



## Pengembangan Media Digital *Genially* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika

Auliya

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

[aulyaaaa0305@gmail.com](mailto:aulyaaaa0305@gmail.com)

\*Ridania Ekawati

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

[ridaniaekawati@gmail.com](mailto:ridaniaekawati@gmail.com)

Sekar Harum Pratiwi

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

[Sekarpratiwi95@gmail.com](mailto:Sekarpratiwi95@gmail.com)

---

### Abstract

---

*This research is motivated by the use of learning media in grade IV of SDN 32 Bungo Pasang, Padang City, which is still limited to images, so it has not been able to actively engage students. The research aims to develop valid, practical, and effective Genially digital media to meet learning needs and increase student learning motivation. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validity tests were carried out by validators using a validity questionnaire, practicality was assessed by teachers, and effectiveness was assessed by 26 students through a motivation questionnaire. The results showed that Genially media obtained a validity score of 92% (very valid), practicality of 97.5% (practical), and effectiveness of 90% (very effective). These findings indicate that Genially digital media meets all assessment criteria and is able to increase student motivation, activeness, and enthusiasm for learning in mathematics learning. This media can also be used by teachers as an alternative interactive learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Genially, PBL, Motivation, Mathematics.*

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang yang masih terbatas pada gambar, sehingga belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Penelitian bertujuan mengembangkan media digital *Genially* yang valid, praktis, dan efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji validitas dilakukan oleh validator menggunakan angket validitas, praktikalitas dinilai oleh guru, dan efektivitas dinilai oleh 26 murid melalui angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan media *Genially* memperoleh skor validitas 92% (sangat valid), praktikalitas 97,5% (praktis), dan efektivitas 90% (sangat efektif). Temuan ini menunjukkan bahwa media digital *Genially* memenuhi seluruh kriteria penilaian serta mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan semangat belajar murid pada pembelajaran matematika. Media ini juga dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Genially, PBL, Motivasi, Matematika.*

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya pembelajaran matematika merupakan ilmu yang sistematis dan sistemik. Pembelajaran Matematika itu sendiri dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk membantu murid memahami dan menguasai Matematika. Untuk membantu murid memahami Matematika, pendidik perlu mengetahui bagaimana jalur atau proses Matematika yang sebenarnya sehingga dapat dipahami dan dikuasai oleh murid (P.Melindia, 2024). Dalam dunia pendidikan pastinya media pembelajaran tidak akan terlepas dan akan selalu dibutuhkan di setiap proses pembelajaran. Pada pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk pembelajaran Matematika tentu adanya model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* yang menuntut murid untuk bisa memecahkan masalah yang konkret dalam kehidupan sehari-hari melalui media pembelajaran (Akhmad et al., 2023).

Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan penting karna menyajikan informasi secara lebih detail, jelas dan menarik (Kaniawati et al., 2023). Media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat untuk membantu pengajaran, tetapi juga sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan murid dalam berpikir kritis, kreatif, bekerja sama dan berkomunikasi (Rusdi, 2025). Media digital *Genially* merupakan *platform* berbasis web yang memungkinkan pendidik mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video, kuis, dan permainan edukatif dalam satu tampilan yang menarik (Nurjannah, 2025), dengan menggunakan media *Genially* ini mampu meningkatkan motivasi belajar murid. Motivasi belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran. Murid yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, fokus pada materi pembelajaran, dan gigih dalam menghadapi tantangan belajar (Sirait & Noviyanti, 2025).

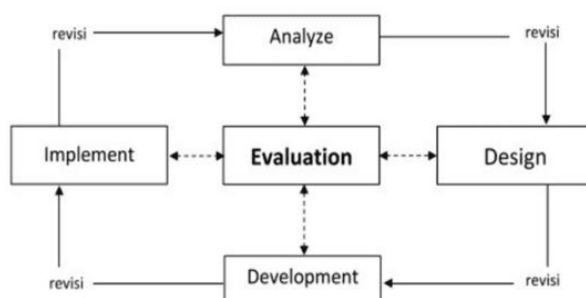
Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 32 Bungo Pasang dengan wali kelas IV pada tanggal 26 September 2025, Guru hanya menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. media pembelajaran yang digunakan guru cenderung kurang menarik bagi murid dan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga murid kurang antusias saat pembelajaran dan media pembelajaran digital belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, motivasi murid terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, menunjukkan bahwa media yang digunakan guru kelas IV dalam mengajar belum mampu meningkatkan motivasi belajar murid dalam belajar.

