

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN NUMERASI BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS IV SD

Devinda Dwi Septiyanty¹, Fitri Alyani²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka

²Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka

[¹devindadsp@gmail.com](mailto:devindadsp@gmail.com), [²fitrialyani@uhamka.ac.id](mailto:fitrialyani@uhamka.ac.id),

ABSTRACT

This study discusses numeracy as fundamental competence that underpins students' ability to reason and solve mathematical problems. Despite its importance, students' numeracy skills in elementary schools remain relatively low, posing a significant challenge in mathematics instruction. Many learners face difficulties in grasping and applying mathematical operations within real-life contexts, engaging in logical reasoning, and developing critical thinking abilities. Additionally, the lack of engaging instructional approaches often hinders students' conceptual understanding. This study aims to investigate the influence of a numeracy-oriented learning approach enhanced by Genially digital media on the numeracy skills of fourth-grade elementary students. A quantitative method was adopted, employing a quasi-experimental design with a post-test only nonequivalent control group. The experimental group was taught using interactive media via Genially, while the control group received conventional instruction. Data were gathered using a validated and reliable numeracy assessment. The findings revealed that the numeracy-based approach significantly improved student learning outcomes. There was a notable difference between the two groups, with the experimental group achieving higher scores. Statistical analysis showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000 and a Cohen's d effect size of 1.64, indicating a very strong effect. These results suggest that the use of Genially media not only enhances student engagement but also supports a deeper understanding of mathematical concepts through its interactive and visual features. This research highlights the importance of integrating digital tools into numeracy instruction to foster analytical and critical thinking while providing meaningful, contextual learning experiences.

Keywords: *genially, numeracy based learning, interactive learning*

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan terkait numerasi merupakan keterampilan dasar yang menunjang kemampuan bernalar dan menyelesaikan persoalan matematika. Namun, rendahnya tingkat kemampuan numerasi siswa masih menjadi tantangan utama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Banyak siswa kesulitan dalam menguasai pemahaman menerapkan operasi matematika dalam konteks

kehidupan nyata, serta menalar secara logis dan kurangnya strategi pembelajaran yang menarik sering kali membatasi pemahaman konsep dan Kemampuan dalam menalar secara kritis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak pendekatan pembelajaran berbasis numerasi yang didukung oleh media digital *Genially* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen dan pendekatan *post-test only nonequivalent control group*. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran melalui media interaktif *Genially*, dan kelompok kontrol hanya mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes numerasi yang telah divalidasi dan terbukti reliabel. Berdasarkan data yang diperoleh, pendekatan numerasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen memperoleh skor yang lebih tinggi. Uji statistik menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 dan ukuran efek *Cohen's d* sebesar 1.64, yang menunjukkan pengaruh sangat kuat. Penelitian ini membuktikan bahwa media *Genially* mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membantu pemahaman konsep matematika secara lebih menyeluruh melalui interaktivitas dan visualisasi. Studi ini menegaskan pentingnya integrasi media digital dalam pembelajaran numerasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kritis serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Kata kunci: *genially*, pendekatan pembelajaran numerasi, pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi esensial dalam pendidikan dasar, karena berkaitan langsung dengan keterampilan menalar secara rasional, menyelesaikan permasalahan, serta menentukan pilihan yang tepat dalam aktivitas sehari-hari. Numerasi tidak hanya mencakup keterampilan menghitung secara prosedural, tetapi juga melibatkan penguasaan terhadap konsep-konsep matematika dan kemampuan mengaplikasikannya dalam berbagai konteks kehidupan.

Menurut Jan de Lange, pendekatan pembelajaran numerasi mencakup pemikiran dan penalaran matematis, argumentasi, komunikasi, pemodelan, pemecahan masalah, serta penggunaan representasi dan teknologi (Hutajulu & Minarti, 2024). Ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan (Maghfiroh et al., 2021). Namun, berbagai temuan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tingkat sekolah dasar di Indonesia masih mengalami kesulitan

dalam memahami dan menerapkan konsep numerasi secara efektif mencatat hanya 9% siswa berada pada kategori tinggi, sementara lebih dari separuh berada di kategori rendah hingga sangat rendah. (Fitriana & Sukarto, 2022).

