is quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design. Participants consisted of 29 students selected through purposive sampling. Data were collected through presentation tests before (pretest) and after (posttest) the intervention using Genially over three sessions. Data analysis utilized the Shapiro-Wilk test for normality and the Wilcoxon Signed-Rank test to measure the significance of improvement. The results showed an average increase in presentation scores from 61.21 (pretest) to 84.48 (posttest) with significance at 0.001. These findings prove that Genially is effective in improving students' presentation competencies, supporting constructivism theory and multimedia-based learning. The implications of this study emphasize the importance of integrating digital media into the elementary school curriculum. Genially media not only serves as a learning aid but also as an effective tool in comprehensively improving presentation skills among elementary school students.

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 1 May 2025
Revised: 22 Aug 2025
Accepted: 30 Aug 2025
Available online: 22 Sep 2025
Publish: 28 Nov 2025

Keywords:
Genially*; interactive media; presentation competence*

Open access
Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Media Genially dengan semua keunggulannya menjadi salah satu alternatif yang dapat diandalkan untuk menjawab tantangan pendidikan modern, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media interaktif Genially dalam meningkatkan kompetensi presentasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar (SD). Metode yang digunakan adalah quasi-experimental dengan desain one group pretest-posttest. Partisipan terdiri dari 29 peserta didik yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui tes presentasi sebelum (pretest) dan setelah (posttest) intervensi menggunakan Genially selama tiga pertemuan. Analisis data menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk normalitas dan uji Wilcoxon Signed-Rank untuk mengukur signifikansi peningkatan. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor presentasi dari 61,21 (pretest) menjadi 84,48 (posttest) dengan signifikansi 0,001. Temuan ini membuktikan bahwa Genially efektif dalam meningkatkan kompetensi presentasi peserta didik, mendukung teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis multimedia. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya integrasi media digital dalam kurikulum sekolah dasar. Media Genially tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan keterampilan presentasi secara menyeluruh pada peserta didik SD.

Kata Kunci: Genially*; kompetensi presentasi; media interaktif*

How to cite (APA 7)
Indrawaty, R., Rohaeti, E. E., & Mahardika, R. Y. (2025). Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation competence of elementary school students. *Inovasi Kurikulum, 22*(4), 2161-2172.

Peer review
This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright
2025, Rina Indrawaty, Euis Eti Rohaeti, Reka Yuda Mahardika. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: rinaindrawaty1971@gmail.com

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

INTRODUCTION

Kemampuan presentasi menjadi salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang harus dimiliki oleh peserta didik sejak dini. Presentasi bukan hanya sebagai sarana menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai bentuk penguatan kepercayaan diri, pengembangan berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi yang terstruktur. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendukung pengembangan *hardskill* dan *softskill*, keterampilan presentasi ditekankan sebagai bagian dari capaian pembelajaran yang menuntut peserta didik mampu mengkomunikasikan gagasannya secara efektif (Nursianda *et al*., 2025). Rendahnya keterlibatan peserta didik karena media pembelajaran yang monoton dan tidak kontekstual, menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menjelaskan konsep ilmiah secara sistematis, khususnya dalam mata pelajaran sains (Sintya & Utami, 2025). Hal tersebut didukung dengan kebanyakan guru menggunakan dengan metode ceramah tanpa media pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton (Cantika *et al*., 2022).

Penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif seperti Genially menjadi pilihan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Genially sebagai *platform* berbasis web yang memuat fitur bervariasi seperti presentasi, poster, video pembelajaran, *game* edukasi, poster elektronik, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya yang dapat diakses secara *online* sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses materi di dalamnya (Hermita *et al*., 2022; Rahayu *et al*., 2023). Keunggulan Genially dapat menjadi alternatif untuk menjawab tantangan pendidikan modern, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Media Genially berperan sangat signifikan dalam memberikan kemudahan penyampaian materi serta menciptakan interaksi yang dinamis antara peserta didik dan materi pembelajaran (Nurhalifah & Falah, 2021). Fitur-fitur interaktif seperti animasi, kuis, gambar interaktif, dan elemen multimedia lainnya memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik (Zulaichah *et al*., 2025).

