



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN GENIALLY PADA SISWA KELAS V

Diva Quitza Yusuf¹, Rustam I Husain², Nur Sakinah Aries³, Andi
Marshanawiah⁴, Ade Mahniar⁵
PGSD FIP, Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}
e-mail: Divaquitzausuf6@gmail.com

Diterima: 29/1/2026; Direvisi: 4/2/2026; Diterbitkan: 15/2/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 3 Bulango Utara melalui penggunaan media pembelajaran Genially. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bertahap, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 12 siswa, yaitu 7 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media Genially. Pada kondisi awal, hanya 25% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal ($KKM \geq 75$). Setelah pelaksanaan tindakan, ketuntasan belajar meningkat menjadi 58,33% pada siklus I dan mencapai 83,33% pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Genially terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 3 Bulango Utara.

Kata Kunci: *Pembelajaran Matematika, Media Genially, Hasil belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Siswa Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This study aimed to improve fifth-grade students' mathematics learning outcomes through the use of Genially as a digital learning medium at SDN 3 Bulango Utara. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in a cyclical and systematic manner, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 12 fifth-grade students, comprising 7 female students and 5 male students. Data were collected through learning achievement tests, observations of teacher and student activities, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicated a significant improvement in students' mathematics learning outcomes after the implementation of Genially-based learning media. In the pre-action stage, only 25% of students achieved the minimum mastery criterion (score ≥ 75). Following the implementation of the actions, learning mastery increased to 58.33% in Cycle I and further improved to 83.33% in Cycle II. In addition, students' learning activities showed improvement from a fair category to a very good category. These findings demonstrate that the use of Genially as a learning medium is effective in improving mathematics learning outcomes of fifth-grade elementary school students.

Keywords: *Mathematics Learning, Genially Learning Media, Learning Outcomes, Classroom Action Research, Elementary School Students*



PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan kebutuhan fundamental yang wajib dipenuhi oleh setiap individu guna mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan sosial dalam kehidupan sehari-hari secara berkelanjutan. Sebagai proses yang dinamis, pendidikan memiliki fungsi strategis dalam memberikan arah bagi seluruh kegiatan pembelajaran sekaligus menjadi tolak ukur pencapaian tujuan nasional yang diharapkan. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan ini sangat bergantung pada kualitas interaksi dalam proses pembelajaran, di mana siswa ditempatkan sebagai subjek utama atau *student-centered*. Pembelajaran itu sendiri adalah aktivitas terencana yang dirancang untuk menginisiasi, memfasilitasi, serta meningkatkan intensitas, kapasitas, dan kualitas belajar peserta didik secara komprehensif (Herliani et al., 2021). Dalam ekosistem pendidikan, guru memegang peranan vital sebagai fasilitator yang harus mampu mengelola kelas dengan efektif. Keberhasilan proses *transfer of knowledge* tidak hanya ditentukan oleh kurikulum, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menerapkan strategi, metode, dan pendekatan yang adaptif sesuai dengan karakteristik unik setiap siswa demi tercapainya pemahaman yang mendalam.

Dalam konteks spesifik pembelajaran matematika, fokus utama pendidikan adalah pengembangan kreativitas serta kemampuan berpikir matematis siswa yang berlandaskan pada penalaran logis, kritis, objektif, dan rasional. Kemampuan ini sangat esensial, tidak hanya untuk memecahkan masalah akademis, tetapi juga sebagai bekal kecakapan hidup atau *life skills* di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Seiring dengan pesatnya perkembangan IPTEK, paradigma pembelajaran matematika di sekolah dasar harus bertransformasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana vital untuk menciptakan iklim belajar yang lebih efektif dan bermakna atau *meaningful learning*. Penggunaan media berbasis teknologi diharapkan mampu memvisualisasikan materi matematika yang cenderung abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh struktur kognitif siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan empiris yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *audio-visual* memiliki korelasi positif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar (Gabriela, 2021).