Survei PISA juga menjelaskan terkait capaian kemampuan dalam pembelajaran numerasi siswa di Indonesia masih di tingkat yang lebih rendah dari rata-rata capaian negara-negara lain (Salvia et al., 2022). Siswa masih kesulitan memahami konteks permasalahan dan cenderung menyelesaikannya secara prosedural tanpa pemahaman mendalam (Bagus et al., 2024). Kondisi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Penelitian sebelumnya telah mencoba meningkatkan kemampuan numerasi melalui berbagai pendekatan, seperti Implementasi model Teams Games Tournament, pembelajaran berbasis masalah, serta penggunaan media berbasis teknologi (Ayunda & Riduan Febriandi, 2023). Dan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas strategi literasi numerasi dalam mendorong hasil belajar matematika peserta didik (Dhana & Yohanie, 2023). Selanjutnya,

penelitian sebelumnya menjelaskan tentang penerapan pembelajaran model PBL menggunakan media quizizz untuk mengembangkan keterampilan numerasi peserta didik sekolah dasar (Ulya & Dewi, 2025). Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas pendekatan pembelajaran numerasi berbantu media digital *Genially*, terutama dengan desain kuasi-eksperimen.

Fokus utama penelitian ini adalah menilai efektivitas pendekatan pembelajaran numerasi berbantuan media digital *Genially* terhadap kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Genially* merupakan platform interaktif yang mendukung visualisasi konsep secara dinamis dan kontekstual, yang berpotensi mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep matematika abstrak (Agus Salimullah et al., 2024). Dengan memanfaatkan keunggulan media digital, pendekatan ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi dan mengatasi permasalahan numerik yang muncul dalam konteks kehidupan nyata

(Suttriso et al., 2023; Ansori et al., 2024). Yang membedakan *Genially* dari platform lainnya adalah kemampuan menyematkan element interaktif sehingga tombol, pop-up informasi dan hyperlink antar halaman dalam satu desain (Suryani, 2023). Penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi efektivitas pembelajaran numerasi didukung media *Genially* untuk mengoptimalkan perkembangan peserta didik.

B. Metode Penelitian

Pada studi ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen dan desain *post-test only nonequivalent control group design*. Desain ini digunakan untuk membandingkan kemampuan numerasi dengan subjek penelitian yang terdapat dua kelompok, di mana kelompok eksperimen menerima intervensi berupa penerapan pendekatan numerasi yang didukung oleh media digital *Genially*, dan kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional. Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar yang dipilih berdasarkan pertimbangan aksesibilitas, ketersediaan fasilitas digital, serta hasil observasi awal yang menunjukkan kemampuan numerasi

siswa masih rendah. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV dari dua rombongan belajar di sekolah dasar, masing-masing terdiri dari 26 siswa. Kelas IV-B dijadikan sebagai kelompok yang menerima perlakuan, sedangkan kelas IV-A sebagai kelompok yang tidak diberikan perlakuan atau kelompok kontrol. Sampel pada penelitian dipilih memanfaatkan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Karena jumlah siswa kelas IV di sd tersebut tidak terlalu besar dan seluruh siswa dianggap memiliki karakteristik yang relevan dengan topik penelitian, maka semua siswa dijadikan sebagai responden dalam penelitian ini.

Data hasil tes numerasi menggunakan uji independent sample t-test guna mengetahui selisih rata-rata pada dua kelompok tersebut. Sebelum pelaksanaan uji t, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap syarat-syarat analisis mencakup :

1. Uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui distribusi data, menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov.

2. Uji homogenitas varians, menggunakan Levene's Test, untuk memastikan bahwa varians antar kelompok adalah homogen.

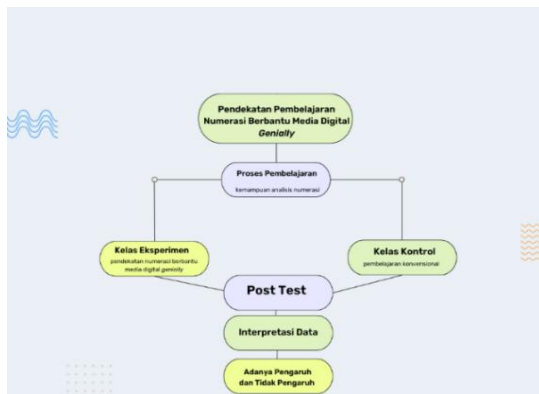
Apabila kedua prasyarat tersebut terpenuhi, maka analisis dapat dilanjutkan dengan uji independent sample t-test yang diberikan, untuk mengetahui apakah adanya selisih yang signifikan antara dua kelompok tersebut, digunakan perhitungan ukuran *effect size* dengan menggunakan rumus *Cohen's d*.