Geniallyi memfasilitasi guru dan pendidik dalam menyusun materi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi, animasi, simulasi, dan interaktivitas digital (Rinjani, 2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially telah menunjukkan pengaruh yang sangat positif terhadap penyampaian materi dan interaksi dalam proses pembelajaran. Sebagaimana, temuan studi sebelumnya yang menunjukkan penggunaan Genially berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan, dengan rata-rata skor peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (Dewi & Setiyaningsih, 2024). Lebih jauh, temuan terdahulu menekankan bahwa penggunaan media Genially dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21 (Maharani & Nasution, 2025). Media ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi, bertanya, mengeksplorasi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang relevan.

Temuan lainnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Genially mampu meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan dalam mata pelajaran IPA (Azizah *et al*., 2025). Interaksi pembelajaran yang difasilitasi oleh Genially bersifat dialogis dan partisipatif, bukan satu arah. Peserta didik menjadi lebih terlibat secara aktif, baik dalam kegiatan diskusi, simulasi, maupun kuis interaktif yang tersedia dalam *platform* ini (Luthfia *et al*., 2025). Ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media Genially mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X dalam pembelajaran administrasi perkantoran (Fadilah & Kusdiyanti, 2023). Tidak hanya efektif dalam pembelajaran tatap muka, media Genially juga terbukti relevan dan efektif dalam pembelajaran jarak jauh serta *blended learning*. Ini terlihat dari respons positif peserta didik dan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang mengkaji media Genially dengan hasil belajar atau penguasaan materi, penelitian ini mengkaji media Genially dengan kemampuan presentasi peserta didik Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengevaluasi secara empiris bagaimana penggunaan media Genially dapat meningkatkan kemampuan presentasi peserta didik sekolah dasar secara holistik, sembari mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik belajar yang beragam. Rumusan masalah penelitian ini yaitu 1) bagaimana efektivitas media interaktif Genially dalam meningkatkan kompetensi presentasi peserta didik sekolah dasar; dan 2) apakah terdapat peningkatan signifikan dalam aspek logika penyampaian, sistematika materi, serta efektivitas komunikasi setelah intervensi pembelajaran menggunakan media ini. Tujuan penelitian ini untuk menguji dan menganalisis secara empiris efektivitas penggunaan Genially dalam pembelajaran presentasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi berbasis data mengenai penerapan media digital interaktif dalam konteks pendidikan dasar.

LITERATURE REVIEW

Kemampuan Presentasi sebagai Keterampilan Abad 21

Kemampuan presentasi adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Pelaksanaan presentasi umumnya menggunakan media bantu untuk memudahkan pendengar menerima informasi (Fahrudin & Pamungkas, 2022). Media bantu presentasi dapat berupa Genially, PowerPoint, GoogleSlide, Prezi, Canva, dan media lainya yang mendukung visual dari informasi yang disampaikan. Penggunaan media presentasi dapat mendukung keterlibatan pendengar, kejelasan informasi, dan efektivitas dalam penyampaian informasi (Melnytska & Kudelska, 2024; Utami, 2025). Kemampuan presentasi masuk dalam kategori keterampilan komunikasi yang termasuk dalam elemen *Communication*, *Collaboration*, *Critical thinking*, dan *Creativity* (4C) pada pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, pembelajaran yang mendorong ekspresi ide dan argumentasi perlu difasilitasi sejak jenjang sekolah dasar. Kemampuan presentasi merupakan bagian esensial dari keterampilan komunikasi dalam kerangka 4C pendidikan abad ke-21 (Ramadhan *et al*., 2025).

