

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF WEBSITE *GENIALLY* PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Oktafiastuti^{1✉}, Nuni Widiarti², Decky Avrilianda³

¹Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Kimia Fakultas MIPA Universitas Negeri Semarang

³Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **April 2026**

Disetujui **Mei 2026**

Dipublikasikan **Juni 2026**

Keywords:

Genially; interactive multimedia; systematic literature review; website-based learning

Abstrak

Penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis website semakin berkembang seiring kebutuhan pembelajaran digital di sekolah dasar, termasuk pemanfaatan platform *Genially* sebagai media inovatif yang mendukung pembelajaran interaktif. Kajian ini bertujuan menganalisis karakteristik dan implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially*, mengkaji dampak pedagogisnya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta memetakan tren dan arah perkembangan penelitian pada pembelajaran sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan sumber data Google Scholar melalui aplikasi *Publish or Perish* pada rentang tahun 2021–2025. Dari 100 artikel awal, dilakukan proses seleksi bertahap hingga diperoleh 20 artikel yang relevan untuk dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Genially* memiliki karakteristik utama berupa visual interaktif, fleksibilitas berbasis web, dan integrasi multimedia yang layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, *Genially* terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara konsisten. Tren penelitian juga menunjukkan pergeseran fokus dari validasi media menuju evaluasi dampak pedagogis. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat landasan konseptual pengembangan multimedia interaktif berbasis *Genially* serta memberikan arah penelitian lanjutan yang lebih kontekstual bagi pembelajaran sekolah dasar.

Abstract

Research on website-based interactive multimedia has grown significantly alongside the increasing demand for digital learning in elementary education, including the use of *Genially* as an innovative platform supporting interactive instruction. This study aims to analyze the characteristics and implementation of *Genially*-based interactive multimedia, examine its pedagogical impact on students' motivation, engagement, and learning outcomes, and map research trends and future directions in elementary school learning. The study employed a *Systematic Literature Review* (SLR) method using Google Scholar data sources through *Publish or Perish* within the 2022–2026 publication period. From an initial 100 articles, a rigorous screening process resulted in 20 relevant articles for thematic analysis. The findings indicate that *Genially* possesses key characteristics such as interactive visuals, web-based flexibility, and multimedia integration, making it highly feasible for instructional use. Furthermore, *Genially* consistently improves students' motivation, engagement, and academic achievement. Research trends also reveal a shift from media validation studies toward broader pedagogical impact evaluation. This study contributes to strengthening the conceptual foundation for developing *Genially*-based interactive multimedia and provides future research directions for more contextualized innovation in elementary education.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar menuntut adanya inovasi yang mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Pada era digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Lira & De Souza, 2024). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan kontekstual. Pemanfaatan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu kesatuan yang menarik (Widiasanti et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Iskandar et al., 2025; Oktaviane et al., 2025). Selain itu, penggunaan media konvensional yang kurang interaktif menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara optimal (Salsabila et al., 2025). Oleh karena itu, inovasi media berbasis teknologi, khususnya multimedia interaktif, menjadi salah satu solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks. Materi IPAS menuntut siswa untuk memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu, sehingga diperlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Aprilyani & Usamah, 2025; Tueno et al., 2024). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media *Genially* yang ditunjukkan dari perbandingan nilai pretest dan posttest (Baoknenok et al., 2025; Kurniawan et al., 2025). Dengan demikian, integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS menjadi penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran didukung oleh teori Multimedia Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran

akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan teks saja (Mayer, 2001). Selain itu, teori konstruktivisme menegaskan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Piaget, 1970). Kedua teori tersebut menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi dan visualisasi akan lebih mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai platform digital telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran interaktif, salah satunya adalah *Genially*. Platform ini memungkinkan guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang interaktif melalui integrasi berbagai elemen seperti animasi, video, kuis, dan permainan edukatif. Penggunaan *Genially* dalam pembelajaran telah menunjukkan potensi yang besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta meningkatkan hasil belajar (Montesdeoca-Silva & Enciso, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media *Genially* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Hasanah et al., 2024; Rahmawati et al., 2023).