Setelah melihat permasalahan yang ada pada kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang maka peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran digital yang efektif untuk kelancaran proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar murid. Media yang akan menjadi solusi dari tantangan-tantangan diatas ialah media pembelajaran digital *Genially*.

Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Karena itu peneliti melakukan Pengembangan Media Digital *Genially* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang yang dianggap sebagai solusi pembelajaran untuk masa depan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono berpendapat dalam (Hermina et al., 2024) R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, model desain yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.



**Bagan 1 Langkah-langkah Model ADDIE**

*Sumber : (Torang Siregar, 2025)*

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah sistematis yang ada pada model ADDIE (Rosmiati et al., 2023). Maka prosedur pengembangannya yang peneliti lakukan adalah 1) peneliti melakukan analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya, 2) perancangan bentuk awal media digital *Genially* yang akan digunakan sebagai bahan ajar, 3) proses validasi oleh para ahli, 4) uji coba produk yang sudah dibuat oleh peneliti.

Uji coba produk ini diujikan pada murid kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang. Selain itu, Media Digital *Genially* juga di uji cobakan kepada guru kelas untuk menilai kepraktisan dan validator untuk menilai suatu produk. Sebagaimana penyebaran produk juga dilakukan di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang dengan jumlah 26 murid. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif diperoleh melalui hasil obeservasi dan wawancara. Sedangkan kuantitatif yang diperoleh dari angket dan tes. Instrument pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui observasi, wawancara, penyebaran angket dan tes. Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti adalah dengan menilai validitas produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk yang dikembangkan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Penilaian :

Skor 1 (25-50%) : Kurang

Skor 2 (51-70%) : Cukup

Skor 3 (71-85%) : Valid/Praktis/Efektif

Skor 4 ( 86-100%): Sangat Valid/Praktis/Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran digital *Genially* berbasis *Problem Based Learning*. Pada pelaksanaannya, peneliti bertugas sebagai pelaksana pembelajaran sesuai dengan tahapan tindakan yang telah dirancang, sedangkan guru kelas berperan sebagai observer.

### A. Bentuk Pengembangan Media Digital *Genially*

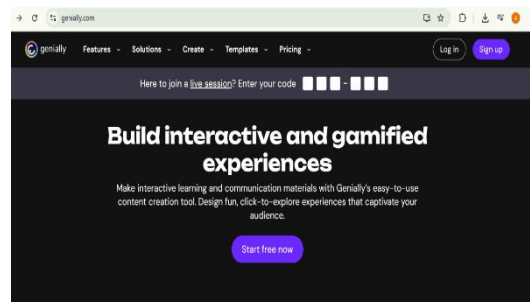
#### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang, guru masih menggunakan media gambar yang kurang menarik dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Media digital belum dimanfaatkan secara optimal sehingga motivasi belajar matematika murid tergolong rendah semangat dan partisipasi murid saat kegiatan belajar melalui proses analisis poin penting yakni analisis kebutuhan murid, analisis materi dan analisis media. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media digital *Genially* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid dalam proses pembelajaran.

#### 2. Tahap Desain (*Design*)

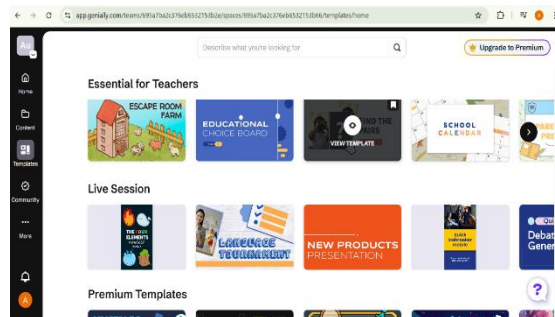
Pada tahap ini, peneliti menyusun dan merancang seluruh elemen media pembelajaran yang akan dikembangkan secara terencana dan terorganisir. Desain media juga memperhatikan aspek isi, kemenarikan tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran matematika secara efektif.