Keterampilan presentasi tidak hanya mendukung pengembangan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan keberanian dalam menyampaikan ide secara terbuka. Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar untuk merancang pembelajaran yang secara aktif mendorong peserta didik mengekspresikan gagasan dan pembentukan identitas akademik peserta didik, sebab mereka terdorong untuk menginternalisasi pengetahuan yang mereka sampaikan. Keterampilan ini dinilai penting dalam menyongsong era digital yang menuntut komunikasi efektif lintas media. Dapat diartikan bahwa pelatihan kemampuan presentasi tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berpikir sistematis peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan identitas akademik mereka. Dalam konteks era digital yang menuntut komunikasi efektif di berbagai media, keterampilan ini menjadi semakin relevan dan strategis untuk dikembangkan sejak dini guna mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan secara adaptif dan percaya diri dalam berbicara di depan umum (Prasetyo *et al*., 2023).

Media Interaktif dalam Pembelajaran Digital

Media interaktif telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pendekatan pembelajaran digital yang menekankan pada keaktifan dan partisipasi peserta didik. Media interaktif telah berhasil menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan tampilan menarik dan dilengkapi animasi (Manurung, 2020). Genially sebagai media interaktif berbasis web, menyediakan fitur visualisasi, animasi, dan kuis yang mendukung pengalaman belajar bermakna (Barrera & Maier, 2024;

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

Zulaichah *et al*., 2025). Studi menemukan bahwa penggunaan Genially memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif sehingga membangkitkan keterlibatan peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif (Saputri *et al*., 2024). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak, motivasi belajar, dan memperkuat keterlibatan dalam proses pembelajaran melalui penyajian visual yang dinamis (Pradana, 2025). Media interaktif Genially memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan partisipatif (Shalimar & Rukmana, 2024). Integrasi elemen visual, animasi, dan fitur interaktif dalam Genially terbukti mampu memperkuat daya serap kognitif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan emosional dan fokus peserta didik. Penggunaan media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menjadi solusi efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital (Luthfiyah *et al*., 2025).

Pengaruh Genially terhadap Kompetensi Komunikasi Peserta Didik

Genially bukan hanya media bantu presentasi, tetapi juga perangkat pedagogis yang mampu memfasilitasi keterampilan komunikasi peserta didik. Interaksi digital melalui Genially mendorong peserta didik untuk menyusun dan menyampaikan pesan dengan lebih terstruktur. Penggunaan media ini berdampak pada peningkatan kosakata, keberanian berbicara, dan ekspresi ide peserta didik. Selain itu, Genially mendukung komunikasi dua arah antara peserta didik dan materi, serta antar peserta didik dalam sesi presentasi kelompok. Hal ini mendorong munculnya lingkungan belajar kolaboratif. Penggunaan media Genially menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif, menyenangkan, dan tidak monoton (Suspito *et al*., 2024). Genially terbukti memberikan pengalaman komunikasi visual yang memperkuat daya ingat dan struktur penyampaian peserta didik. Genially memiliki fungsi ganda sebagai media presentasi sekaligus perangkat pedagogis yang efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik. Media ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk menyampaikan ide secara terstruktur dan percaya diri, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan. Genially dengan mengintegrasikan elemen visual dan teknologi digital terbukti mampu memperkuat pengalaman komunikasi peserta didik baik secara individu maupun kelompok dan meningkatkan kualitas penyampaian materi secara signifikan (Selly & Devi, 2025).