Namun demikian, meskipun penelitian terkait penggunaan multimedia interaktif berbasis *Genially* telah cukup banyak dilakukan, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan produk atau pengujian efektivitas dalam konteks terbatas. Hasil-hasil penelitian tersebut belum banyak disintesis secara komprehensif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pola implementasi, karakteristik media, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, kajian literatur yang secara khusus mengkaji implementasi *Genially* sebagai multimedia interaktif berbasis web dalam konteks pembelajaran IPAS secara sistematis masih terbatas. Padahal, berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya kecenderungan bahwa media *Genially* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun belum dirangkum dalam suatu kajian yang komprehensif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kajian literatur yang mampu mengintegrasikan berbagai hasil penelitian yang telah ada sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis

berbagai hasil penelitian terkait implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini berupaya untuk menjawab beberapa pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana karakteristik dan implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran sekolah dasar?; (2) Bagaimana dampak pedagogis penggunaan *Genially* terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa?; (3) Bagaimana tren dan arah perkembangan penelitian multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran sekolah dasar?

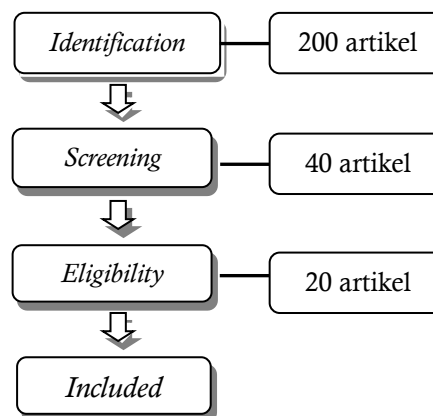
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu suatu pendekatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengkaji, dan mensintesis secara sistematis berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik tertentu. Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pendekatan SLR memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan berbagai temuan penelitian sehingga menghasilkan kesimpulan yang objektif, sistematis, dan berbasis bukti.

Teknik Pengambilan Data

Proses penelitian mengacu pada tahapan SLR yang dikemukakan oleh Barbara Kitchenham (2004), yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan fokus dan pertanyaan penelitian serta menyusun strategi pencarian literatur. Pencarian artikel dilakukan menggunakan aplikasi Publish or Perish dengan basis data Google Scholar dalam rentang waktu tahun 2021-2025. Kata kunci yang digunakan antara lain “multimedia interaktif”, “*Genially*”, “pembelajaran berbasis web”, dan “sekolah dasar” yang dikombinasikan menggunakan operator Boolean seperti AND dan OR untuk memperoleh hasil pencarian yang lebih spesifik.

Berikut merupakan bagan alur pelaksanaan penelitian,



Gambar 1. Diagram Seleksi Alur SLR

Tahap pelaksanaan dimulai dengan proses identifikasi artikel yang menghasilkan sebanyak 200 artikel awal yang relevan dengan kata kunci pencarian. Selanjutnya dilakukan proses penyaringan (*screening*) berdasarkan judul dan abstrak sehingga diperoleh 40 artikel yang dianggap sesuai dengan topik penelitian. Tahap berikutnya adalah seleksi kelayakan (*eligibility*) berdasarkan pembacaan teks secara menyeluruh (*full text review*) dengan mengacu pada kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel penelitian yang membahas multimedia interaktif berbasis *Genially*; (2) penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar; (3) artikel dipublikasikan pada jurnal ilmiah nasional terakreditasi atau jurnal internasional; (4) artikel diterbitkan dalam rentang tahun 2021–2026; dan (5) artikel tersedia dalam teks lengkap (*full text*). Adapun kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian; (2) artikel berupa opini atau kajian non-empiris; serta (3) artikel dengan data yang tidak lengkap. Berdasarkan proses seleksi tersebut, diperoleh sebanyak 20 artikel yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan artikel secara sengaja berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Data dari setiap artikel kemudian dikumpulkan menggunakan teknik dokumentasi dengan cara mencatat informasi penting seperti penulis, tahun, metode penelitian, instrumen, serta temuan penelitian. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk mengidentifikasi pola dan kecenderungan hasil penelitian.

