

## **Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Platform Genially Pada Mata Pelajaran Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa**

**Muhammad Ikhwan Maulana<sup>1</sup>, Putri Ulfa Kamalia<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

E-mail: [muhammadikhwan.22046@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammadikhwan.22046@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>  
[putrikamalia@unesa.ac.id](mailto:putrikamalia@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) berbantuan media interaktif *Genially* terhadap mutu hasil belajar siswa kelas X pada materi Ekonomi di SMA Negeri 1 Gedangan. Kajian ini didasarkan pada realitas di lapangan yang menunjukkan belum optimalnya capaian belajar, kepasifan siswa, dan kurangnya penggunaan instrumen multimedia. Melalui pendekatan kuantitatif berjenis kuasi eksperimen, penelitian ini membagi subjek ke dalam kelas eksperimen (PBL berbasis *Genially*) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Data penelitian dihimpun melalui skema *pretest* dan *posttest*, lalu ditabulasi menggunakan uji asumsi prasyarat, uji beda (t-test), serta uji *N-Gain*. Output penelitian membuktikan bahwa model PBL berbantuan platform *Genially* membawa dampak positif dan signifikan pada peningkatan hasil belajar. Keberhasilan kelas eksperimen dalam meraih nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol menegaskan bahwa integrasi model dan media ini sangat kontributif dalam menstimulasi keaktifan, pemahaman konseptual, serta daya pikir kritis siswa.

**Kata kunci:** Genially, Hasil Belajar, Problem Based Learning

### **Abstract**

*The purpose of this study is to identify the effect of Problem-Based Learning (PBL) supported by the Genially interactive platform on the quality of learning outcomes among 10th-grade students in Economics at Gedangan State High School 1. This study is based on field observations indicating suboptimal learning achievements, student passivity, and insufficient use of multimedia tools. Using a quasi-experimental quantitative approach, this study divided the subjects into an experimental class (Genially-based PBL) and a control class (conventional learning). Research data were collected through pretest and posttest schemes, then analyzed using prerequisite assumption tests, t-tests, and N-Gain tests. The research findings demonstrate that the PBL model supported by the Genially platform has a positive and significant impact on improving learning outcomes. The success of the experimental class in achieving higher scores than the control class confirms that the integration of this model and media is highly effective in stimulating student engagement, conceptual understanding, and critical thinking.*

**Keywords:** Genially, Learning Outcomes, Problem-Based Learning



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas di era perkembangan teknologi digital. Kemajuan teknologi mendorong perubahan dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif (Budiono and Utami), inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Handayani & Febriani, 2025) (Budiono et al.). Pada abad ke-21, siswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi (Aslan, 2021) (Tama et al.). Oleh karena itu, pendidikan perlu menerapkan pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan tersebut secara optimal.

Di sisi lain, sistem pembelajaran di sekolah saat ini masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar (Alhawiti, 2023) (Intania et al.). Dampak negatif dari fenomena tersebut adalah lemahnya perolehan hasil belajar serta rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa (Mamombe & Mathabathe, 2024). Rendahnya mutu pendidikan ini sejalan dengan rilis data PISA 2022, di mana skor literasi pelajar Indonesia tercatat masih berada di bawah standar rata-rata OECD (OECD, 2023) (Monica et al.). Kondisi yang sama juga teridentifikasi di SMA Negeri 1 Gedangan melalui kegiatan wawancara dan observasi yang dilakukan pada 3 Agustus 2025. Hasil studi lapangan menunjukkan bahwa capaian belajar siswa kelas X pada topik kegiatan ekonomi belum optimal, terbukti dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 65 dari KKM yang ditetapkan sebesar 75. Rendahnya hasil belajar ini dipicu oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa akibat belum dimanfaatkannya media pembelajaran interaktif yang mampu menarik minat mereka.

