

SNTEKAD

Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal, dan
Pendidikan Transformatif

Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model PBL berbantuan *genially* pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas IV F SD Muhammadiyah Sokonandi 2

Dewi Rana Milenia Fitri^{1*}, Alpendi², Trikinasih Handayani², Kadarwati⁴

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan

³Universitas Negeri Yogyakarta

⁴SD Muhammadiyah Sokonandi, Yogyakarta

ppg.dewifitri00128@program.belajar.id

trikinasih@pbio.uad.ac.id

Alpendi.2019@student.uny.ac.id

umminya.hilmy.hafizh@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* pada mata pelajaran matematika kelas IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2. Penelitian ini dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif. Hasil penelitian di SD Muhammadiyah Sokonandi 2 menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 62,60 kemudian terdapat peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* mencapai nilai rata-rata 73,91 pada siklus 1 kemudian terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 84,34 pada siklus 2. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2.

Kata kunci: Peningkatan hasil belajar; Model *Problem Based Learning*; *Genially*.

Abstract: The purpose of this research is to improve student learning outcomes with the *Problem Based Learning* learning model assisted by *Genially* in mathematics class IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2. This research uses a Classroom Action Research (PTK) approach which is carried out collaboratively. The results of research at SD Muhammadiyah Sokonandi 2 show that using the *Problem Based Learning* learning model assisted by *Genially* can be a fun learning variation for students so that it is proven to improve student learning outcomes. Before using the *Problem Based Learning* model assisted by *Genially*, the learning outcomes of students only reached an average value of 62.60 then there was an increase after using the *Problem Based Learning* model assisted by *Genially* reaching an average value of 73.91 in cycle 1 then an increase in the average value to 84.34 in cycle 2. Therefore, the application of the *Problem Based Learning* learning model assisted by *Genially* can improve learning outcomes in mathematics subjects in class IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2.

Keyword: Improved learning outcomes; *Problem Based Learning* Model; *Genially*.



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting pada kehidupan sehari-hari serta mempunyai peran dan fungsi yang penting bagi kehidupan manusia, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, pendidikan menjadi suatu keharusan bagi manusia untuk mendapatkan proses dan diakui sebagai kekuatan yang mampu mendorong mencapai kemajuan peradaban manusia. Pendidikan juga dapat memberi bekal kepada manusia untuk membawa hari esok menjadi lebih cerah dan manusiawi. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan negara [1].

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan latihan. Pendidikan yang mengembangkan kemampuan peserta didik diharapkan mampu mendukung pembangunan dan kesejahteraan bangsa di masa mendatang. Adapun Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam proses kehidupan manusia [2]. Matematika merupakan landasan ilmu untuk pengembangan Iptek. Matematika juga berguna untuk kepentingan hidup dan sebagai dasar dari ilmu-ilmu yang lain. Guru mempunyai peran dalam pembelajaran, salah satu tugas guru di kelas adalah memberikan pengarahan agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran. Guru juga memberikan motivasi agar peserta didik senang dengan pelajaran matematika. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu memperhatikan perkembangan peserta didiknya dalam menerima pelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan tingkat pemahaman dan kecerdasan peserta didik berbeda-beda.

Proses perkembangan matematika berawal dari kepekaan serta kesadaran manusia untuk memahami fenomena berdasarkan pada akal sehat yang ditemui dalam kehidupan keseharian. Terdapat beberapa konsep dasar yang mengalami perluasan, pembenaran serta generalisasi atau formalisasi. Konsep matematika diberikan dengan bahasa yang jelas dan spesifik sehingga bahasa matematika sangat efisien dan menjadi alat yang berguna dalam menyatakan beberapa konsep matematika, merekonstruksi konsep atau menata suatu penyelesaian secara sistematis setelah terlaksananya eksplorasi, terutama untuk komunikasi. Bahasa matematika bukan suatu bahasa yang tidak aneh akan tetapi singkat, jelas dan sangat diperlukan dalam menyusun suatu definisi ataupun fenomena [3].