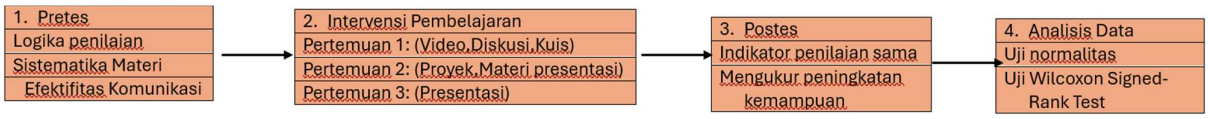
METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *one group pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif Genially dalam meningkatkan kompetensi presentasi peserta didik sekolah dasar. Desain ini memungkinkan peneliti mengevaluasi perubahan kompetensi peserta didik sebelum dan sesudah intervensi tanpa melibatkan kelompok kontrol. Pemilihan desain ini relevan dan praktis diterapkan dalam situasi pembelajaran kelas yang homogen serta keterbatasan sumber daya di lingkungan sekolah dasar. Metode ini membantu mengevaluasi perubahan skor kemampuan presentasi secara statistik yang dialami peserta didik setelah implementasi media interaktif Genially, yang kemudian menjadi dasar dalam menarik kesimpulan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran.

Responden terdiri dari 29 peserta didik kelas V SD Kartika X-1 yang dipilih secara *purposive* dengan rentang usia 10–11 tahun dan latar belakang pembelajaran yang relatif homogen. Pemilihan peserta didik kelas V sebagai responden disebabkan mereka telah memiliki kemampuan literasi dan kognitif yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran interaktif secara efektif, sebagaimana didukung dalam berbagai studi. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan presentasi yang mencakup indikator seperti penyampaian gagasan, struktur materi, kepercayaan diri, dan penggunaan media. Instrumen tersebut sebelumnya telah divalidasi melalui uji isi oleh para ahli di bidang materi dan media pembelajaran, serta

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

diuji coba pada kelompok terbatas untuk menjamin validitas dan reliabilitas sesuai standar penelitian kuantitatif.



Gambar 1. Alur Penelitian
Sumber: Penelitian, 2025

Diagram alur metode penelitian ini (lihat **Gambar 1**) dengan penjelasan sebagai berikut.

1. *Pretest* sebelum intervensi pembelajaran dimulai, peserta didik diminta melakukan presentasi sederhana sebagai langkah awal pengukuran kemampuan. Penilaian *pretest* berfokus pada tiga indikator utama, yaitu logika penyampaian, sistematika materi, dan efektivitas komunikasi. Hasil *pretest* ini berfungsi sebagai tolok ukur awal untuk melihat kemampuan presentasi peserta didik sebelum menggunakan media Genially.
2. Intervensi Pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Genially.



Gambar 2. Aplikasi Genially dirancang 3 pertemuan
Sumber: Penelitian, 2025

Media ini (lihat **Gambar 2**) didesain khusus dengan mengintegrasikan elemen visual yang interaktif, video edukatif, permainan kuis, serta aktivitas diskusi kelompok. Pendekatan ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang bermakna sekaligus mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik.

3. *Posttest* setelah seluruh sesi intervensi selesai, peserta didik kembali diminta melakukan presentasi menggunakan instrumen penilaian yang sama seperti pada *pretest*. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur adanya peningkatan atau perubahan dalam kemampuan presentasi peserta didik setelah pembelajaran dengan media Genially.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

4. Analisis Data Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif. Langkah pertama adalah uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* untuk menentukan distribusi data. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal (nilai signifikansi *pretest* 0,040 dan *posttest* 0,08, keduanya di bawah 0,05). Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*, yang tepat untuk data berpasangan yang tidak normal. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat memberikan gambaran valid tentang pengaruh penggunaan media Genially terhadap peningkatan kompetensi presentasi peserta didik.