Meskipun media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses dan ketercapaian tujuan pembelajaran, efektivitasnya di lapangan sangat bergantung pada kompetensi dan kreativitas guru dalam mengintegrasikannya ke dalam kelas. Guru dituntut untuk tidak sekadar mengajar, melainkan terus berinovasi dalam memilih dan mengembangkan media yang variatif guna meningkatkan motivasi serta *engagement* atau keterlibatan siswa (Miftah, 2022). Tanpa adanya inovasi media, proses pembelajaran berisiko menjadi statis dan membosankan. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan pendekatan yang tepat dan media yang relevan berfungsi sebagai jembatan kognitif yang menghubungkan konsep-konsep teoretis yang abstrak dengan pengalaman belajar siswa yang konkret (Siregar et al., 2025). Oleh karena itu, kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan pemanfaatannya di kelas harus diatasi. Sistem pembelajaran yang ideal harus mampu menjadikan media bukan hanya sebagai alat bantu tambahan, melainkan sebagai komponen integral yang memfasilitasi pemahaman konsep secara utuh dan menyenangkan bagi peserta didik.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan ideal dengan realitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V di SDN 3 Bulango Utara, ditemukan permasalahan mendasar dalam pembelajaran matematika. Data hasil belajar menunjukkan capaian yang sangat rendah, di mana dari total 12 siswa, hanya 3 siswa atau setara dengan 25% yang berhasil mencapai Kriteria



Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 75% sisanya belum tuntas. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga menciptakan suasana kelas yang monoton dan tidak menarik perhatian siswa. Penyajian materi yang belum disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif siswa juga menjadi faktor penghambat pemahaman konsep (Aries et al., 2023). Jika kondisi ini tidak segera ditangani dengan intervensi yang tepat, kesulitan siswa dalam memahami matematika akan terus berlanjut dan berdampak negatif pada prestasi akademik mereka secara keseluruhan.

Sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis aplikasi *web-based* bernama Genially. Media pembelajaran dipahami sebagai segala sarana yang mempermudah penyampaian pesan edukatif dari guru ke siswa agar tujuan pembelajaran tercapai optimal (Marshanawiah et al., 2025). Genially dipilih karena merupakan platform serbaguna yang memungkinkan guru menciptakan konten inovatif seperti presentasi interaktif, permainan edukatif (*gamification*), kuis, dan video pembelajaran yang menarik (Einstein et al., 2022). Keunggulan Genially terletak pada fitur interaktifnya dan kemampuannya mendukung kerja kolaboratif dalam pengembangan konten (Afifah et al., 2022). Penggunaan media digital yang kreatif seperti ini sangat relevan untuk menarik minat generasi *digital native* (Cendana et al., 2025). Dengan memadukan beragam elemen visual dan interaksi, media ini diharapkan mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa (Alti et al., 2022; Mahniar, 2025) dan menjadi solusi konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 3 Bulango Utara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika. Lokasi penelitian bertempat di SDN 3 Bulango Utara, Desa Tupa, Kecamatan Bulango Utara, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, dengan waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2025. Subjek yang terlibat dalam studi ini berjumlah 12 siswa kelas V, yang terdiri atas komposisi tujuh siswa perempuan dan lima siswa laki-laki. Intervensi utama yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan media digital berbasis *web* bernama Genially. Platform ini dipilih secara spesifik karena kemampuannya menyajikan materi visual interaktif, seperti permainan edukasi dan presentasi animasi, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Fokus utama penelitian adalah mengukur efektivitas penggunaan media tersebut dalam mengubah situasi pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik minat siswa, serta meningkatkan pemahaman konsep matematika secara signifikan tanpa mengubah jadwal rutin sekolah.