Guna mengoptimalkan partisipasi aktif peserta didik, model *Problem-Based Learning* (PBL) dapat menjadi salah satu solusi efektif. Model ini berfokus pada pemecahan masalah kontekstual dalam kehidupan nyata, yang terbukti efektif mengasah ketajaman berpikir kritis serta mendorong capaian belajar siswa (Koçoğlu & Kanadlı, 2025). Penelitian Esy Marliah (2025) yang mengonfirmasi bahwa implementasi PBL dalam mata pelajaran ekonomi mampu mendorong keterlibatan sekaligus hasil belajar siswa. Kendati demikian, efektivitas penerapannya di lapangan terkadang masih terhambat oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Atas dasar itulah, integrasi media digital sangat dibutuhkan untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih atraktif, relevan, dan bermakna bagi siswa.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, platform digital *Genially* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran multimedia yang interaktif dalam menyusun infografis maupun presentasi (Ayuningtyas et al., 2024). Studi yang dilakukan oleh Novitasari et al., (2024) mengonfirmasi bahwa pemanfaatan *Genially* efektif dalam memperkuat pemahaman konsep sekaligus memicu keterlibatan aktif peserta didik. Lebih lanjut, penelitian Amaliyah et al., (2025) membuktikan bahwa integrasi model PBL yang dipadukan dengan media *Genially* mampu mendorong capaian belajar siswa secara substansial.

Dengan demikian, kajian literatur mengenai kombinasi model *Problem-Based Learning* berbasis *Genially* dalam mata pelajaran Ekonomi terapan masih sangat minim, terutama bagi peserta didik di tingkat kelas X SMA. Mayoritas studi terdahulu cenderung berfokus pada bidang studi lain atau tingkat pendidikan yang berbeda. Di samping itu, investigasi serupa belum pernah dilaksanakan di lingkungan SMA Negeri 1 Gedangan. Kesenjangan (*gap*) inilah yang menjadi letak kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini, yakni menguji efektivitas penerapan PBL berbantuan *Genially* pada pembelajaran Ekonomi dalam memicu peningkatan hasil belajar siswa.

Bertolak dari latar belakang permasalahan di atas, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis dampak dari implementasi model *Problem-Based Learning* yang diintegrasikan dengan platform *Genially* terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Gedangan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment (eksperimen semu). Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Genially terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMAN 1 Gedangan. Penelitian quasi experiment digunakan karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang telah terbentuk di sekolah (Bernadette, 2024). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. Pada desain ini, kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan (Devaki Kanaga Retnama, 2023). Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Genially, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model Problem Based Learning tanpa menggunakan Genially. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

| Kelompok   | Pretest | Treatment | Posttest |
|------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen | O       | X         | O        |
| Kontrol    | O       | -         | O        |

Sumber: (Winarti et al., 2022)

Keterangan: X merupakan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Genially, O merupakan pretest kelas eksperimen, O merupakan posttest kelas eksperimen, O merupakan pretest kelas kontrol, dan O merupakan posttest kelas kontrol (Lumempouw et al., 2022). Alur pelaksanaan riset ini diinisiasi dengan menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan instrumen penelitian beserta perangkat pembelajaran. Sebelum diaplikasikan, instrumen tersebut diuji terlebih dahulu melalui analisis validitas dan reliabilitas. Tahap berikutnya adalah pendistribusian *pretest* kepada kedua kelompok sampel. Setelah itu, intervensi diberikan secara berbeda: kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan model PBL berbasis *Genially*, sementara kelompok kontrol menerapkan model PBL tanpa integrasi platform tersebut. Usai seluruh rangkaian perlakuan selesai, *posttest* diberikan kepada kedua kelas untuk mengukur capaian akhir. Data yang telah dihimpun kemudian ditabulasi dan dianalisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26*, sebelum akhirnya dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil olah data tersebut.

Penelitian ini menetapkan siswa kelas X SMAN 1 Gedangan tahun pelajaran 2025/2026 sebagai subjek kajian. Adapun sampel yang terlibat terbagi ke dalam dua unit kelas, yakni kelas X-11 yang bertindak selaku kelas eksperimen serta kelas X-12 yang bertindak selaku kelas kontrol. Penarikan sampel tersebut dilakukan melalui teknik *purposive sampling* atas dasar pertimbangan kesamaan rata-rata kemampuan akademik siswa pada kedua kelas, sejalan dengan arahan dari guru bidang studi Ekonomi. Pelaksanaan studi ini dijadwalkan pada semester genap tahun akademik 2025/2026, bertepatan dengan jadwal pengerjaan dan pembahasan pokok bahasan mengenai kegiatan ekonomi di kelas X.

Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis platform *Genially* diposisikan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini. Implementasi model tersebut direalisasikan melalui lima fase utama, yang meliputi pengenalan orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik dalam belajar, pemanduan investigasi baik secara mandiri maupun

berkelompok, penyusunan serta pemaparan hasil karya, hingga tahap akhir berupa analisis dan evaluasi terhadap prosedur penyelesaian masalah (Karttunen et al., 2025). Integrasi platform *Genially* dalam riset ini bertujuan untuk menyajikan konten pembelajaran, presentasi, dan kuis interaktif demi membangun iklim kelas yang lebih dinamis dan aktif. Sementara itu, variabel dependen yang diteliti adalah performa atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Pengukuran terhadap hasil belajar tersebut memanfaatkan instrumen evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* untuk melihat kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Data nilai kuantitatif dikumpulkan melalui tes objektif pilihan ganda berbasis pemecahan masalah dengan rentang skor 0–100.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes terdiri atas *pretest* yang diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* yang diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa (Nina Welsandt, 2023). Instrumen tes berupa soal pilihan ganda berbasis masalah yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran ekonomi kelas X dengan standar ketuntasan minimum  $\geq 75$ . Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa daftar nilai siswa, data guru dan siswa, modul ajar dan perangkat pembelajaran, foto kegiatan pembelajaran, serta arsip sekolah yang berkaitan dengan penelitian.

Pengumpulan data hasil belajar Ekonomi dalam penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa tes objektif pilihan ganda yang diorientasikan pada pemecahan masalah (Fitriani, 2024). Kedua kelompok sampel, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, diberikan instrumen ini dalam dua tahap, yaitu sebelum intervensi (*pretest*) dan setelah intervensi (*posttest*) (Bagay et al., 2023). Uji validitas diterapkan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kecermatan instrumen tersebut dalam merekam hasil belajar siswa. Adapun konfirmasi validitas instrumen diperoleh melalui dua tahap: pertama, pengujian validitas isi oleh pakar (*expert judgment*) yang melibatkan dosen pembimbing serta guru bidang studi Ekonomi; kedua, pengujian validitas empiris di lapangan menggunakan metode korelasi *Product Moment* berbantuan program *IBM SPSS Statistics 26*. Rumus korelasi *Product Moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : (Hera Apriliana et al., 2023)

Kriteria pengujian validitas yaitu jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka butir soal valid, sedangkan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir soal tidak valid. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha melalui bantuan *IBM SPSS Statistics 26*. Rumus reliabilitas Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Sumber : (Hera Apriliana et al., 2023)

Keterangan:  $\alpha$  merupakan koefisien reliabilitas,  $k$  merupakan jumlah butir soal,  $\sum S_i^2$  merupakan jumlah varians tiap butir, dan  $S_t^2$  merupakan varians total. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,70$ . Selain itu, dilakukan uji

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

tingkat kesukaran untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal dengan rumus berikut:

Rangkaian teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, serta uji *N-Gain*. Pengujian normalitas dioperasikan melalui metode *Shapiro-Wilk* berbantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26* guna mendeteksi karakteristik distribusi data riset. Parameter yang digunakan adalah data dikategorikan berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05 sedangkan data dinilai tidak normal jika nilai Sig. ≤ 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas dilaksanakan dengan *Levene's Test* untuk mengidentifikasi ada tidaknya kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ketentuannya, data dianggap homogen apabila nilai Sig. > 0,05 dan dinyatakan tidak homogen apabila nilai Sig. ≤ 0,05. Sementara itu, pengujian hipotesis dilakukan lewat analisis *Independent Sample t-Test* berbantuan *IBM SPSS Statistics 26* untuk membuktikan dampak dari implementasi model *Problem-Based Learning* berbasis *Genially* terhadap capaian belajar Ekonomi siswa. Struktur hipotesis dalam studi ini menetapkan  $H_0$  yang menyatakan bahwa model *Problem-Based Learning* berbantuan *Genially* tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMAN 1 Gedangan. Sebaliknya,  $H_a$  menyatakan bahwa model *Problem-Based Learning* berbantuan *Genially* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMAN 1 Gedangan. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima, dan apabila nilai Sig. (2-tailed) ≤ 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Selain itu, dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