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dinilai tepat dalam menilai suatu permasalahan pada peserta didik dan penyelesaian masalah pada keseharian kehidupan peserta didik yang nanti akan masuk ke dalam ruang lingkup pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual yang bertujuan untuk merangsang peserta didik untuk belajar baik secara individu maupun berkelompok

dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari [4]. Model *Problem Based Learning* terdiri atas lima tahap, antara lain:

- a. Orientasi peserta didik pada suatu masalah.
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk aktif belajar.
- c. Membimbing observasi pemecahan masalah secara individu ataupun berkelompok.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya atau diskusi dari pemecahan masalah.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses kegiatan pemecahan masalah.

Dalam memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan lainnya, penggunaan *Genially* sangat bermanfaat dan membantu dalam kegiatan pembelajaran. *Genially* memiliki beberapa fitur yang unik seperti presentasi, animasi atau video pembelajaran, kuis dan games yang mengacu pada materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran [5]. *Genially* memiliki cara penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak membosankan karena *Genially* mempunyai gambar dan teks yang menarik serta terdapat musik tambahan sehingga kelas tidak terlalu kaku dan mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam menyimak materi dalam kegiatan pembelajaran [6].

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai pada proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga peserta didik dapat termotivasi dan menumbuhkan minat belajar [7]. Pemilihan *Genially* didasari pula akan penelitian yang dilaksanakan oleh Anggraeni, Mulyasari, dan Gazella [8] yang menyimpulkan bahwa media *Genially* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat dijadikan acuan bagi guru untuk melakukan pembelajaran inovatif dengan meningkatkan kemampuan digitalisasi siswa melalui adaptasi teknologi dalam media pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik perlu diberikan stimulus menggunakan media pembelajaran berbasis game yang bertujuan untuk memacu hasil belajar peserta didik di kelas sehingga media pembelajaran perlu digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar [9]. *Genially* menjadi pilihan peneliti sebagai media pembelajaran interaktif dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan *Genially* yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif dalam memahami materi [10]. Oleh karena itu, pada penelitian ini berfokus pada permasalahan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan *Genially* pada perancangan, pelaksanaan, dan hasil belajar matematika kelas IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2 dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika dengan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan *Genially*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dikembangkan oleh Arikunto dengan dua siklus, masing-masing meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi [11]. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Sokonandi 2, Yogyakarta, pada kelas IVF yang terdiri dari 23 siswa tahun ajaran 2024/2025, dengan data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif (hasil tes) dan kualitatif (deskripsi proses pembelajaran). Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara tidak terstruktur, observasi terstruktur, dan tes. Wawancara dilakukan dengan guru matematika untuk menggali kendala dan masalah, sementara observasi mencatat aktivitas pembelajaran secara sistematis. Tes berupa soal pilihan ganda berbasis matematika digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa sebelum dan sesudah penerapan metode Problem Based Learning berbantuan Genially. Data dianalisis menggunakan teknik kualitatif (persentase keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar) dan kuantitatif (hasil belajar siswa), dengan analisis deskriptif untuk pengambilan keputusan. Hasil pembelajaran pada siklus I dan II dibandingkan untuk menarik kesimpulan, dengan KKM mata pelajaran Matematika sebesar 75 [12].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

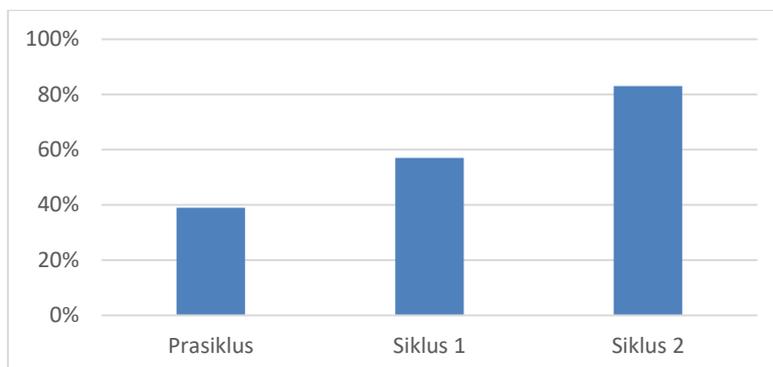
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* di kelas IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2 bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah. Setelah melakukan tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II, hasil penelitian secara keseluruhan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya. Ketercapaian indikator keberhasilan pada hasil belajar membuktikan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah telah mencapai keberhasilan. Hasil belajar peserta didik kelas IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2 keberhasilan tersebut dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1 Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
	(F)	(%)	(F)	(%)	(F)	(%)
Tuntas	9	39%	13	57%	19	83%
Tidak Tuntas	14	61%	10	43%	4	17%
Rata-rata Nilai	62,60		73,91		84,34	