Prosedur penelitian dirancang dalam bentuk siklus berulang yang sistematis, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran lengkap, termasuk modul ajar dan pengembangan konten media Genially yang relevan dengan materi pelajaran. Tahap pelaksanaan merupakan realisasi dari skenario pembelajaran yang telah disusun dengan mengintegrasikan teknologi digital di dalam kelas untuk membantu visualisasi konsep abstrak. Bersamaan dengan tindakan tersebut, tahap observasi dilakukan oleh pengamat untuk memantau dinamika aktivitas guru dan partisipasi siswa menggunakan instrumen yang telah dibakukan. Data yang terkumpul kemudian dievaluasi secara mendalam pada tahap refleksi untuk menentukan kekurangan dan kelebihan tindakan yang telah berjalan. Penelitian

ini menetapkan indikator keberhasilan yang ketat, yaitu apabila ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah mencapai persentase minimal 80% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, maka siklus tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dapat dihentikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga instrumen vital, yaitu tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas, dan dokumentasi kegiatan. Tes tertulis diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman kognitif siswa terhadap materi matematika yang diajarkan. Lembar observasi digunakan oleh mitra peneliti untuk mencatat keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa secara *real-time* guna menilai kualitas proses interaksi di kelas. Selanjutnya, teknik analisis data menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk menarik kesimpulan yang valid. Data kuantitatif dari hasil tes diolah menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif naratif untuk menggambarkan perubahan perilaku, motivasi, dan antusiasme siswa saat berinteraksi dengan media *Genially*. Sinergi kedua analisis ini memberikan gambaran utuh mengenai efektivitas tindakan perbaikan yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Prasiklus

Peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan wawancara bersama wali kelas V untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil belajar siswa pada prasiklus digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa pada kondisi awal

Dari gambar 1 diatas diketahui sebanyak 3 orang siswa atau 25% dari 12 orang siswa meraih nilai diatas KKM atau tuntas dan 9 Orang Siswa atau 75% siswa meraih nilai dibawah KKM.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dan diikuti oleh seluruh siswa kelas V yang berjumlah 12 orang. Pengumpulan data pada siklus ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Pengamatan difokuskan pada aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I diuraikan sebagai berikut.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap awal, peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas V untuk memperoleh izin pelaksanaan penelitian serta menyampaikan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Selanjutnya, peneliti berdiskusi dengan wali kelas V untuk merancang pembelajaran menggunakan model *Problem Based*

Learning (PBL). Peneliti juga menyiapkan modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, yakni siswa mampu mengumpulkan data sederhana dari lingkungan sekitar dan menyajikannya dalam bentuk tabel frekuensi sederhana. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta soal tes evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Genially.

b. Tahap pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap pertemuan dan diikuti oleh seluruh siswa kelas V, yakni 12 siswa. Pertemuan pertama dilaksanakan pada senin 12 mei 2025 dengan materi yang diajarkan pada pertemuan pertama adalah pengumpulan data. Sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu 14 mei 2025 dengan materi pada pertemuan kedua adalah piktogram.

c. Tahap pengamatan (Observasi)

1) Tahap pengamatan aktivitas guru dan siswa pertemuan pertama

a) Pengamatan aktivitas guru

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti memiliki 18 aspek penilaian aktivitas guru yang menjadi acuan pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru observer, yaitu wali kelas V Ibu Olan salim, S.Pd., Berdasarkan pengamatan tersebut diperoleh data hasil pengamatan aktivitas guru pada proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas guru Siklus I pertemuan I

Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	12	66,67%
Cukup Baik	6	33%
Kurang Baik	0	0%
Jumlah	18	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Data pada tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa dari 18 aspek aktivitas guru yang diamati, sebanyak 12 aspek (66,67%) berada pada kriteria baik dan 6 aspek (33,33%) pada kriteria cukup baik. Tidak terdapat aspek dengan kriteria sangat baik maupun kurang baik. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan guru pada siklus I pertemuan pertama belum sepenuhnya mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan.

b) Pengamatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dinilai berdasarkan aspek penilaian yang telah ditetapkan. Pengamatan dilakukan oleh observer, yaitu Ibu Dhea Ratry Yusuf. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan I

Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	3	15%
Baik	8	40%
Cukup Baik	8	40%
Kurang Baik	1	5%
Jumlah	20	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Hasil pengamatan terhadap 20 aspek aktivitas siswa menunjukkan bahwa 3 aspek (15%) berada pada kriteria sangat baik, 8 aspek (40%) pada kriteria baik, 8 aspek (40%) pada kriteria cukup baik, dan 1 aspek (5%) pada kriteria kurang. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pada pembelajaran berikutnya untuk meningkatkan aktivitas siswa agar mencapai kriteria yang lebih optimal.

2) Tahap Pengamatan Aktivitas Guru Dan Siswa Pertemuan Kedua

a) Pengamatan aktivitas guru

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua mengacu pada 18 aspek penilaian aktivitas guru. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru observer, yaitu wali kelas IV, Ibu Olan Salim, S.Pd. Hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan tersebut disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas guru Siklus I pertemuan II

Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	3	17%
Baik	13	72%
Cukup Baik	2	11%
Kurang Baik	0	0%
Jumlah	18	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Berdasarkan hasil pengamatan, dari 18 aspek aktivitas guru yang dinilai selama proses pembelajaran, sebanyak 3 aspek (17%) berada pada kriteria sangat baik, 13 aspek (72%) pada kriteria baik, dan 2 aspek (11%) pada kriteria cukup baik, serta tidak terdapat aspek dengan kriteria kurang (0%). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas guru dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada siklus, tapi peningkatan lebih lanjut masih diperlukan untuk mencapai kriteria optimal pada siklus berikutnya.

b) Pengamatan Aktivitas Siswa

Aspek aktivitas siswa diamati sebagai acuan pelaksanaan proses pembelajaran oleh observer, yaitu Ibu Dhea Ratry Yusuf. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran Siklus I pertemuan I disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan kedua

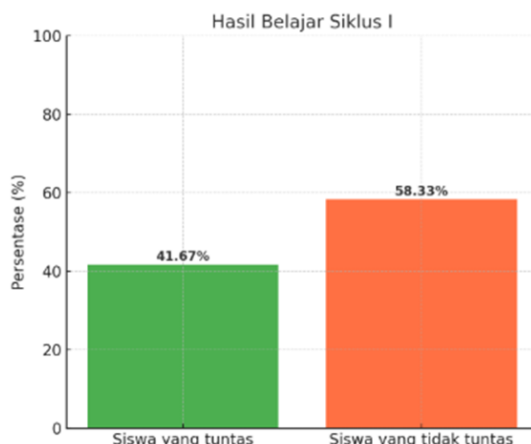
Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	5	25%
Baik	12	60%
Cukup Baik	3	15%
Kurang Baik	0	0%
Jumlah	20	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel tersebut, dari 20 aspek aktivitas siswa yang diamati, sebanyak 5 aspek (25%) berada pada kriteria sangat baik, 12 aspek (60%) pada kriteria baik, dan 3 aspek (15%) pada kriteria cukup, serta tidak terdapat aspek dengan kriteria kurang (0%). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek berkategori sangat baik dan baik, serta penurunan pada aspek berkategori cukup, dibandingkan pertemuan sebelumnya. Meskipun demikian, beberapa aspek aktivitas siswa masih perlu ditingkatkan agar kualitas pembelajaran menjadi lebih optimal.

3) Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan gambar 1 hasil pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar berjumlah 5 siswa atau sebesar 41,67%, sedangkan 7 siswa atau 58,33% belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, sehingga diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk menilai kontribusi penggunaan media Genially dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi data. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran pada siklus I (pertemuan pertama dan kedua) dengan submateri mengumpulkan data dan pictogram belum mencapai keberhasilan. Aktivitas siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menjawab pertanyaan guru, mengumpulkan data dari lingkungan sekitar, serta menyelesaikan soal pictogram (diagram gambar) secara optimal.