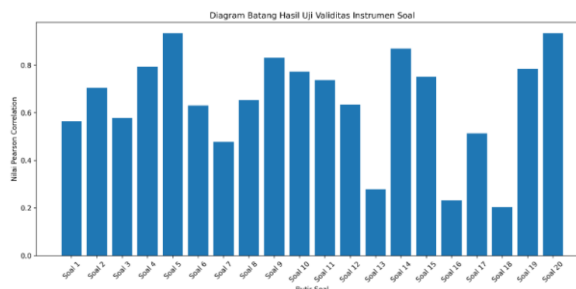
Sumber : (Abdul Wahab & Junaedi, 2021)

Keterangan:  $g$  merupakan nilai *N-Gain*,  $S_{post}$  merupakan skor posttest,  $S_{pre}$  merupakan skor pretest, dan  $S_{maks}$  merupakan skor maksimum. Nilai *N-Gain* dikategorikan tinggi apabila  $g \geq 0,70$ , sedang apabila  $0,30 \leq g < 0,70$ , rendah apabila  $0 < g < 0,30$ , dan gagal apabila  $g \leq 0$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji validitas, reliabilitas. Kedua uji tersebut dilakukan secara berurutan dan saling melengkapi untuk memastikan setiap butir soal memiliki kemampuan mengukur hasil belajar ekonomi siswa secara tepat.



Gambar 1 Diagram Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2026)

Melalui paparan data pada Diagram 4.1 mengenai evaluasi validitas perangkat soal, teridentifikasi bahwa mayoritas butir instrumen mempunyai koefisien *Pearson Correlation* dalam rentang klasifikasi cukup sampai sangat tinggi. Dari total 20 butir soal yang diuji cobakan, tercatat 17 nomor soal dikategorikan valid lantaran memperoleh angka signifikansi di bawah 0,05 serta nilai korelasi yang melampaui  $r_s$  tabel. Sebaliknya, terdapat 3 butir soal—yakni nomor 13, 16, dan 18—yang diidentifikasi tidak valid akibat rendahnya koefisien korelasi yang dihasilkan. Capaian korelasi maksimal ditunjukkan oleh soal nomor 5 dan 20 dengan perolehan angka mencapai 0,933, yang masuk dalam kriteria sangat tinggi. Secara umum, akumulasi hasil pengujian ini menegaskan bahwa instrumen pengumpulan data tersebut memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam mengevaluasi hasil belajar ekonomi siswa.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's             |            |
| Alpha                  | N of Items |
| .756                   | 20         |

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,756 dengan jumlah butir soal sebanyak 20 soal. Nilai *Cronbach's Alpha* tersebut >0,70, Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument tes dinyatakan reliabel.

#### Analisis Hasil Belajar Siswa

Evaluasi capaian belajar peserta didik dalam riset ini dipusatkan pada pokok bahasan kegiatan ekonomi serta peran pelaku ekonomi. Pengukuran tersebut mengandalkan instrumen tes objektif pilihan ganda yang menguji pemahaman esensial mengenai konsep produksi, distribusi, konsumsi, sekaligus kedudukan para pelaku ekonomi. Secara prosedural, eksperimen ini bergerak melalui tiga fase utama, yakni pendistribusian *pretest* guna memetakan kompetensi awal siswa, pengkondisian proses pembelajaran sesuai dengan intervensi pada tiap kelompok, dan diakhiri dengan pelaksanaan *posttest* demi mengevaluasi signifikansi peningkatan hasil belajar (Hidayat, 2025). Pada kelompok eksperimen (X-11), jalannya pembelajaran mengadopsi model *Problem-Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan platform *Genially* sebagai instrumen multimedia interaktif. Implementasinya dijalankan melalui sintaks yang runtut, mulai dari orientasi masalah, pengorganisasian siswa, tahap investigasi, pemaparan hasil, hingga rekonstruksi evaluasi. Sebaliknya, proses instruksional pada kelompok kontrol (X-12) menerapkan model *Problem-Based Learning* dengan dukungan media presentasi *PowerPoint*.