Teknik Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan dengan mengelompokkan temuan penelitian ke dalam beberapa tema utama, yaitu: (1) karakteristik dan implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran sekolah dasar; (2) dampak pedagogis penggunaan *Genially* terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa; (3) tren dan arah perkembangan penelitian multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran di sekolah dasar. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menemukan kesamaan, perbedaan, dan kecenderungan antar penelitian sehingga diperoleh kesimpulan yang komprehensif mengenai implementasi penggunaan multimedia interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Karakteristik dan Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis *Genially*

Analisis pada tema ini difokuskan pada identifikasi karakteristik utama multimedia interaktif berbasis *Genially* serta bentuk implementasinya dalam pembelajaran sekolah dasar. Kajian terhadap aspek ini menjadi penting karena memberikan gambaran awal mengenai bagaimana *Genially* dikembangkan, divalidasi, dan diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Melalui sintesis artikel-artikel terpilih, terlihat bahwa *Genially* tidak hanya berfungsi sebagai media digital yang menekankan aspek visual dan interaktivitas, tetapi juga mulai terintegrasi dalam strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Pemetaan hasil penelitian terkait karakteristik dan implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik dan Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis *Genially* pada Pembelajaran Sekolah Dasar

Penulis (Tahun)	Jurnal	Hasil
Hasanah, Hidayat, Mirawati (2024)	INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research	Pengembangan media pembelajaran interaktif dinyatakan “sangat layak”
Paramita, Lasmawan, Kertih (2025)	JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)	Media pembelajaran interaktif membantu siswa menyerap

Afifah, Kurniawan, Noviana (2022)	Jurnal Kiprah Pendidikan	materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Genially</i> sangat layak digunakan MPI berbasis <i>Genially</i> layak digunakan dalam pembelajaran
Rahmawati, Purnamasari, Efendi (2023)	DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar	
Septianingsih, Kurnia, Hikmah (2023)	PEDAGOGIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN	Multimedia interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Genially</i> berbantuan Canva layak dan efektif digunakan MPI dengan <i>Genially</i> meningkatkan keterlibatan murid dan membantu memahami materi Media pembelajaran interaktif layak dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa <i>Genially</i> efektif dalam meningkatkan kompetensi presentasi peserta didik, mendukung teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis multimedia.
Mahaputri, Budhiman, Sari (2025)	Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series	
Nur'aini, Mukmin, Putri (2025)	Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)	
Ashhab, Yulianto (2025)	Journal of Classroom Action Research	
Indrawaty, Rohaeti, Mahardika (2025)	Inovasi Kurikulum	

Tueno, Arifin, Arif (2024)	Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	PjBL berbantuan <i>Genially</i> menyalurkan kebebasan siswa dalam membuat proyek secara kolaboratif serta membuat pembelajaran lebih menarik
----------------------------	--	--

Berdasarkan sintesis pada Tabel 1, penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran sekolah dasar menunjukkan bahwa karakteristik utama media ini terletak pada sifatnya yang berbasis web, visual interaktif, fleksibel, serta mampu mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran seperti materi, animasi, evaluasi, dan aktivitas kolaboratif. Mayoritas penelitian menempatkan *Genially* sebagai media yang sangat layak hingga layak digunakan dalam pembelajaran, baik melalui validasi ahli maupun implementasi langsung di kelas (Afifah et al., 2022; Hasanah et al., 2024; Septianingsih et al., 2023). Konsistensi temuan ini menunjukkan bahwa *Genially* memenuhi aspek dasar kelayakan media dari sisi isi, tampilan, dan penggunaan.