Penggunaan media digital genially selama proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua belum optimal karena siswa belum familiar dengan fitur pada media *genially* yang hanya ditampilkan pada proyektor, adanya tambahan tautan video pembelajaran dan kuis pada media *genially* kurang menarik bagi siswa karena tidak adanya fitur penskoran setelah siswa menjawab kuis pada media *genially* dianggap kurang efektif dan bersifat pasif. Melalui observasi aktifitas guru menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *genially* dengan model pembelajaran PBL perlu perbaikan untuk pengorganisasian kelas, pemantauan dan bimbingan kelompok, dan pendemonstrasian media pembelajaran digital *genially* yang hanya dilakukan di papan tulis.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria. Dari 12 siswa, sebanyak 7 siswa (58,33%) belum mencapai ketuntasan, sedangkan 5 siswa (41,67%) telah mencapai nilai ≥ 75 . Oleh karena itu, untuk mencapai indikator kinerja yang diharapkan, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan pada strategi pembelajaran dan pemanfaatan media Genially.

3. Siklus II

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, sebagaimana pada siklus I, dengan alokasi waktu setiap pertemuan sebesar 2×35 menit dan berfokus pada materi diagram batang. Pertemuan pertama membahas kompetensi awal meliputi pengenalan konsep



diagram batang, pembuatan diagram batang vertikal dan horizontal, serta pemahaman diagram batang ganda. Pada pertemuan kedua, pembelajaran masih difokuskan pada materi diagram batang dengan kompetensi awal siswa mampu membaca, menganalisis, dan membuat diagram batang. Tahapan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengacu pada prosedur Penelitian Tindakan Kelas.

a. Tahap perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran dalam Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus sebelumnya. Perbaikan dilakukan terhadap hasil belajar siswa dan aspek-aspek yang belum dicapai secara optimal yang dimulai dengan persiapan peneliti menyusun modul ajar yang berfokus kepada kegiatan perbaikan yang belum optimal terkait dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Persiapan diawali dengan peneliti menyusun modul ajar yang berfokus kepada kegiatan perbaikan yang belum optimal terkait dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah mengubah metode penggalan informasi, yaitu jika sebelumnya menggunakan buku untuk dibaca, kini siswa akan menggunakan video pembelajaran agar semua dapat mendengar dan membaca secara bersamaan. Perbaikan ini diharapkan dapat membuat pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Siklus II diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kondusif bagi semua siswa.

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dihadiri oleh seluruh siswa kelas V yakni 12 siswa. Pertemuan pertama mengenai materi mengenal konsep diagram batang dilaksanakan pada hari senin, 19 mei 2025 selama 2×35 menit dan pertemuan ke 2 pada siklus II terlaksana pada hari rabu, 21 September 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. adapun materi yang diberikan lanjutan dari pertemuan sebelumnya yakni membaca dan menganalisis diagram batang.

c. Tahap pengamatan (Observasi)

1) Tahap pengamatan aktivitas guru dan siswa pertemuan pertama

a) Pengamatan aktivitas guru

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti memiliki 18 aspek penilaian aktivitas guru yang menjadi acuan pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru observer, yaitu wali kelas V Ibu Olan salim, S.Pd., Berdasarkan pengamatan tersebut diperoleh data hasil pengamatan aktivitas guru pada proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Aktivitas guru Siklus II pertemuan I

Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	10	55,56%
Baik	7	38,89%
Cukup Baik	1	5,56%
Kurang Baik	0	0
Jumlah	18	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Berdasarkan data pada tabel 5 di atas dapat dilihat hasil pengamatan aktivitas guru saat mengajar sudah memenuhi target yang diharapkan. Terdapat 18 aspek yang diamati, guru melakukan pengamatan disemua aspek. Terdapat 11 aspek yang memiliki kriteria sangat baik dengan presentase 55,56%, 7 aspek yang memiliki kriteria baik dengan presentase 38,89%, 1 aspek yang memiliki kriteria cukup dengan presentase 5,56% dan untuk kriteria kurang dengan presentase 0%.