RESULTS AND DISCUSSION

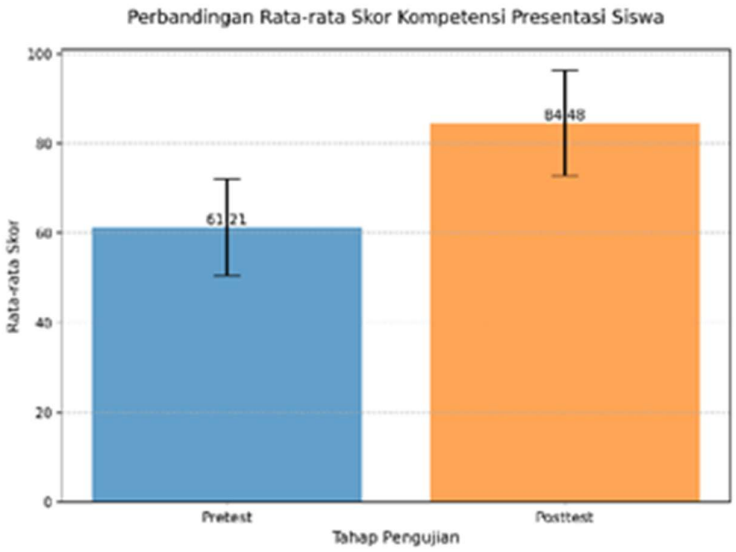
Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan presentasi peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran Genially yang mengindikasikan efektivitas media interaktif dalam mendukung pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Prestes	61.2069	29	10.66161	1.97981
	Postes	84.4828	29	11.67605	2.16819

Sumber: Penelitian, 2025

Berdasarkan uji analisis statistik rata-rata skor kompetensi presentasi dalam **Tabel 1** menunjukkan peningkatan dari 61,21 pada tahap *pretest* menjadi 84,48 pada tahap *posttest*. Lebih lanjut, peningkatan signifikan tersebut dapat dilihat secara lebih rinci dalam gambar berikut



Gambar 3. Perbandingan Rata-rata Skor Kompetensi presentasi
Sumber: Penelitian 2025

Gambar 3 menunjukkan variasi skor cukup besar dengan nilai standar deviasi *pretest* sebesar 10,66 dan *posttest* sebesar 11,68 dengan adanya perbedaan individu yang cukup mencolok di antara peserta didik. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dilakukan untuk memastikan validitas. Hasil uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prestes	.191	29	.008	.925	29	.040
Postes	.173	29	.027	.895	29	.008

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Penelitian 2025

Hasil uji normalitas (lihat **Tabel 2**) menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,040 pada tahap *pretest* dan 0,080 pada tahap *posttest*. Sesuai dengan kriteria statistik standar, data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada tahap *pretest*, nilai Sig. 0,040 yang kurang dari 0,05 mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan adanya penyimpangan dari distribusi normal yang kemungkinan terjadi karena kondisi awal beragamnya kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Sebaliknya, pada tahap *posttest* nilai Sig. 0,080 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data setelah intervensi pembelajaran dengan media Genially berdistribusi normal. Pengujian normalitas menjadi kurang krusial pada sampel besar apabila hasil tes menunjukkan data tidak berdistribusi normal, maka disarankan menerapkan uji statistik non-parametrik seperti *Wilcoxon Signed-Rank* (untuk desain pasangan/*pre-post*) atau *Mann–Whitney U* (untuk dua sampel independen), sebab metode ini tidak bergantung pada asumsi distribusi dan lebih tahan terhadap *outlier* serta data ordinal (Politi *et al*., 2021). Selanjutnya, dilakukan uji *Wilcoxon Signed-Rank* untuk menguji hipotesis terkait perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran yang datanya tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postes - Prestes	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	29[b]	15.00	435.00
	Ties	0[c]		
	Total	29		

a. Postes < Prestes

b. Postes > Prestes

c. Postes = Prestes

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* pada **Tabel 3** menunjukkan hasil distribusi peringkat dari perbandingan skor kompetensi presentasi peserta didik antara tahap *posttest* dan *pretest*. Lebih lanjut, terlihat bahwa terdapat 29 *positive ranks* atau sebanyak 29 peserta didik memperoleh peningkatan skor pada *posttest* dibandingkan *pretest* (*postest* > *prestest*). Tidak terdapat *negative ranks* (*postest*<*prestest*) maupun *ties* (*postest=prestest*), yang berarti semua peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran Genially. Nilai *mean rank* sebesar 15,00 menunjukkan bahwa seluruh perubahan skor didominasi oleh nilai positif secara konsisten, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif yang kuat dari intervensi tersebut. Hasil uji yang menunjukkan seluruh data berada dalam *positive ranks* memperkuat bukti empiris bahwa penggunaan media Genially memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kompetensi presentasi peserta didik .