Selain karakteristik teknis, implementasi *Genially* dalam pembelajaran juga menunjukkan perkembangan yang lebih luas. *Genially* tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi telah diintegrasikan dalam pembelajaran tematik, *Project Based Learning* (PjBL), presentasi interaktif, hingga media berbantuan Canva yang memperkaya kreativitas visual (Mahaputri et al., 2025; Rahmawati et al., 2023; Tueno et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa fungsi *Genially* mulai bergeser dari sekadar produk multimedia menuju strategi pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Secara umum, hasil sintesis menunjukkan bahwa *Genially* memiliki dua kekuatan utama, yaitu kelayakan media yang tinggi dan fleksibilitas implementasi pedagogis. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Genially* tidak hanya relevan sebagai alat bantu pembelajaran digital, tetapi juga berpotensi menjadi bagian dari transformasi model pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Temuan ini memperlihatkan bahwa karakteristik media dan strategi implementasi merupakan fondasi penting sebelum menelaah lebih lanjut dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Dampak Pedagogis Penggunaan *Genially* terhadap Motivasi, Keterlibatan, dan Hasil Belajar Siswa

Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Genially* memiliki dampak pedagogis terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. Aspek yang dikaji mencakup motivasi belajar, keterlibatan siswa, minat belajar, serta hasil belajar sebagai indikator utama efektivitas pedagogis. Sintesis ini penting karena menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kelayakan produk, tetapi juga oleh pengaruh nyata terhadap pengalaman belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis artikel-artikel terpilih, dampak pedagogis multimedia interaktif berbasis *Genially* dapat dipetakan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Sintesis Dampak Pedagogis Penggunaan *Genially* terhadap Motivasi, Keterlibatan, dan Hasil Belajar Siswa

Penulis (Tahun)	Jurnal	Hasil
Iskandar, Suchyadi, & Mirawati (2025)	Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)	Menumbuhkan motivasi belajar dan antusiasme
Volvacea, Kasdriyanto, & Jannah (2025)	INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research	Efektif meningkatkan minat belajar siswa
Oktaviane, Yarmi, & Suhandoko (2025)	Jurnal Impresi Indonesia (JII)	Meningkatkan motivasi dan literasi digital
Aprilyani & Usamah (2025)	Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Meningkatkan hasil belajar siswa
Baoknenok, Koro, & Devi (2025)	SINERGI Jurnal Riset Ilmiah	Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS
Zamri, Walidi, Zainil, & Anita (2025)	Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)	Lebih efektif dibanding media konvensional
Kuncoro, Wijianto, & Winarno (2025)	Research Horizon	Meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar

Berdasarkan Tabel 2, penggunaan multimedia interaktif berbasis *Genially* menunjukkan dampak pedagogis yang konsisten positif terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. Dari aspek motivasi dan minat belajar, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *Genially* mampu meningkatkan antusiasme, ketertarikan, dan motivasi siswa melalui penyajian pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan (Iskandar et al., 2025; Oktaviane et al., 2025; Volvea et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik interaktif *Genially* berkontribusi pada peningkatan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Dari aspek keterlibatan, penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berinteraksi dengan materi, serta terlibat dalam aktivitas belajar yang lebih partisipatif (Ashhabi & Yulianto, 2025; Nur'aini et al., 2025). Hal ini menegaskan bahwa *Genially* mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dibandingkan pendekatan konvensional.

Sementara itu, pada aspek hasil belajar, mayoritas penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian akademik setelah penggunaan *Genially*, baik pada konteks umum maupun mata pelajaran spesifik seperti IPAS (Apriliyani & Usamah, 2025; Baoknenok et al., 2025). Bahkan, beberapa penelitian menegaskan bahwa *Genially* lebih efektif dibandingkan media konvensional serta semakin optimal ketika diintegrasikan dengan gamifikasi atau permainan edukatif (Azizah et al., 2025; Kuncoro et al., 2025; Zamri et al., 2025).