Penelitian ini menggunakan instrumen yang menyesuaikan indikator numerasi berikut adalah tabel indikator kemampuan numerasi menurut (Baharuddin et al., 2021; Sanvi & Diana, 2022; Winata et al., 2021). Kelayakan instrumen ini diperoleh melalui tahapan validasi pakar serta uji reliabilitas yang menunjukkan konsistensi. Penyesuaian hanya dilakukan pada konteks soal agar sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas IV. Dengan rincian metode yang disampaikan, diharapkan penelitian ini dapat direplikasi oleh peneliti lain dalam konteks dan kondisi serupa, seperti ditunjukan pada tabel 1.1 sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Indikator Kemampuan Numerasi

Indikator Kemampuan Numerasi	Keterangan
Mengolah informasi dalam berbagai representasi seperti grafik, tabel, dan bagan.	Kemampuan untuk memahami, menafsirkan, serta mengelola data visual seperti grafik, tabel, atau bagan guna menarik kesimpulan yang tepat.
Mengaplikasikan angka serta simbol-simbol matematika dasar dalam memecahkan persoalan yang muncul dalam konteks kehidupan nyata	Kemampuan menggunakan angka, simbol, Serta menerapkan prinsip dasar matematika untuk mengatasi persoalan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari
Memanfaatkan hasil analisis data sebagai dasar dalam membuat prediksi serta menetapkan keputusan yang tepat.	Kecakapan dalam Menafsirkan hasil analisis matematis dan menggunakan informasi tersebut sebagai dasar untuk merumuskan prediksi serta menentukan keputusan yang tepat.

Pendekatan pembelajaran numerasi mengatur untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep numerasi, berikut adalah gambar 1 kegiatan pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran numerasi berbantuan media *Genially* yang diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memanfaatkan pembelajaran konvensional setelah itu dilakukan post test dan interpretasi data agar mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan tersebut :



Gambar 1 Kegiatan Pembelajaran dalam Pendekatan Pembelajaran Numerasi Berbantuan Genially

Media digital *Genially* Yang dimanfaatkan selama berlangsungnya proses belajar mengajar dikembangkan secara interaktif dan kontekstual sesuai dengan materi pengukuran. Tampilan media dapat dilihat pada gambar 2 berikut.:



Gambar 1 Tampilan Media *Genially*

Gambar 2 memperlihatkan tampilan awal dari media interaktif *Genially* yang digunakan dalam pembelajaran matematika, materi pengukuran luas dan volume yang disajikan dalam bentuk soal numerasi untuk siswa kelas IV. Pada tampilan ini, peserta didik disambut dengan halaman pembuka yang menarik

secara visual dan mendorong keterlibatan mereka sejak awal. Fitur tombol "*START*" menandakan awal dari petualangan belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan dan penuh semangat dalam memahami konsep-konsep matematika.



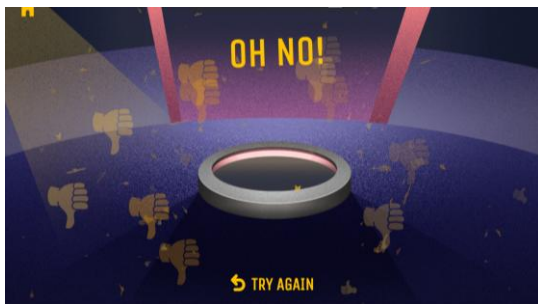
Gambar 2. Tampilan Media *Genially*

Gambar 3 menampilkan salah satu soal kontekstual yang dirancang berbasis kehidupan nyata, dan terdapat soal lainnya. Dalam contoh ini, siswa diajak membantu tokoh fiktif untuk memilih kendaraan berdasarkan efisiensi bahan bakar, menggunakan data dalam bentuk tabel. Dan peserta didik berdiskusi untuk memilih jawaban beserta cara mengerjakan untuk dipaparkan di depan kelompok lainnya. Soal ini mendorong siswa untuk menerapkan kemampuan numerasi mereka dalam situasi yang mendekati realita, sehingga bukan hanya belajar menghitung, tetapi juga menganalisis dan mengambil keputusan berdasarkan data.