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat dari pengambilan data pada penelitian pra siklus, siklus I, siklus II terjadi kenaikan yang artinya dengan dilakukan pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan *Genially* dikatakan berhasil pada mata pelajaran matematika. Sebelum adanya tindak lanjut hanya

terdapat 9 atau 39% peserta didik yang tuntas dan terdapat 14 atau 61% peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus I menjadi 13 atau 57% peserta didik yang tuntas dan 10 atau 43% peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus 2 menjadi 19 atau 83% peserta didik yang tuntas dan 4 atau 17% peserta didik yang tidak tuntas.



Gambar 2. Hasil Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan Gambar 2, persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar dari tahap pra siklus ke siklus I adalah 18%. Sementara untuk peningkatan pada siklus I dan siklus II adalah 26%. Meningkatnya hasil belajar matematika dari siklus I ke siklus II karena diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* dengan optimal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam mencari solusi, sehingga meningkatkan pemahaman konsep. Dengan demikian, integrasi media *Genially* yang interaktif memperkuat efektivitas metode ini dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika secara lebih optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IVF SD Muhammadiyah Sokonandi 2 dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan *Genially* terbukti adanya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dapat meningkat karena menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *genially*. Peserta didik telah memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu, tidak ada kebutuhan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya karena target ketuntasan telah tercapai. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada pelaksanaan pra siklus 62,60 meningkat di siklus I menjadi 73,91 dan meningkat kembali pada siklus II yakni menjadi 84,34. Peningkatan tersebut juga terjadi pada jumlah peserta didik yang nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 75 . Maka dengan hasil tersebut target yang ingin

dicapai dalam penelitian ini dapat tercapai dengan adanya peserta didik yang memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

REFERENSI

- [1] M. A. Akhmad, M. Mustari, M. A. Putra, T. A. Arif, I. Fadollah, dan A. Sila, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 10, no. 2, hal. 341–355, 2023, doi: 10.38048/jipcb.v10i2.1462.
- [2] R. Sukmawati, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01," *Glosains J. Sains Glob. Indones.*, vol. 2, no. 2, hal. 49–59, 2021, doi: 10.59784/glosains.v2i2.21.
- [3] Dahlia, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagog. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 14, no. 2, hal. 59–64, 2022, doi: 10.61798/get.v1i2.43.
- [4] H. Husnidar dan R. Hayati, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Asimetris J. Pendidik. Mat. dan Sains*, vol. 2, no. 2, hal. 67–72, 2021, doi: 10.51179/asimetris.v2i2.811.
- [5] A. Dewi Astuti, E. Rahmawati, A. D. Evtasari, S. Utamingtyas, dan F. Musyadad, "Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 4, hal. 894–901, 2022, doi: 10.31949/jb.v3i4.3416.
- [6] N. Khoirun Ni'mah, W. Warsiman, dan T. Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang," *J. Metamorf.*, vol. 10, no. 1, hal. 1–10, 2022, doi: 10.46244/metamorfosa.v10i1.1731.
- [7] J. Enstein, V. R. Bulu, dan R. L. Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially," *J. Jendela Pendidik.*, vol. 2, no. 01, hal. 101–109, 2022, doi: 10.57008/jjp.v2i01.150.
- [8] N. O. Anggraeni, E. Mulyasari, dan S. D. Gazella, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 8, no. 2, hal. 495, 2024, doi: 10.35931/am.v8i2.3443.
- [9] N. Fatma dan Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah," *Genderang Asa J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, hal. 50–59, 2022, doi: 10.47766/ga.v3i2.955.
- [10] M. Yustiningrum, L. N. A. B. Dina, dan D. W. Ertanti, "Implementasi Media Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Di Sd Negeri 1 Tulusbesar Kabupaten Malang," *J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, 2024.
- [11] Arikunto, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi. *Bumi Aksara*.
- [12] K. Aini, "Analisis Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Covid 19," *J. Stud. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, hal. 218–228, 2021, doi: 10.55936/mauizhah.v1i1.53.