Secara keseluruhan, sintesis ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Genially* tidak hanya berperan sebagai media yang menarik secara visual, tetapi juga memiliki dampak pedagogis yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat posisi *Genially* sebagai media pembelajaran inovatif yang berpotensi mendukung transformasi pembelajaran sekolah dasar menuju pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Tren dan Arah Perkembangan Penelitian Multimedia Interaktif Berbasis *Genially* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pemetaan perkembangan penelitian multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran sekolah dasar dalam periode 2021–2025 penting dilakukan karena memberikan gambaran mengenai perubahan fokus studi, dominasi metodologi, serta arah perkembangan pemanfaatan *Genially* dalam konteks pendidikan

dasar. Melalui sintesis ini, penelitian tidak hanya dipahami dari sisi efektivitas media, tetapi juga dari bagaimana perkembangan kajian ilmiah membentuk posisi *Genially* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran digital. Pemetaan tren dan arah perkembangan penelitian multimedia interaktif berbasis *Genially* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan Tren dan Arah Perkembangan Penelitian Multimedia Interaktif Berbasis *Genially*

Aspek Tren	Temuan Sintesis	Arah Perkembangan
Perkembangan Tahun Publikasi	Penelitian teridentifikasi sejak 2022 dan meningkat tajam pada 2025	Menunjukkan peningkatan perhatian akademik terhadap <i>Genially</i> sebagai inovasi media pembelajaran
Dominasi Fokus Awal Penelitian	Mayoritas penelitian awal berfokus pada pengembangan, validasi, dan kelayakan media	Tahap awal penelitian masih berorientasi pada kualitas produk
Pergeseran Fokus Penelitian	Mulai berkembang ke motivasi, keterlibatan, minat belajar, dan hasil belajar	Fokus bergeser dari “media layak” menuju “media berdampak”
Metodologi Dominan	Didominasi pendekatan Research and Development (R&D), terutama ADDIE	Menunjukkan orientasi kuat pada pengembangan produk multimedia
Integrasi Model Pembelajaran	Mulai terintegrasi dengan PjBL, gamifikasi, dan media berbantuan Canva	Menunjukkan perkembangan menuju strategi pembelajaran inovatif
Konteks Mata Pelajaran	Digunakan pada IPAS, Matematika, tema pembelajaran, literasi digital, dan presentasi	Implementasi bersifat multidisipliner, tetapi belum merata
Karakteristik Media	Berbasis web, visual	Arah pengembangan

Aspek Tren	Temuan Sintesis	Arah Perkembangan
	interaktif, gamifikasi, navigasi digital	menuju pembelajaran adaptif dan student-centered
Kesenjangan Penelitian	Masih terbatas pada studi jangka pendek dan konteks umum	Peluang besar pada implementasi spesifik, evaluasi jangka panjang, dan konteks IPAS SD
Posisi <i>Genially</i> dalam Pembelajaran SD	Dari media pendukung menjadi strategi pembelajaran	Menunjukkan transformasi fungsi dari alat bantu menuju ekosistem belajar
Arah Penelitian Masa Depan	Pengembangan kontekstual, materi spesifik, integrasi pedagogi mendalam	Membuka ruang untuk penelitian tesis berbasis pengembangan multimedia yang lebih terarah

Berdasarkan Tabel 3, penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran sekolah dasar menunjukkan perkembangan yang meningkat secara signifikan dalam periode 2022–2026. Peningkatan jumlah publikasi, terutama pada tahun 2025, menunjukkan bahwa *Genially* semakin mendapat perhatian sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar di era digital. Pada fase awal, penelitian didominasi oleh studi pengembangan dan validasi media melalui pendekatan Research and Development (R&D), yang berfokus pada pengujian kelayakan produk sebelum implementasi lebih luas.