Gambar 1. 3 Tampilan Media Genially

Gambar 4 menunjukkan umpan balik positif yang diberikan saat siswa menjawab soal dengan benar. Munculnya kalimat “Kamu Hebat” disertai animasi yang menyenangkan memberikan penguatan positif. Hal ini untuk mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik, dan menumbuhkan kepercayaan diri bahwa mereka mampu memahami materi yang dipelajari.



Gambar 4 Tampilan Media Genially

Gambar 5 memperlihatkan tampilan jawaban yang diberikan siswa terhadap soal menunjukkan ketidaktepatan dalam memahami materi. Meskipun demikian, media ini tidak langsung memberikan kesan negatif, melainkan menyertakan tombol “TRY AGAIN” yang

mendorong siswa untuk mencoba tanpa rasa takut akan kesalahan. Pendekatan ini mengedepankan pembelajaran yang bersifat ramah terhadap kesalahan (*error-friendly*), sehingga siswa tidak cepat menyerah dan tetap termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif ini didesain agar siswa dapat mengerti persoalan dengan metode yang menyenangkan pada persoalan numerasi dengan pemahaman yang lebih dalam serta menstimulasi kemampuan berpikir dan analitis dalam konteks signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Fokus utama penelitian adalah menelaah tingkat pada pengaruh pembelajaran numerasi yang dipadukan dengan penggunaan media digital interaktif *Genially* terhadap peningkatan kemampuan numerasi peserta didik kelas IV sekolah dasar, penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran numerasi yang menekankan kemampuan siswa dalam menafsirkan dan menggunakan konsep bilangan dalam konteks nyata dan pendekatan pembelajaran numerasi dipadukan dengan media digital interaktif, yaitu soal-soal

numerasi berbasis media digital *Genially*. Penelitian sebelumnya menunjukkan (Hartika et al., 2022) bahwa pendekatan pembelajaran literasi dan numerasi dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Temuan ini memperkuat dasar bahwa pendekatan yang tepat berkontribusi pada peningkatan capaian belajar. Lebih lanjut, (Wadud & Lailiyah, 2024) membuktikan bahwa penggunaan media interaktif *Genially*, khususnya dalam bentuk permainan ular tangga, secara signifikan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, integrasi pendekatan numerasi dengan media digital seperti *Genially* diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan numerasi siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, media *Genially* dinilai layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran numerasi guna meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Oleh karena itu, pada penelitian ini digunakan instrumen tes untuk mengukur kemampuan numerasi peserta didik. Sebelum digunakan dalam pengambilan data, instrumen tes kemampuan numerasi

terlebih dahulu diuji coba kepada 53 siswa kelas IV untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen dianalisis melalui metode korelasi Product Moment, menunjukkan bahwa dari 10 butir soal, 8 soal terbukti valid dikarenakan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0.27, dua soal lainnya, nomor 1 dan 2 tidak valid dan tidak digunakan dalam post-test. Selanjutnya, untuk mengukur konsistensi internal instrumen, dilakukan uji reliabilitas dengan mengaplikasikan rumus Alpha Cronbach, didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0.731. Nilai Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen tes menunjukkan tingkat keandalan yang baik dan dapat digunakan secara layak sebagai alat evaluasi dalam penelitian ini.

Sebelum melakukan menguji data lebih lanjut, sebelumnya dilaksanakan uji prasyarat sebagai upaya untuk memverifikasi bahwa data sesuai dengan asumsi-asumsi analisis statistik parametrik. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0.442 untuk kelas kontrol dan 0.465 untuk kelas eksperimen. Karena keduanya lebih besar dari 0.05, maka data

berdistribusi normal dan uji homogenitas menggunakan uji Levene menghasilkan nilai signifikansi 0.517, dan dapat diketahui terdapat varians kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen. Setelah prasyarat terpenuhi, dilakukan uji independent sample t-test dan perhitungan effect size.