Tabel 2 Rekap Hasil Belajar Peserta Didik

| Hasil Belajar | Kelas   |            |
|---------------|---------|------------|
|               | Kontrol | Eksperimen |
| Pretest       | 43.78   | 48.78      |
| Posttest      | 73.78   | 86.66      |

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan temuan data deskriptif, terdapat pertumbuhan hasil belajar pada kelas kontrol (X-12) yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 43,78 saat *pretest* menjadi 73,78 pada waktu *posttest*. Sebaran data pada kelas kontrol ini

memperlihatkan nilai batas bawah naik dari angka 30 ke 60, dan nilai batas atas bergeser dari 60 ke 90. Sementara itu, pada kelas eksperimen (X-11), akumulasi nilai rata-rata siswa melaju pesat dari skor awal 48,78 menuju skor akhir sebesar 86,66. Lonjakan signifikan pada kelompok eksperimen ini juga tercermin dari nilai minimum kelas yang meningkat dari 35 menjadi 70, serta perolehan nilai maksimum yang melesat dari angka 65 menjadi 100 pada sesi *posttest*.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

| Tests of Normality |                           |              |    |      |
|--------------------|---------------------------|--------------|----|------|
|                    | Kelas                     | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    |                           | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar      | Pretest Kelas Kontrol     | .954         | 33 | .171 |
|                    | Posttest Kelas Kontrol    | .954         | 33 | .171 |
|                    | Pretest Kelas Eksperimen  | .954         | 33 | .171 |
|                    | Posttest Kelas Eksperimen | .949         | 33 | .126 |

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 0,171, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,171 dan 0,126. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji homogenitas serta uji hipotesis.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance |               |                  |     |     |      |
|---------------------------------|---------------|------------------|-----|-----|------|
|                                 |               | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Nilai                           | Based on Mean | .007             | 1   | 64  | .936 |

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan output *Levene's Test* dalam uji homogenitas, tercatat koefisien signifikansi sebesar 0,936 yang berarti nilainya lebih besar daripada 0,05 (Sig. > 0,05). Temuan empiris ini mengindikasikan bahwa sebaran varians data dari kedua kelas sampel, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, adalah setara atau homogen. Kondisi kesetaraan varians ini berimplikasi pada terpenuhinya syarat formal pengujian, sehingga analisis data dapat diteruskan menggunakan uji hipotesis berbasis statistik parametrik.

Tabel 5 Hasil Uji t (Independent Sample T-Test)

| t-test for Equality of Means |                      |                        |                    |                          |                                                 |       |        |
|------------------------------|----------------------|------------------------|--------------------|--------------------------|-------------------------------------------------|-------|--------|
| t                            | df                   | Sig.<br>(2-<br>tailed) | Mean<br>Difference | Std. Error<br>Difference | 95% Confidence<br>Interval of the<br>Difference |       |        |
|                              |                      |                        |                    |                          | Lower                                           | Upper |        |
| Equal<br>Nilai               | variances<br>assumed | -6.284                 | 64                 | .000                     | -12.879                                         | 2.049 | -8.785 |

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2026)

Melalui analisis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*, diketahui bahwa rerata nilai *posttest* untuk kelompok kontrol adalah sebesar 73,79, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 86,67. Output pengujian statistik tersebut menunjukkan nilai t hitung sebesar -6,284 dengan koefisien signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, di mana nilai ini lebih kecil dari 0,05. Bukti empiris ini menegaskan adanya perbedaan capaian belajar yang sangat nyata dan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Atas dasar hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem-Based Learning* yang dipadukan dengan platform *Genially* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

| No        | Kelas<br>Kontrol  | Kelas<br>Eksperimen |
|-----------|-------------------|---------------------|
|           | N Gain<br>Score % | N Gain<br>Score %   |
| Rata-Rata | 52,43             | 73,35               |
| Minimal   | 22,22             | 33,33               |
| Maksimal  | 83,33             | 100                 |