b) Pengamatan Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh pengamat Ibu Olan Salim., Proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi siswa, sehingga diperoleh hasil dari observasi aktivitas siswa pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama melalui tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan kedua

Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	13	65%
Baik	7	35%
Cukup Baik	0	0%
Kurang Baik	0	0%
Jumlah	20 Aspek	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Hasil pemantauan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II pertemuan pertama dapat dilihat dari tabel di atas. Terdapat 20 aspek yang diamati, guru melakukan pengamatan disemua aspek. Hasil pengamatan aktivitas menunjukkan bahwa, terdapat 7 aspek yang memiliki kriteria sangat baik dengan presentase 50%, 6 aspek yang memiliki kriteria baik dengan presentase 42,86%, 1 aspek yang memiliki kriteria cukup dengan presentase 7,14%, dan tidak ada kriteria untuk aspek kurang.

2) Pengamatan Aktivitas Guru Dan Siswa Pertemuan II

a) Pengamatan aktivitas guru

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti memiliki 18 aspek penilaian aktivitas guru yang menjadi acuan. Berikut merupakan hasil pengamatan dapat dilihat melalui tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Aktivitas guru Siklus II pertemuan I

Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	14	78%
Baik	4	22%
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Jumlah	18	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus II, diperoleh data bahwa dari 18 aspek yang diamati selama proses pembelajaran di kelas, sebanyak 14 aspek (78%) termasuk dalam kategori "sangat baik", dan 4 aspek (22%) berada pada kategori "baik". Sementara itu, tidak ada aspek yang tergolong dalam kategori "cukup" maupun "kurang", masing-masing dengan persentase 0%. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan II dibandingkan dengan siklus II pertemuan I.

b) Pengamatan Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh pengamat, Ibu Dhea Ratry Yusuf, selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan kedua disajikan pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan kedua

Kategori Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	16	80%
Baik	4	20%
Cukup Baik	0	0%
Kurang Baik	0	0%
Jumlah	20 Aspek	100%

(Sumber: Hasil Olah Data, 2025)

Berdasarkan tabel 8 hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II, diperoleh data bahwa dari 20 aspek yang diamati selama proses pembelajaran di kelas, sebanyak 16 aspek (80%) termasuk dalam kategori "sangat baik", dan 4 aspek (20%) berada pada kategori "baik". Sementara itu, tidak ada aspek yang tergolong dalam kategori "cukup" maupun "kurang", masing-masing dengan persentase 0%. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan II dibandingkan dengan siklus II pertemuan I.

3) Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 3. Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan gambar 3 tersebut, terdapat 2 siswa (10%) yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan 10 siswa (90%) memperoleh nilai sama dengan atau di atas KKM. Data ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital Genially mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 3 Bulango Utara. Dengan demikian, ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 .

d. Refleksi Siklus II

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru menelaah efektivitas pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Genially terhadap hasil belajar siswa pada materi pengumpulan data. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Seluruh aspek aktivitas guru dan siswa mengalami perbaikan dan tidak lagi berada pada kategori "cukup" maupun "kurang". Semua indikator telah mencapai kategori "baik" dan "sangat baik", yang menunjukkan bahwa penerapan media



pembelajaran digital Genially mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan interaktif bagi siswa.