Seiring perkembangan waktu, fokus penelitian mulai bergeser dari sekadar pengembangan produk menuju evaluasi dampak pedagogis yang lebih luas, seperti motivasi, keterlibatan, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Pergeseran ini menunjukkan bahwa *Genially* tidak lagi hanya diposisikan sebagai media yang “layak”, tetapi juga sebagai media yang perlu dibuktikan efektivitasnya terhadap kualitas pembelajaran. Selain itu, integrasi *Genially* dengan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (PjBL), gamifikasi, dan pendekatan kreatif lainnya menunjukkan adanya transformasi penggunaan

dari media presentasi menuju strategi pembelajaran yang lebih kompleks.

Meskipun demikian, hasil sintesis juga menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada implementasi jangka pendek dan konteks pembelajaran umum. Penelitian yang secara spesifik mengembangkan *Genially* pada materi tertentu, konteks IPAS sekolah dasar, atau evaluasi keberlanjutan pembelajaran masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang penelitian lanjutan yang lebih mendalam, khususnya pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Genially* yang lebih kontekstual, spesifik, dan berorientasi pada kebutuhan nyata pembelajaran sekolah dasar. Dengan demikian, tren penelitian yang ada tidak hanya menunjukkan pertumbuhan kuantitatif, tetapi juga membuka arah baru bagi pengembangan penelitian multimedia interaktif yang lebih strategis.

Pembahasan

Hasil sintesis menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Genially* memiliki karakteristik yang selaras dengan prinsip dasar Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menegaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif melalui integrasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks semata, karena pemrosesan informasi berlangsung melalui saluran visual dan verbal yang saling melengkapi (Mayer, 2001, 2024). Dalam konteks ini, *Genially* sebagai platform berbasis web menyediakan kombinasi visual, animasi, navigasi interaktif, dan evaluasi digital yang memungkinkan siswa sekolah dasar membangun representasi mental yang lebih konkret. Temuan pada tema karakteristik dan implementasi menunjukkan bahwa kekuatan utama *Genially* tidak hanya terletak pada aspek estetika digital, tetapi pada kemampuannya menyederhanakan konsep melalui pengalaman belajar multimodal. Hal ini sejalan dengan kajian yang menegaskan bahwa desain multimedia berbasis prinsip CTML dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran digital ketika informasi disusun secara tersegmentasi, relevan, dan interaktif (Cavanagh & Kiersch, 2023).

Dari perspektif pedagogis, implementasi *Genially* yang terintegrasi dengan pembelajaran tematik, *Project Based Learning* (PjBL), dan gamifikasi menunjukkan pergeseran fungsi dari sekadar media presentasi menjadi instrumen pedagogi aktif. Pergeseran ini sejalan dengan paradigma konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pembangun pengetahuan melalui interaksi, eksplorasi, dan pengalaman belajar bermakna. Dalam lingkungan digital, pembelajaran tidak lagi efektif jika siswa hanya menjadi penerima

informasi pasif; sebaliknya, keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa dalam proses pembelajaran digital. Teori CASTLE (*Cognitive-Affective-Social Theory of Learning in Digital Environments*) menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran digital dipengaruhi oleh integrasi faktor kognitif, motivasional, dan sosial secara simultan (Schneider et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan *Genially* dalam berbagai model inovatif menunjukkan bahwa platform ini berpotensi mendukung pembelajaran sekolah dasar yang lebih partisipatif dan student-centered.

Pada aspek motivasi dan keterlibatan, hasil kajian memperlihatkan bahwa *Genially* secara konsisten meningkatkan minat, antusiasme, dan partisipasi siswa. Temuan ini dapat dijelaskan melalui model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang menekankan bahwa perhatian dan relevansi merupakan fondasi utama motivasi belajar (Keller, 2009). Elemen visual interaktif, gamifikasi, serta navigasi dinamis dalam *Genially* berperan dalam menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan persepsi bahwa pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Dalam konteks sekolah dasar, motivasi memiliki posisi penting karena siswa usia dasar cenderung lebih responsif terhadap stimulasi visual, aktivitas eksploratif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, peningkatan motivasi yang ditemukan dalam berbagai penelitian bukan sekadar efek teknologi, tetapi merupakan hasil dari desain pedagogis yang mampu menghubungkan kebutuhan perkembangan siswa dengan strategi penyampaian materi.