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar kelas kontrol sebesar 52,43% dengan kategori sedang, sedangkan kelas eksperimen sebesar 73,35% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga penerapan Problem Based Learning berbantuan platform *Genially* dinilai lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan platform *Genially* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga pembelajaran menggunakan PBL berbantuan *Genially* dinilai lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media *Genially* yang mampu menciptakan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Melalui penyajian masalah kontekstual, siswa menjadi lebih aktif dalam

berdiskusi, menganalisis masalah, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Visualisasi materi yang disajikan melalui Genially juga membantu siswa memahami konsep kegiatan ekonomi secara lebih jelas dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang masih menggunakan media konvensional.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan dan partisipasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Pada hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan hasil belajar dari kelas kontrol. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Koçoğlu & Kanadlı, 2025) yang menyatakan bahwa Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar karena melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian (Novitasari et al., 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media Genially dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, kedua temuan tersebut saling melengkapi. PBL mendorong proses berpikir yang aktif, sedangkan Genially menjaga perhatian dan membantu memvisualisasikan konsep secara lebih baik. Dengan demikian, kombinasi model Problem Based Learning dan platform Genially terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi model *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis platform *Genially* terbukti efektif mendongkrak capaian belajar Ekonomi siswa melalui penguatan diskusi, pemecahan masalah, dan partisipasi aktif. Walaupun kedua kelas sampel mengalami kenaikan nilai, pertumbuhan skor di kelas eksperimen tercatat jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dipertegas oleh hasil uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Alhasil, kombinasi model PBL dan media *Genially* terkonfirmasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan keunggulan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif *Genially* dalam meningkatkan keterlibatan siswa, namun masih memiliki keterbatasan karena belum dilakukannya uji statistik multivariat serta belum digunakannya indikator teori secara menyeluruh, maka diajukan beberapa saran operasional. Pertama, guru ekonomi disarankan untuk memanfaatkan model PBL berbantuan media interaktif ini secara konsisten dengan menyesuaikan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, serta terus meningkatkan kompetensi digitalnya agar tujuan pembelajaran tercapai optimal. Kedua, siswa diharapkan dapat memanfaatkan model berbasis masalah ini untuk meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis melalui partisipasi aktif dalam diskusi maupun pemecahan masalah ekonomi secara mendalam. Ketiga, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengatasi keterbatasan penelitian ini dengan memperluas cakupan sampel, menggunakan indikator teori yang lebih menyeluruh, menerapkan uji statistik yang lebih kompleks, serta mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi guna memperoleh gambaran efektivitas model yang lebih.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, Junaedi, M. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Alhawiti, N. M. (2023). The Influence of Active Learning on the Development of Learner Capabilities in the College of Applied Medical Sciences: Mixed-Methods Study. *Advances in Medical Education and Practice*, 14(February), 87–99. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S392875>
- Amaliyah, I., Rijanto, T., & Fransisca, Y. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Platform Genially Pada Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 15(Nomor 03), 145–149.
- Aslan, A. (2021). Problem- based learning in live online classes: Learning achievement, problem-solving skill, communication skill, and interaction. *Computers and Education*, 171(November 2020). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>
- Bagay, M. C., Ursua, R. R. R., Abellera, M. A. A., Baldovino, R. J. G., Concepcion, R. A. P., Galapon, V. S., & Bautista, R. G. (2023). Problem-based Learning in Teaching Science. *Journal of Innovations in Teaching and Learning*, Vol. 3, 2023, Pages 7-14, 3(1), 7–14. <https://doi.org/10.12691/jitl-3-1-2>
- Bernadette Capili. (2024). An Introduction to the Quasi-Experimental Design (Nonrandomized Design). *HHS Public Access*, 124(11)(10), 50–52. <https://doi.org/10.1097/01.NAJ.0001081740.74815.20>
- Budiono, Desi, et al. “PENGEMBANGAN E-LKM INTERAKTIF BERORIENTASI PROFETIK.” *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, vol. 8, no. 1, June 2023, pp. 127–38. [ojs.ummetro.ac.id, https://doi.org/10.24127/jlpp.v8i1.2741](https://doi.org/10.24127/jlpp.v8i1.2741).
- Budiono, Desi, and Intan Utami. “Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Interaktif Ekonomi Digital Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Mahasiswa.” *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, vol. 12, no. 2, Nov. 2024, pp. 379–87. [ojs.fkip.ummetro.ac.id, https://doi.org/10.24127/jp.v12i2.12696](https://doi.org/10.24127/jp.v12i2.12696).
- Devaki Kanaga Retnama, A. A. R. (2023). View of Problem-Based Learning Methods in Economics Subjects in Indonesian Educational Institutions\_ A Literature Review.pdf. *International Business Education Journal*, 16, 61–87.
- Esy Marliah, A. K. (2025). View of Improving Students’ Economic Learning Outcomes through Problem-Based Learning Methods.pdf. *PPSDP International Journal of Education Volume 4(1)*.
- Fitriani, Riyanti Fatimah Azzahra, Amanda Octavia Ramadhani, Y. E. Y. S. (2024). Konsep Dasar Dan Model-Model Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Naratif*, 05(3), 57–68.
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 167–176. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.308>
- Hera Apriliana Saputri, Zulhijrah, Nabila Joti Larasati, S. (2023). Analisis Instrumen