##### a. Tampilan awal media digital *Genially*



Gambar 1 Tampilan Awal Media Digital *Genially*

##### b. Tampilan template yang ada pada media digital *Genially*



Gambar 2 Tampilan template media digital *Genially*

##### c. Tampilan halaman awal media digital *Genially* yang sudah dirancang



Gambar 3 Halaman Awal

- d. Tampilan halaman menu pada media digital *Genially*



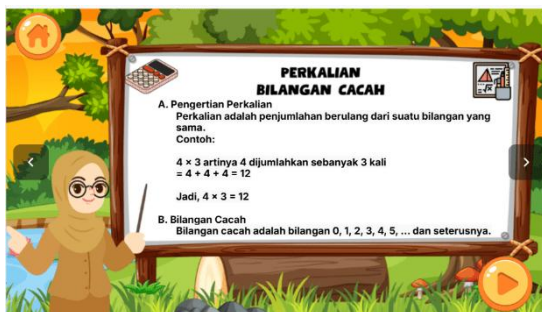
Gambar 4 Halaman Menu

- e. Tampilan halaman Tujuan Pembelajaran media digital *Genially*



Gambar 5 Tujuan Pembelajaran

- f. Tampilan pada halaman materi pembelajaran pada media digital *Genially*



Gambar 6 Materi Pembelajaran

- g. Tampilan *ice breaking* pada media digital *Genially*



Gambar 7 *Ice Breaking*

- h. Tampilan halaman motivasi pada media digital *Genially*



Gambar 8 Halaman Motivasi

- i. Tampilan *Quiz* pada media digital *Genially*



Gambar 9 Tampilan *Quiz*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap-tahap pengembangan *Wordwall* diuji validitas oleh validator yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yaitu Ibu Sekar Harum Pratiwi, M.Pd., Ibu Dini Susanti, M.Pd., dan Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd. pengembangan media digital *Genially* yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah. (1) merancang media yang menarik dan interaktif, (2) menentukan tema dan tampilan sesuai materi pembelajaran, (3) menyusun buku panduan guru berbasis *Problem Based Learning* sebagai pedoman penggunaan, dan (4) mengujicobakan media kepada murid kelas IV untuk mengetahui respon serta keterlaksanaan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba produk dilaksanakan pada hari Senin, 26-28 Januari 2026, dengan melibatkan murid kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang sebanyak 26 orang sebagai responden.

## 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, peneliti menyebarkan angket dan memberikan tes kepada murid sebagai alat evaluasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media digital *Genially* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan menunjukkan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran.

## B. Data Uji Coba

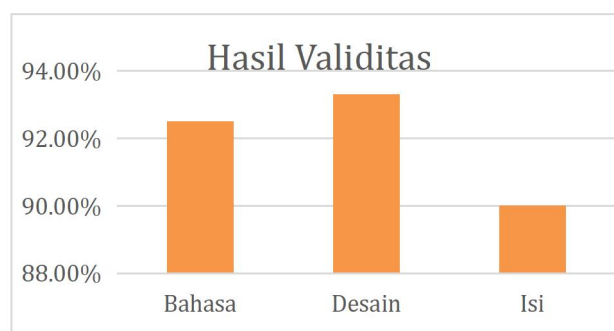
### 1. Validitas

Validitas merupakan suatu indikator yang menunjukkan bahwa alat ukur atau media yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang ingin diukur (E. R. Safitri & Raharjo, 2023). Adapun aspek yang diuji kevalidan oleh validator dari pengembangan produk yaitu aspek bahasa, isi dan desain. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Keseluruhan Validitas

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Bahasa	92,5%	Sangat Valid
2.	Desain	93,3%	Sangat Valid
3.	Isi	90%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>92%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Adapun hasil yang dipaparkan sesuai dengan grafik berikut:



Grafik 1. Hasil Validitas

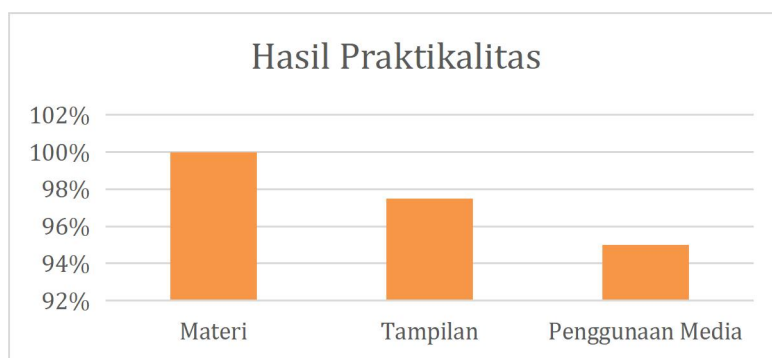
### 2. Praktikalitas

Uji kepraktisan dalam penelitian pengembangan media digital *Genially* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran (Kiki F, M. Syahrani, 2023). Penilaian kepraktisan dilakukan oleh guru kelas, Ibu Silpia Ayu Handira, S.Pd, dengan memperhatikan tiga aspek utama, yaitu penilaian materi, tampilan produk, serta kemudahan penggunaan produk. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Keseluruhan Praktikalitas