Jika analisis statistik sudah memenuhi syarat, dilakukan pengujian hipotesis memanfaatkan uji *independent sampel t-test* digunakan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan kemampuan numerasi antar kelas. Hasil analisis uji *Independent Sample t-test* dinyatakan pada Tabel 1.2 berikut ini

Tabel 1 Tabel Uji Independent Sample t-test

Kemampuan Numerasi	F	Sig.	T	Df	Sig(2-tailed)
Equal Variances Assumed	0,426	0,571	-5926	50	0.000

Hasil analisis menggunakan uji independent sample t-test membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam kemampuan numerasi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang diperoleh berada di bawah batas signifikansi 0,05, berdasarkan dari hasil tersebut

bahwa dapat diinterpretasikan terdapat perbedaan yang bermakna membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik berkontribusi memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa dengan perbandingan kelompok kontrol.

Tabel 2 Tabel Uji Effect size

Kelompok	Mean	Standar Deviasi	Cohen's d	Kriteria
Kontrol	21.08	2.992	1.64309	Sangat Tinggi
Eksperimen	26.27	3.317		

Berdasarkan Uji *effect size* yang dilakukan untuk mengukur besarnya pengaruh perlakuan mengindikasikan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol terbukti signifikan, disertai dengan kategori efek yang cukup tinggi. Rata-rata hasil kemampuan numerasi siswa kelas kontrol sebesar 21.08 dengan standar deviasi 2.992, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 26.27 dengan standar deviasi 3.317. Perbedaan tersebut menghasilkan nilai Cohen's d sebesar 1.64, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, temuan ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan dalam pembelajaran memiliki dampak yang sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa pendekatan numerasi

berbantu media digital *Genially* memberikan pengaruh yang signifikan pada efektifitas pendekatan pembelajaran numerasi berbantu media pembelajaran berbasis digital *Genially* Berperan secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Dampak ini terlihat jelas melalui perbandingan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol kuat terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa, hasil ini juga selaras dengan tujuan penelitian, yaitu untuk memberikan informasi terhadap pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar pada kemampuan numerasi siswa.

Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi media digital interaktif ke dalam pembelajaran numerasi dapat mendorong peningkatan kemampuan numerasi siswa secara signifikan, selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media digital *Genially* memperoleh respon positif dari pengguna, dengan menunjukan bahwa media *Genially* tergolong sebagai media yang praktis digunakan dalam pembelajaran. Media belajar interaktif, *Genially* yang telah dikembangkan juga terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik

(Kurniawan et al., 2025). Dengan demikian hasil menunjukkan pembelajaran numerasi berbantu media digital *Genially* terhadap kemampuan numerasi mampu meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas IV, yang ditunjukkan melalui hasil uji data *independent test* dan uji *effect size* dengan peningkatan skor dari kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol yang mengartikan adanya peningkatan sangat tinggi yang signifikan pada perbedaan kelas kontrol dan eksperimen pada kemampuan numerasi siswa.

Menurut hasil penelitian oleh Lau, Tan dan Ling menunjukkan hasil bahwa kreativitas di dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah yang lebih terbuka, yang tidak hanya memiliki satu solusi yang benar untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. (Witono & Hadi, 2025). Peningkatan ini selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika

serta pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Ulya et al., 2025). Kemampuan numerasi ini mencakup keterampilan dalam melakukan perhitungan aritmatika dasar, menyelesaikan persoalan matematis, serta memanfaatkan data sesuai dengan konteks yang relevan (Armanto et al., 2024). Maka dari itu, penguasaan numerasi menjadi aspek penting.