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

- Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(5), 2986–2995.
- Hidayat, W. (2025). Examining Student Perceptions of Genially-Based Learning Media Integrated with Problem-Based Learning to Enhance English Reading Comprehension. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 4(2), 150–157.
- Intania, Dewi, et al. “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis PBL Pada Materi Permintaan Dan Penawaran.” *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, vol. 14, no. 1, Feb. 2026, pp. 110–25. [ojs.fkip.ummetro.ac.id, https://doi.org/10.24127/jp.v14i1.16353](https://doi.org/10.24127/jp.v14i1.16353).
- Karttunen, E., Pesu, J., & Immonen, M. (2025). Cross-disciplinary perspectives on problem-based learning approach in public procurement in the European Union. *Journal of Purchasing and Supply Management*, 31(2). <https://doi.org/10.1016/j.pursup.2025.100992>
- Koçoğlu, A., & Kanadlı, S. (2025). The effect of problem-based learning approach on learning outcomes: A second-order meta-analysis study. *Educational Research Review*, 48(May 2023). <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100690>
- Lumempouw, N. L., Sutrisno, S., Hutabarat, C., & Soukotta, D. F. (2022). Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Gambar dan Gambar. *Indonesia Journal of Religious*, 5(1), 35–49. <https://doi.org/10.46362/ijr.v5i1.10>
- Mamombe, C., & Mathabathe, K. C. (2024). Active versus passive learning: Comparative case study of problem-solving competencies in stoichiometry. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(6). <https://doi.org/10.29333/EJMSTE/14594>
- Monica, et al. “Pengembangan E-LKPD Berbasis Literasi Digital Pada Materi Lembaga Keuangan Kelas X SMA Yos Sudarso Metro.” *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, vol. 5, no. 2, May 2025, pp. 28–37. [scholar.ummetro.ac.id, https://doi.org/10.24127/edunomia.v5i2.7092](https://doi.org/10.24127/edunomia.v5i2.7092).
- Nina Charlotte Johanna Welsandt, H. J. A. (2023). Testing economic literacy: an overview of measurement instruments of the past 30 years. *Journal of Social Science Education*, Vol 22(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.11576/jsse-5855>
- Novitasari, N., Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1999>
- OECD 2023. (2022). PISA PISA 2022 Results Malaysia. *Journal Pendidikan*, 10. <https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/malaysia-1dbe2061/>
- Tama, Okta Renaldy, et al. “Development of Problem-Based E-LKPD Using FlipHTML5 to Enhance Critical Thinking Skills in Senior High School Economics.” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 18, no. 1, Mar. 2026, pp. 671–85. [www.journal.staihubbulwathan.id, https://doi.org/10.35445/alishlah.v18i1.9132](https://doi.org/10.35445/alishlah.v18i1.9132).
- Winarti, Ambaryani, S. E., & Putranta, H. (2022). Improving Learners’ Metacognitive Skills with Self-Regulated Learning based Problem-Solving. *International Journal of Instruction*, 15(2), 139–154. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1528a>