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	100%	Sangat Praktis
2.	Tampilan	97,5%	Sangat Praktis
3.	Penggunaan Media	95%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>97,5%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Adapun hasil yang dipaparkan sesuai dengan grafik berikut:



Grafik 2. Hasil Praktikalitas

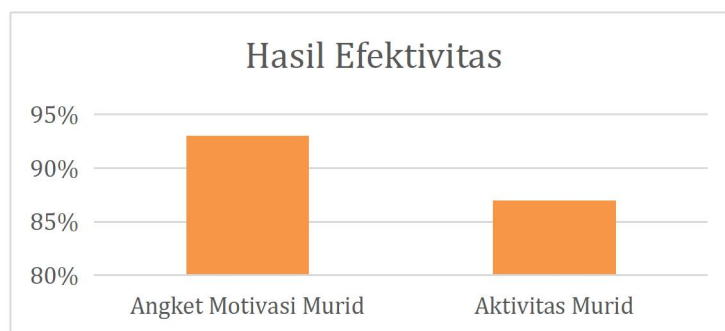
### 3. Efektivitas

Penilaian efektivitas dalam penelitian pengembangan media digital *Genially* dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu aktivitas murid, angket motivasi belajar terhadap penggunaan media yang diisi oleh murid, serta hasil tes belajar murid (Fatin & Rahmadhar, 2024). Proses evaluasi ini melibatkan 26 murid dengan menggunakan 10 indikator penilaian motivasi, serta pengukuran hasil belajar melalui 5 butir soal evaluasi. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Keseluruhan Efektivitas

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Angket Motivasi Murid	93%	Sangat Efektif
2.	Aktivitas Murid	87%	Sangat Efektif
<b>Rata-rata</b>		<b>90%</b>	<b>Sangat Efektif</b>

Adapun hasil yang dipaparkan sesuai dengan grafik berikut:



Grafik 3. Hasil Efektivitas

## KESIMPULAN

Pengembangan media digital *Genially* berbasis *Problem Based Learning* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang diuji kevalidannya mencapai 92% dengan kategori sangat valid, uji kepraktisannya mencapai 97,5% dengan kategori sangat praktis, dan uji keefektifannya mencapai 90% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kevalidan terhadap pengembangan media digital *Genially* berbasis *Problem Based Learning*, diperoleh hasil persentase sangat valid. Meskipun demikian, disarankan untuk terus melakukan pengembangan dan penyempurnaan media agar tingkat kevalidannya dapat semakin optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan penggunaan media digital *Genially* berbasis *Problem Based Learning*, diperoleh persentase sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan murid dalam proses pembelajaran. Namun, inovasi lanjutan tetap diperlukan agar kepraktisan dan efisiensi penggunaannya semakin meningkat.

Berdasarkan hasil uji keefektifan terhadap penggunaan media digital *Genially* berbasis *Problem Based Learning*, diperoleh kategori sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Oleh karena itu, disarankan agar media digital *Genially* berbasis *Problem Based Learning* dapat terus diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan murid, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

## REFERENCES

- Akhmad, M. A., Mustari, M., Arif, T. A., Fadollah, I., Sila, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Makassar, U. M. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 10, 341–355.
- Fatin, N. F., & Rahmadhar, Y. (2024). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Di Kelas 5 Sekolah Dasar Imelda*. 10.
- Hermi, D., Salabi, A., Hulu, M. A. N., Utara, S., & Banjarmasin, U. I. N. A. (2024). *Rancangan Penelitian Dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam*. 6(1), 1–21.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kiki F, M. Syahrani, J. (2023). *Primary education journal (pej)*. 7(1), 20–28.
- Nurjannah, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja*. 5, 290–298.

- Pingky Melindia Marganis, Sri Handayani, E. B. P. (2024). *Pengaruh Media Tabel Perkalian Pintar Digital Terhadap Pemahaman Konsep Materi Perkalian*. 7(1), 1-7.
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), 79-88.
- Rusdi, H. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 10.
- Sirait, A., & Noviyanti, P. L. (2025). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran*. 10(2).
- Torang Siregar, Y. R. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85-100.