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

Tabel 4. Hasil Statistik Wilcoxon

	Postes - Prestes
Z	-4.860[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber: Penelitian, 2025

Tabel 4 menampilkan hasil statistik dari uji *Wilcoxon Signed-Rank* yang digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kompetensi presentasi peserta didik. Nilai statistik Z tercatat sebesar -4.860, dengan nilai signifikansi asimtotik (*Asymp. Sig. 2-tailed*) yang sangat kecil yakni < 0,001. Nilai signifikansi ini jauh di bawah ambang batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Genially memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap peningkatan kompetensi presentasi peserta didik. Penurunan nilai Z negatif mencerminkan bahwa sebagian besar skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*, sejalan dengan hasil pada tabel peringkat (*ranks*) yang menunjukkan 29 *positive ranks* tanpa adanya *negative ranks* ataupun *ties*.

Discussion

Peningkatan signifikan dalam kemampuan presentasi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Genially menunjukkan efektivitas pendekatan visual dan interaktif dalam mendukung keterampilan komunikasi peserta didik. Temuan ini menjawab rumusan masalah utama dalam penelitian yaitu apakah media Genially dapat meningkatkan kemampuan presentasi peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* ditemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa intervensi menggunakan media Genially berdampak positif terhadap pencapaian kompetensi presentasi. Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan pandangan teori konstruktivisme dalam buku *"Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving learning environments"* karya Jonassen yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi. Media Genially menyediakan visualisasi, animasi, dan interaktivitas yang merangsang keaktifan kognitif dan emosional peserta didik, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hal ini mendukung Teori Pembelajaran Multimedia bahwa pemrosesan informasi melalui saluran verbal dan visual secara simultan akan memperkuat daya serap dan retensi informasi dalam memori peserta didik (Fyfield, 2022).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa secara umum terdapat pengaruh positif dari penggunaan media Genially terhadap kemampuan presentasi peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya aktivitas kognitif dan emosional dalam mekanisme pembelajaran bermakna. Penggunaan Genially juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital. Studi yang telah dilakukan menemukan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendorong peningkatan partisipasi dan persiapan diri sebelum kelas, memperkuat rasa percaya diri, dan membentuk pola pikir kritis terhadap materi (Yusuf, 2025). Lebih lanjut, studi terdahulu menyimpulkan bahwa media Genially memiliki dampak pada kemampuan berpikir kritis peserta didik (Maharani & Nasution, 2025). Hal tersebut memperkuat hasil

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

penelitian ini yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dan kreatif dalam menyusun serta menyampaikan presentasi sehingga menjawab rumusan masalah kedua dalam penelitian. Media Genially yang menyajikan elemen visual interaktif, video edukatif, kuis, dan diskusi kelompok diyakini berhasil memicu keterlibatan aktif peserta didik serta memperkuat penyampaian materi secara logis dan sistematis (Barrera & Maier, 2024; Luthfiyah *et al*., 2025).