Temuan terkait hasil belajar juga menunjukkan bahwa *Genially* tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi berkontribusi pada capaian akademik. Hal ini memperkuat pandangan bahwa multimedia interaktif akan efektif apabila tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang sesuai prinsip pengolahan informasi dan beban kognitif. Desain multimedia yang efektif harus menghindari kelebihan informasi (*cognitive overload*) dan mendukung proses seleksi, organisasi, serta integrasi informasi secara bertahap (Mayer, 2001). Dengan kata lain, peningkatan hasil belajar yang ditemukan pada berbagai penelitian kemungkinan besar dipengaruhi oleh kemampuan *Genially* dalam menghadirkan materi yang lebih terstruktur, menarik, dan mudah dipahami dibandingkan media konvensional. Kondisi ini menjadi sangat relevan dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar yang sering kali memuat konsep abstrak, spasial, dan kontekstual.

Di sisi lain, analisis tren penelitian menunjukkan bahwa studi mengenai *Genially* masih didominasi oleh pendekatan Research and

Development (R&D) dengan fokus pada validasi dan efektivitas jangka pendek. Meskipun tren publikasi meningkat signifikan, terutama pada 2025, sebagian besar penelitian masih berorientasi pada pembuktian bahwa media “layak” dan “efektif”, bukan pada evaluasi implementasi berkelanjutan, konteks materi spesifik, atau pengaruh jangka panjang terhadap kompetensi siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai *Genially* masih berada pada fase penguatan produk dan belum sepenuhnya bergerak menuju kajian transformasi pedagogis yang lebih mendalam. Dengan demikian, terdapat peluang penelitian lanjutan yang lebih strategis, khususnya pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Genially* untuk konteks spesifik seperti pembelajaran IPAS kelas VI pada materi pembagian wilayah enam benua.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa *Genially* memiliki potensi signifikan sebagai multimedia interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar karena memenuhi tiga dimensi utama: layak secara teknis, efektif secara pedagogis, dan berkembang secara akademik. Namun, optimalisasi manfaatnya memerlukan desain yang berbasis teori pembelajaran, integrasi pedagogi yang tepat, serta pengembangan kontekstual sesuai kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Dengan demikian, arah penelitian selanjutnya tidak hanya perlu berfokus pada pengembangan media, tetapi juga pada bagaimana multimedia interaktif berbasis *Genially* dapat menjadi bagian dari transformasi pembelajaran dasar yang lebih mendalam, adaptif, dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 20 artikel terpilih pada periode 2021–2025, implementasi multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran sekolah dasar menunjukkan perkembangan yang signifikan baik dari sisi karakteristik media, dampak pedagogis, maupun tren penelitian. Dari aspek karakteristik dan implementasi, *Genially* terbukti memiliki keunggulan sebagai multimedia berbasis web yang interaktif, fleksibel, visual, serta mampu mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran seperti materi, animasi, evaluasi, gamifikasi, dan model pembelajaran inovatif. Media ini tidak hanya dinyatakan layak secara teknis, tetapi juga berkembang sebagai strategi pembelajaran yang mendukung pendekatan aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Pada aspek dampak pedagogis, penggunaan *Genially* secara konsisten menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, minat

belajar, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Genially* mampu meningkatkan antusiasme belajar melalui pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan capaian akademik dibandingkan penggunaan media konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas *Genially* tidak hanya terletak pada inovasi teknologi, tetapi juga pada kemampuannya mendukung proses belajar yang lebih bermakna.

Sementara itu, dari sisi tren penelitian, kajian menunjukkan adanya peningkatan signifikan publikasi penelitian terkait *Genially*, khususnya pada tahun 2025, dengan dominasi pendekatan Research and Development (R&D). Fokus penelitian berkembang dari sekadar validasi dan kelayakan media menuju evaluasi dampak terhadap pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berorientasi pada konteks umum dan jangka pendek, sehingga peluang penelitian lanjutan masih terbuka luas, terutama pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Genially* yang lebih spesifik, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan materi tertentu di sekolah dasar, seperti pembelajaran IPAS.