Selanjutnya, peneliti bersama guru mitra melakukan analisis dan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II. Pada siklus ini, media pembelajaran Genially dikembangkan dengan menambahkan tautan video pembelajaran serta barcode kuis yang terhubung ke platform Kahoot untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta data hasil belajar pada materi data di kelas V SDN 3 Bulango Utara, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan hasil yang optimal dan telah memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Indikator keberhasilan ditentukan apabila minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 10 siswa (83,33%) mencapai ketuntasan, sedangkan 2 siswa (16,67%) belum tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan dinyatakan berhasil.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 3 Bulango Utara, di kelas V dengan jumlah peserta didik 12 yang terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran digital *genially*. Pemanfaatan media ini bertujuan untuk mengubah materi yang kompleks menjadi bentuk simulasi dan interaksi yang menarik minat siswa (Putri et al., 2025). Pendekatan ini selaras dengan prinsip Project Based Learning yang mengintegrasikan media interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik (Oktoberiansyah et al., 2024; Putri et al., 2025). Penggunaan media digital dalam pembelajaran berbasis proyek telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman materi siswa (Putri et al., 2025).

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II dengan demikian hipotesis tindakan pada penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran *genially* pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 3 Bulango Utara dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes evaluasi pada siklus I diperoleh sebanyak 7 peserta didik yang mencapai KKM dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 58% dan hasil belajar peserta didik pada siklus II diperoleh hasil sebanyak 12 peserta didik yang mencapai KKM dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 83%. Berdasarkan hasil siklus I dan II dapat dilihat mengalami peningkatan sebesar 25%, dimana 58% meningkat menjadi 83%. Peningkatan hasil belajar peserta didik ini dikarenakan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran digital *genially* yang berpengaruh dalam terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas V. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning yang didukung media interaktif secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V (Masardi, 2025; Tiban et al., 2025).

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena media pembelajaran *genially* dapat membantu guru membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif berupa presentasi, game, kuis, dan video pembelajaran (Einstein et al., 2022). media *genially* yang mempunyai gambar dan teks yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam menyimak materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan Genially ini dapat digunakan untuk menyesuaikan game dengan materi yang ingin diajarkan. Kemudian, karena media ini dapat diakses secara online, hanya perlu menggunakan link dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual. Selain itu, menurut Khoirun & Hermiati (2022)



genially sebagai media pembelajaran digital memiliki beberapa keunggulan, antara lain: 1) Beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah untuk digunakan. 2) Konten yang mudah dikerjakan. 3) Tombol yang mudah. disesuaikan dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan. 4) Versi dan penyesuaian tanpa batas. 5) Memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan guru. 6) Memiliki komunitas pembuat konten yang secara rutin mengunggah konten baru. 7) Penyimpanan otomatis. Fitur kolaborasi ini memungkinkan guru dan siswa untuk bekerja sama secara real-time dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Senada dengan itu, Wadud and Lailiyah menemukan bahwa media gamifikasi Ular Tangga berbasis Genially tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga minat siswa secara signifikan, dengan nilai signifikansi 0,001 (Lestari, 2025).

Penggunaan *genially* sebagai media pembelajaran digital juga sejalan dengan teori yang ditemukan oleh Baokrenok et al. (2025), yang menyatakan bahwa media *genially* mempunyai gambar dan teks yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam menyimak 12 materi dan menekan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar peserta didik dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *genially* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Bulango Utara. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga dapat membuat materi abstrak lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang menarik (Rismawati et al., 2025). Media interaktif seperti Geogebra, Genially, dan PowerPoint interaktif juga menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa, keterampilan pemecahan masalah, dan partisipasi aktif (Iskandar et al., 2023; Lestari, 2025; Nasution & Wahyuni, 2025; Sari et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Genially efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 3 Bulango Utara pada materi pengumpulan data. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 7 siswa (58,33%) pada siklus I menjadi 10 siswa (83,33%) pada siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media Genially juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta mendorong peningkatan keaktifan dan motivasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media Genially dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Mahniar. (2025). *Media pembelajaran dari nol*. Bumi Svara Edukasi. <https://books.google.co.id/books?id=AdeMahniar2025>
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media video pembelajaran materi FPB dan KPK untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media pembelajaran*. Global Eksekutif Teknologi.



