

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II UPTD
SD INPRES OEBA 4 KOTA KUPANG**

Meriyaty Oktovianus
PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana
nonnaoktavianus@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the effect of using Genially-based learning media on the mathematics learning outcomes of class II students at UPTD SD Inpres Oeba 4, Kupang City. The background to this research focuses on the low student learning outcomes caused by the use of conventional learning methods that are less interesting and interactive. This research uses a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest Design. The subjects in this research were all 23 class II students at SD Inpres Oeba 4, Kupang City. The instruments used include pretest and posttest data analysis was carried out through descriptive statistical tests and inferential statistics using the SPSS version 23 program. The research results showed a significant increase in student learning outcomes after implementing genially media. The average student pretest score was 44,17, increasing to 73.91 on the posttest. the normality test swows that data is normality distributed. The paired sample t-test obtained a significance value of $0,000 < 0,05$. This means that there is a significant difference between learning outcomes before and after treatment. Furthermore, the N-Gain test result show a value of 0,53 which is included in the medium category, with the level of learning effectiveness being in the quite effective category. Ih this way, it ccan be concluded that the use of genially based interactive learning media has a positive influence on students mathematics learning outcomes.

Keywords: Genially, Interactive Learning Media, Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang. Latar belakang penelitian ini berfokus pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II

SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang yang berjumlah 23 orang. Instrumen yang digunakan meliputi tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan melalui uji statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan program SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media *genially*. rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 44,17 meningkat menjadi 73,91 pada *posttest*. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang, dengan tingkat keefektifan pembelajaran berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik .

Kata Kunci: Genially, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan yang ideal adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Lestari, 2022). Tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, pendidikan juga harus membentuk karakter, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Nadhiroh S & Anshori I, 2023). Untuk itu, pembelajaran perlu dirancang agar aktif, menyenangkan, dan kontekstual, serta didukung

media dan metode inovatif (Rosa dkk., 2024).

Namun implementasi pembelajaran ideal masih menghadapi kendala di berbagai sekolah, termasuk di UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang. Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas II menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika dan minimnya partisipasi aktif peserta didik. Sebanyak 60% siswa tampak tidak antusias saat pembelajaran, dan 69,57% tidak menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, hanya 21,74% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM),

menandakan perlu adanya upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar yang lebih efektif.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran cenderung konvensional dan kurang bervariasi, sehingga siswa cepat bosan dan kesulitan memahami materi. Sebagai solusi, pemanfaatan media digital seperti *Genially* dinilai potensial. Beberapa peneliti mendukung temuan ini. Fatma & Ichsan (2022) menunjukkan bahwa *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD karena memiliki fitur-fitur digital seperti presentasi, video edukatif, poster, dan permainan interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Demikian pula, penelitian Made dkk., (2025) membuktikan bahwa penggunaan *Genially* meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mempermudah pemahaman materi melalui tampilan visual dan elemen interaktif seperti animasi dan gambar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik

untuk mengkaji Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen *pre-eksperimental*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa penelitian ini melibatkan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* (O_1) untuk mengukur kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan (X) berupa penggunaan media pembelajaran *genially*, dan selanjutnya dilakukan *posttest* (O_2). Selisih nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan yang diberikan.

subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Inpres Oeba 4 yang berjumlah 23 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar

sebelum (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*) menggunakan media *genially*. instrumen penelitian berupa soal uraian sebanyak 5 soal untuk *pretest* dan *posttest*. validitas instrument diuji melalui *expert judgment*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji *paired sample t-test*.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini mengukur hasil belajar ranah kognitif siswa kelas II pada materi perkalian, dengan fokus pada level kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Pengukuran dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan soal uraian. Hasil statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Statistik Hasil nilai Pretes dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest hasil belajar	23	25.00	67.00	44.1739	11.89978

Posttest hasil belajar	23	50.00	100.00	73.9130	13.64122
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan tabel 1 didapatkan hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas II UPTD SD Inpres Oeba 4 beranggota 23 siswa, nilai rata-rata sebesar 44,17 dengan nilai terendah 25,00 dan tertinggi 67,00 serta simpangan baku 11,90. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar perkalian. Setelah pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *genially*, terjadi peningkatan signifikan pada hasil *post-test* dengan nilai rata-rata 73,91, nilai terendah 50,00, dan tertinggi 100,00 serta simpangan baku 13,64. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media *genially* berdampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa, terutama dalam mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari melalui tampilan visual dan interaktif.

Selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* diuji terlebih dahulu menggunakan uji prasyarat yaitu uji

normalitas. Uji normalitas adalah suatu proses statistik yang digunakan untuk menguji apakah sampel data berasal dari distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest hasil belajar	.939	23	.167
Posttest hasil belajar	.959	23	.438

Berdasarkan pada tabel 2 menjelaskan bahwa nilai sig. dari pretest lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada *pretest* yaitu $0,167 > 0,05$ dan sig. *posttest* yaitu $0,438 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukan bahwa data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Berikut hasil uji t *paired sample t-test*.

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	23	.33	1.00	.5626	.17166
Ngain_Persen	23	33.33	100.00	56.2636	17.16613
Valid N (listwise)	23				

Tabel 3 Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Std.	Std. Error	Difference		T	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper				
Pair 1									
Pretest hasil belajar - Posttest hasil belajar	-29.7391	4.26633	.88959	31.58	27.894	33.43	22	.000	

Berdasarkan tabel 3 diperoleh selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sebesar -29,7391 yang menunjukan adanya peningkatan skor setelah perlakuan. Nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Setelah hasil analisis *Paired Sample t-test*, dilakukan juga uji N-Gain. Nilai N-Gain dihitung berdasarkan rata-rata *pretest* dan *posttest*. hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Hasil uji N-Gain

Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil perhitungan uji N-Gain, diperoleh bahwa rata-rata skor N-Gain sebesar 0,5626 atau setara dengan 56,26%. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Genially*. peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang sesuai dengan klasifikasi interpretasi N-Gain ($0,30 \leq g < 0,70$).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar matematika siswa kelas II setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially*. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata siswa hanya 44,17 dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 67, yang mengindikasikan rendahnya pemahaman terhadap konsep dasar perkalian. Namun setelah pembelajaran menggunakan *Genially*, rata-rata nilai meningkat menjadi 73,91 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Genially* efektif dalam membantu siswa memahami materi.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari kelebihan *Genially* yang mampu

menyajikan materi secara visual, dinamis, dan interaktif melalui animasi, ilustrasi, audio, serta latihan soal. Media ini menjadikan konsep abstrak seperti perkalian lebih mudah dipahami karena disajikan sebagai penjumlahan berulang yang dapat dilihat secara langsung. Tampilan yang menarik dan fitur interaktif juga membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Maharani dkk., 2025) yang menyatakan bahwa *Genially* mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penyajian interaktif. penelitian (Azizah & Nawir, 2025) juga memperluas hasil ini, menunjukan bahwa *Genially* meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan interaktif.

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal (signifikansi *pretest* 0,167 dan *posttest* 0,438, keduanya $> 0,05$). Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test*, yang menunjukan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh

signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Genially*.

Pada jenjang kelas II SD, siswa berada dalam tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan media visual dan interaktif untuk memahami konsep abstrak seperti perkalian. *Genially* menjawab kebutuhan tersebut melalui fitur animasi, kuis, dan permainan edukatif yang menarik dan mudah dipahami. Media ini mendorong siswa berpikir kritis, menilai informasi, dan merefleksikan pemahaman. Efektivitas *Genially* semakin kuat saat diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL), terutama dalam tahap orientasi masalah yang menuntut pemahaman konteks secara visual. Keberhasilan penggunaan *Genially* tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil belajar, tetapi juga dari meningkatnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa. dengan demikian, *Genially* terbukti menjadi media Pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika kelas rendah

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas II UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Matematika, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II, khususnya pada materi perkalian. Hal ini didasarkan pada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 44,27, pada *pre-test* menjadi 73,91 pada *post-test*. media *genially* mampu membantu siswa dalam memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata melalui tampilan visual, animasi, dan kuis interaktif. Berdasarkan hasil uji statistik *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *genially*. dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif dalam proses

pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, F. A., & Nawir, M. (2025). *Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo*. 5, 428–438.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Lestari, S. (2022). Kajian Konsep Merdeka Belajar dari Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1349–1358. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Made, N., Widiya, N., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar*. 8.
- Maharani, A. P., Nasution, I. S., & Utara, M. S. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS*. 8.
- Nadhiroh S, & Anshori I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 56–68. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (5 ed.). Alfabeta.