Pendekatan pembelajaran numerasi berbantu media *Genially* yang dapat menyediakan tampilan visual, animasi, serta elemen interaktif yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa, dikarenakan siswa yang mendapatkan pengalaman saat pembelajaran menggunakan media digital akan jauh terbantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif (Tiwow et al., 2025). Berkaitan dengan penelitian sebelumnya bahwa Pembelajaran dengan pendekatan problem base learning yang dipadukan dengan penggunaan media ular tangga berbasis *Genially* terbukti memberikan pengaruh yang lebih positif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa (Kamila, 2024). Dan didukung juga pada penelilitaian sebelumnya menyatakan bahwa *Genially* dapat

digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Metros, 2022). Di dalam pendidikan *Genially* menjadi peran penting dengan seiring evolusi teknologi yang menjadi alat yang sangat bernilai bagi pendidik modern (Ibda et al., 2023).

Pada pembelajaran matematika, numerasi berfokus pada penerapan metode, prosedur, dan strategi yang dapat diuji kebenarannya secara logis dan terstruktur. Istilah numerasi dalam konteks ini merujuk pada aktivitas atau latihan yang dirancang untuk memperdalam pemahaman serta meningkatkan kemampuan matematika siswa. Dan Permainan, yang mencakup aktivitas dengan tujuan, aturan, dan unsur kesenangan, telah dianggap sebagai komponen yang sangat penting dalam Pendidikan (Castillo-Cuesta, 2022), Kemampuan numerasi baik sangat penting karena dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir serta menumbuhkan semangat belajar matematika pada diri peserta didik (Situmorang et al., 2025). Dengan demikian, pendekatan numerasi berbantu *Genially* menjadi alternatif strategis meruapakan alat yang dinamis untuk membuat materi pembelajaran interaktif yang

menggabungkan elemen multimedia seperti gambar, animasi, teks, dan kuis (Sukmanasa et al., 2024). tidak hanya sebagai alat bantu untuk menguasai konsep matematika, sekaligus media untuk mendorong menstimulasi proses berpikir kritis, rasional, serta terstruktur dengan sistematis, penerapan pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam membantu siswa membangun keterampilan numerasi yang aplikatif dan kontekstual sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini. Dengan demikian, pendekatan numerasi menjadi bagian strategis dalam menciptakan proses belajar yang tidak hanya menitikberatkan pada hasil, tetapi mendorong pengembangan proses berpikir dan kemandirian dalam menyelesaikan masalah (Nurhaswinda, 2025).

D. Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran numerasi berbantu media digital *Genially* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Selain mendorong pemahaman terhadap

konsep bilangan dalam konteks nyata, pendekatan ini juga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan bagi siswa melalui visualisasi yang kontekstual. Kontribusi utama penelitian ini berada pada pembuktian efektivitas integrasi media *Genially* terhadap penguatan literasi numerasi siswa, yang sebelumnya cenderung didominasi oleh metode konvensional. Dengan menunjukkan peningkatan hasil belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen, studi ini memperluas pemahaman tentang peran pembelajaran numerasi dengan media *Genially* dalam mendukung pembelajaran matematika yang bermakna.

Hasil penelitian ini memberikan landasan guru maupun pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan penerapan pendekatan serupa dalam penyusunan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, hasil ini membuka peluang pengembangan media digital serupa yang dapat disesuaikan dengan jenjang dan materi pembelajaran lainnya. Disarankan agar dilakukan riset lanjutan dengan skala yang lebih menyeluruh dan melibatkan variabel tambahan seperti keterlibatan siswa

atau motivasi belajar. Penggunaan media interaktif lainnya juga dapat dieksplorasi untuk dibandingkan efektivitasnya terhadap hasil belajar numerasi. Eksperimen jangka panjang dengan pengukuran dampak secara berkelanjutan akan memperkaya pemahaman terhadap pengaruh pendekatan numerasi berbasis teknologi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Salimullah, M. P., Yasid, A., Idris, A., Rizki, A., Marzuqi, I., Salim, M. R., Andriyani, N., Mulyono, N., Sarah Nurhabibah, M. P., & others. (2024). *Inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era terkini*. Basya Media Utama. <https://books.google.co.id/books?id=zxDwEAAQBAJ>
- Ansori, A., Mustika, R. I., Nugraha, V., Nurfurqon, F. F., Permana, A., Utami, R. B., Prabawati, M. N., Nurhayati, E., & Setyawan, F. H. (2024). *Membumikan Literasi Dasar dalam Pembelajaran*. Bayfa Cendekia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=yl8jEQAAQBAJ>
- Armanto, D., Manurung, L., & Waluyo, S. (2024). *Belajar Literasi Numerisasi Matematika untuk Siswa SMP Kelas 7*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=oLn4EAAQBAJ>
- Ayunda, R., & Riduan Febriandi. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Bagus, I., Yuro, M., Saputra, M., Musaddat, S., & Angga, P. D. (2024). *Pengaruh Metode Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. 10(4), 1268–1276.
- Baharuddin, M. R., Sukmawati, S., & Christy, C. (2021). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 90–101.
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- Dhana, F. D., & Yohanie, D. D. (2023). Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Literasi Numerasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XII. ... (Seminar Nasional Pendidikan ...), 735–741. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3700%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/3700/2462>