Secara keseluruhan, multimedia interaktif berbasis *Genially* memiliki potensi kuat sebagai inovasi pembelajaran digital di sekolah dasar karena memenuhi dimensi kelayakan teknis, efektivitas pedagogis, dan relevansi perkembangan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, pengembangan dan penelitian lanjutan perlu diarahkan pada implementasi yang lebih mendalam, evaluasi berkelanjutan, serta integrasi dengan kebutuhan pembelajaran spesifik guna mendukung transformasi pendidikan dasar yang lebih adaptif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Apriliyani, T., & Usamah, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 45–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30031>
- Aprilyani, T., & Usamah, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 45–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30031>
- Ashhab, W. S., & Yulianto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA (*Genially* Sistem Pencernaan Manusia) pada Siswa Kelas V SDN 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 711–718. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jc.ar.v7i2.11189>
- Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir. (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. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>
- Baoknenok, M. Y. P., Koro, M., & Devi, R. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang. *SINERGI Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 2325–2336. <https://doi.org/https://doi.org/10.62335>
- Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly - available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(3), 1033–1053. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1>
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform *Genially* Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14440–14451. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/inovative.v4i4.14814>
- Iskandar, B. R., Suchyadi, Y., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Genially*

- pada Materi Masyarakat di Daerahku. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*, 4(2), 90–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1265>
- Keller, J. M. (2009). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Aproach*. Springer Science & Business Media.
- Kuncoro, B. D., Wijianto, & Winarno. (2025). Development of Interactive Learning Media Using *Genially* Based on Game-Based Learning. *Research Horizon*, 5(6), 3255–3268.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54518/rh.5.6.2025.929>
- Kurniawan, M. Y., Widiyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). Pemanfaatan *Genially* dalam Pengembangan Media Interaktif untuk Materi Opini dan Fakta Informatika Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1231–1242.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1739>
- Lira, A. B. D. S., & De Souza, I. V. (2024). The importance of technology in education: Challenges and opportunities. *V Seven International Multidisciplinary Congress*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56238/sevenVmulti2024-066>.
- Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1727–1734.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107436>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CB09781139164603>
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(8), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Montesdeoca-Silva, M.-G., & Enciso, L. (2023). *Genially*: a strategic tool for classroom teaching. *2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1–6.
<https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10212075>
- Nur'aini, I. P., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2025). Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform *Genially* Kelas V Sekolah Dasar. *JIPTI Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 347–359.
- Oktaviane, Y., Yarmi, G., & Suhandoko, A. D. J. (2025). Optimalisasi Literasi Digital dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Melalui Multimedia Interaktif Berbasis *Genially*. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 4(10), 3744–3759.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58344/jii.v4i10.7039>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion.
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819–827.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3196>
- Salsabila, K., Karlimah, & Nuryadin, A. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Membandingkan Bilangan Pecahan Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 296–307.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26137>
- Schneider, S., Beege, M., Nebel, S., Schnaubert, L., & Rey, G. D. (2022). The Cognitive-Affective-Social Theory of Learning in digital Environments (CASTLE). *Educational Psychology Review*, 34(1), 1–38.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform *Genially* pada Subtema Penghematan Energi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 34–38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i1.8470>

- Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1649–1657.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3282>
- Volvacea, V. V., Kasdriyanto, D. Y., & Jannah, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 8531–8542.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/inovative.v5i3.18641>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Wardani, A., & Thahur, D. (2023). Utilization of Multimedia Facilities and Internet Media as Effective Learning Tools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 148–153.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.3805>
- Zamri, R. N., Waldi, A., Zailini, M., & Anita, Y. (2025). Efektivitas Media Digital Interaktif Berbasis *Genially* terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Edu Research*, 6(1), 835–846.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.598>