https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/z556EAAAQBAJ

- Aries, N. S., Monoarfa, F., & Ismail, R. P. (2024). Teori belajar Van Hiele dalam penyajian materi geometri terhadap kemampuan berpikir matematis siswa sekolah dasar ditinjau dari gaya kognitif. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 782–794. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4841>
- Baokrenok, M. Y., Korp, 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. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 2325–2336. <https://ejurnal.penerbitwidina.com/index.php/JRI>
- Cendana, W., Shoreamanis, M., Iwan, C. G., Yuniwati, I., Sri, M. I., Marshanawiah, A., Yudhistira, D., Komalasari, D., Syam, S., Subakti, H., Simarmata, J., Ginting, B. E., & Suleman, N. (2025). *Pembelajaran holistik: Integrasi meaningful, joyful, deep dan mindful learning* (M. I. Nadeak & D. D. Pratama, Eds.). Yayasan Kita Menulis. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Holistik_Integrasi_Meaningful/p59FEAAAQBAJ
- Einstein, J., Rosalina Bulu, V., & Lioba Nahak, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.183>
- Fauzan, M. (2020). Pemanfaatan media digital untuk pengenalan angka Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 352–364. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/722>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran* (Andriyanto, Ed.). Penerbit Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=o1YsEAAAQBAJ>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557–566. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://books.google.co.id/books?id=PAAnYAgAAQBAJ>
- Khoirun, N., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genially dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *UBBG Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://ejurnal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/1580>
- Lestari, F. D. (2025). Studi literatur: Pengaruh media digital pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 804–815. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>
- Marshanawiah, A., Abdullah, G., Saleh, M., & Arif, R. M. (2025). Transformasi pembelajaran geometri dan pengukuran melalui gamifikasi: Meningkatkan kreativitas, logika dan



- minat belajar siswa sekolah dasar. *PJCS (Primary Education Journal)*, 7(2), 1–8. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v7i2.4626>
- Masardi, D. A. (2025). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantu media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SDN Gogodalem 1. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 941–952. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6865>
- Miftah, M. (2022). *Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran* (A. Leonardo, Ed.; 1st ed.). CV Feniks Muda Sejahtera. <https://books.google.co.id/books?id=hsldEAAAQBAJ>
- Nasution, H., & Wahyuni, R. (2025). Pembelajaran aktif dan media pembelajaran pada kemampuan peserta didik SMP dalam memecahkan masalah matematis. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 40–51. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4438>
- Oktoberiansyah, O., Maharani, S. D., & Syarifuddin, S. (2024). Analisis kebutuhan pembelajaran IPAS kelas 4: Rancangan media video edukasi menggunakan Powtoon di SDN 9 Pseksu. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 400–411. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3501>
- Putri, C. H., Sutopo, Y., Yuwono, A., & Sumartiningsih, S. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis project based learning dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 621–632. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.4064>
- Rismawati, R., Saputra, H. N., & Fajriani, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika pokok bahasa pengukuran kelas III SDN 85 Kendari. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1313–1324. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6678>
- Sari, J. N., Safitri, D., & Saipiatuddin, S. (2025). Implementasi media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis kontekstual ekopedagogik dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Citra Alam. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1685–1696. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8561>
- Siregar, R. S., Saftari, M., Simbolon, A. K. P., Fathoni, M., Kaliy, S. H., Marshanawiah, A., Aries, N. S., Asriati, W., Julia, T. N., & Bahsuan, R. (2025). *Desain pembelajaran aktif untuk belajar matematika* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=fLFXEAAAQBAJ>
- Siregar, R. S., Saftari, M., Harizahayu, H., Aprisal, A., Aries, N. S., Siswadi, S., ... & Ratri, A. A. (2025). *Pendekatan pembelajaran matematika*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=L6FXEAAAQBAJ>
- Tiban, S. P. B., Abdullah, G., & Marshanawiah, A. (2025). Penerapan model pembelajaran PBL (problem based learning) berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 340–351. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4617>