Hasil analisis lainnya menunjukkan adanya variasi skor antar peserta didik yang cukup tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai standar deviasi. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas Genially tidak bersifat seragam, tetapi bergantung pada karakteristik individual peserta didik, termasuk tingkat literasi digital, kemampuan komunikasi awal, dan gaya belajar personal. Penelitian ini masih terbatas dalam membahas hasil belajar yang beragam pada setiap peserta didik dalam menggunakan Genially. Oleh karena itu, pendekatan diferensiasi pembelajaran melalui media digital interaktif menjadi relevan untuk diterapkan dalam menyesuaikan keberagaman karakteristik dan gaya belajar peserta didik (Rosyiddin *et* al., 2023; Wulandari & Anggraini, 2025). Di sisi lain, hasil penelitian ini turut memperkaya literatur mengenai efektivitas teknologi pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Secara praktik, temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan. Guru perlu dibekali pelatihan tentang pemanfaatan Genially, tidak hanya sebagai alat bantu presentasi, tetapi sebagai sarana untuk mendorong eksplorasi ide, struktur berpikir, dan kreativitas peserta didik. Di samping itu, kurikulum juga perlu memberikan ruang yang lebih fleksibel untuk integrasi media digital dalam pembelajaran, agar proses belajar mengajar lebih kontekstual dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

CONCLUSION

Penelitian ini berhasil membuktikan efektivitas media pembelajaran interaktif Genially dalam meningkatkan kompetensi presentasi peserta didik SD. Berdasarkan hasil analisis statistik *Wilcoxon Signed-Rank*, terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik antara skor *pretest* dan *posttest*, dengan nilai signifikansi p<0,001. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Genially secara efektif meningkatkan kemampuan logika penyampaian, sistematika materi, serta efektivitas komunikasi peserta didik setelah melalui intervensi pembelajaran. Adanya elemen visual yang interaktif, penyusunan materi yang terstruktur, dan pendekatan penyampaian yang komunikatif dalam media ini, proses pembelajaran presentasi menjadi lebih menarik dan mampu mendorong partisipasi aktif serta kreativitas peserta didik. Media Genially tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan keterampilan presentasi secara menyeluruh pada peserta didik Sekolah Dasar. Institusi pendidikan dan para pendidik perlu mengadopsi dan mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran interaktif Genially secara lebih luas, terutama pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan presentasi dan komunikasi efektif. Penelitian berikutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek dan durasi penelitian guna menguji konsistensi dan dampak jangka panjang penggunaan media ini di berbagai konteks pembelajaran. Pengembangan materi berbasis teknologi interaktif yang adaptif juga penting untuk menjawab kebutuhan belajar peserta didik yang semakin dinamis dan memotivasi mereka untuk terus meningkatkan keterampilan komunikasi secara kreatif.

AUTHOR'S NOTE

Rina Indrawaty adalah mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia di IKIP Siliwangi, Indonesia, sekaligus menjabat sebagai Kepala Sekolah di SMP BPI 1 Bandung. Minat penelitiannya mencakup pengembangan keterampilan berbahasa, inovasi media pembelajaran, dan implementasi teknologi dalam pendidikan bahasa di tingkat dasar dan menengah.Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam proses penulisan dan publikasi artikel ini. Seluruh data,

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

analisis, dan isi artikel disusun secara mandiri, berdasarkan kaidah akademik yang berlaku, dan telah dipastikan bebas dari unsur plagiarisme.

REFERENCES

Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh media Genially berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif siswa ilmu pengetahuan alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, *5*(2), 428-438.

Barrera, P., & Maier, H. (2024). Implementation of Genially as a strategy in the teaching-learning process of Natural Sciences. *Mendive-Revista de Educacion*, *22*(3), 1-15.

Cantika, V. M., Khaerunnisa, L., & Yustikarini, R. (2022). Merdeka curriculum implementation at Wonoayu 1 Junior High School as sekolah penggerak. *Curricula: Journal of Curriculum Development, 1*(2), 175-188.

Dewi, N. A., & Setiyaningsih, D. (2025). Pengaruh Media Genially terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 269-280.

Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *8*(2), 153-162.

Fahrudin, A., & Pamungkas, A. D. (2022). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan keterampilan pembuatan e-presentation dengan aplikasi Canva for Education. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bangun Cipta, Rasa, dan Karsa*, *1*(3), 76-81.