- Fitriana, M. A., & Sukarto, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Dalam Memecahkan Masalah Matematika Di Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 2021–2023. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4564>
- Hartika, L., Asrin, A., & Hasanah, N. (2022). Pembelajaran Literasi dan Numerasi Dasar Berbasis Pendekatan Semua Anak Cerdas (SAC) di SDN Gunung Borok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 1001–1010. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.660>
- Hutajulu, M., & Minarti, E. D. (2024). Increasing Mathematical Literacy and Numeracy Abilities with Problem-Based Learning Model Through Technological Pedagogical Content Knowledge. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 55–63. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i1.6163>
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi. <https://books.google.co.id/books?id=6dzqEAAAQBAJ>
- Kamila, M. R. (2024). The Effectiveness of Snakes and Ladders Game Combined with Genially Application. *JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta*, 9(02), 441–448. <https://doi.org/10.37110/jell.v9i02.261>
- Kurniawan, M. Y., Widiyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). *Pemanfaatan Genially dalam Pengembangan Media Interaktif untuk Materi Opini dan Fakta Informatika Kelas VIII. 5*, 1231–1242.
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3342–3351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1341>
- Metros, P. (2022). *Literasi Dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Muhammadiyah Toyareka Purbalingga*. Mi. [http://repository.uinsaizu.ac.id/13661/%0Ahttp://repository.uinsaizu.ac.id/13661/1/MetrosPrihatin_Literasi dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah %28MI%29 Muhammadiyah Toyareka Purbalingga.pdf](http://repository.uinsaizu.ac.id/13661/%0Ahttp://repository.uinsaizu.ac.id/13661/1/MetrosPrihatin_Literasi%20dalam%20Media%20Pembelajaran%20Bahasa%20Indonesia%20di%20Madrasah%20Ibtidaiyah%20Muhammadiyah%20Toyareka%20Purbalingga.pdf)
- Nurhaswinda, Situmorang N, I, F., Anggraini, N., Alpajri, M. (2025). PENTINGNYA NUMERASI DAN SISTEM BILANGAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2588–2593.
- Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Ditinjau Dari Kecemasan Matematika. *Seminar Nasional*

- Pendidikan Matematika*, 3(2019), 352–360.
<https://www.proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/890>
- Sanvi, A. H., & Diana, H. A. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Pada Materi Matriks Ditinjau Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 129–145.
<https://doi.org/10.32938/jpm.v3i2.2021>
- Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., & Hadad, M. (2024). THE EFFECT OF USING GENIALLY ASSISTED LEARNING MEDIA ON PANCASILA EDUCATION LESSONS FOR ELEMENTARY STUDENTS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16, 103–108.
- Suryani, L. at all. (2023). *Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=WW0jEQAAQBAJ>
- Suttriso, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3967>
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., Komalasari, F. P., Efitra, E., & Toher, M. (2025). *Media Pembelajaran Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=e-pXEQAAQBAJ>
- Ulya, M., Dewi, R, F, K. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz Dalam Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(April), 127–137.
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., Revita, R., Matematika, P., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar: Systematic Literature Review. *Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumihan*, 1, 126–136.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Sri Cacik. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi dalam Pengembangan Soal Asesmen Kemampuan Minimal pada Siswa Kelas XI SMA untuk Menyelesaikan Permasalahan Science. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 498–508.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1090>
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika di

Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7180>