Fyfield, M., Henderson, M., & Phillips, M. (2022). Improving instructional video design: A systematic review. *Australasian Journal of Educational Technology*, *38*(3), 155-183.

Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2022). Elementary teachers' perceptions on Genially learning media using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, *4*(1) 1-20.

Luthfia, D., Irdiyansyah, I., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi Genially pada materi kerjasama di lingkunganku. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, *4*(2), 64-82.

Luthfiyah, H., Suciptaningsih, O. A., & Mas' ula, S. (2025). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPAS: Studi kasus penggunaan Genially pada materi ekosistem kelas 3 SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(6), 6156-6163.

Maharani, A. P., & Nasution, I. S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis web Genially terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(3), 3488-3493.

Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1-12.

Melnytska, O., & Kudelska, O. (2024). Developing grammar competence in secondary school students via interactive apps (Bamboozle, Quizziz, Genially). *Journal of Cross-Cultural Education, 1*(4), 22-29.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

Nurhalifah, S., & Falah, I. F. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam PPKN kelas IV SDN 2 Puteran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 655-664.

Nursianda, A., Aulianti, F., Azzahra, F. D., & Jidan, H. (2025). Kurikulum merdeka: Based accounting learning at SMK Negeri 1 Bandung. *Curricula: Journal of Curriculum Development, 4*(1), 29-46.

Politi, M. T., Ferreira, J. C., & Patino, C. M. (2021). Nonparametric statistical tests: friend or foe?. *Jornal Brasileiro de Pneumologia*, *47*(4), 1-12.

Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, *1*(1), 33-39.

Prasetyo, A., Hazmin, G., Muchran, M., & Nugroho, G. S. (2023). Meningkatkan keterampilan public speaking untuk meningkatkan kemampuan komunikasi di depan umum. *International Journal of Community Service Learning*, *7*(2), 192-198.

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. *Portal Riset dan Inovasi Pengabdian Masyarakat (Prima)*, *2*(3), 1-8.

Ramadhan, D. A., Segara, N. B., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai sarana presentasi terhadap kemampuan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP Unesa 1 Labschool Surabaya. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, *5*(1), 98-108.

Rinjani, S. (2024). Implementasi Media Genially dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 57-64.

Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 8*(1), 12-24.

Saputri, D. M. A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). The effect of Genially website-based gamification media on History learning motivation. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan dan Humaniora)*, *8*(2), 1320-1326.

Selly, J. B., & Devi, R. A. (2025). Pengaruh penggunaan platform Genially terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem mata pelajaran IPAS kelas 3 di SD Inpres Osmok. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(02), 402-412.

Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis problem solving menggunakan Aplikasi Genially pada materi bangun datar kelas V. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *12*(2), 272-290.

Sintya, D. D., & Utami, N. C. M. (2025). Peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui active learning tipe true or false pada siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 200-218.

Suspito, M. A., Churiyah, M., Arief, M., & Basuki, A. (2023). Peningkatan kemandirian dan hasil belajar siswa tingkat SMK menggunakan media pembelajaran Genially: Improving independence and learning outcomes of vocational level students using Genially learning media. *Efektor*, *10*(2), 207-219.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142

Utami, P. (2025). Peningkatan kompetensi pembuatan media presentasi interaktif berbasis teknologi digital (Canva) bagi mahasiswa kesehatan masyarakat. *Abdikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, *4*(3), 201-211.

Wulandari, P. A. M., & Anggraini, N. (2025). Pembelajaran berdeferensiasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Carong: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, *2*(1), 108-116.

Yusuf, M. (2025). Flipped classroom: Revolusi pengajaran dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning, 4*(1), 27-44.

Zulaichah, L., Pristiani, R., & Suciptaningsih, O. A. (2025). Inovasi bahan ajar berbasis Genially untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa SD dalam pembelajaran ekosistem: Studi pengembangan bahan ajar IPAS Kelas III SDN Percobaan 2 Kota Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 468-476.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.142