Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 1, Maret 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796 Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

TRANSFORMASI PERMAINAN ULAR TANGGA MENJADI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GENIALLY PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD

Irda Yani Dongoran[1], Apiek Gandamana[2], Robenhart Tamba [3], Husna Parluhutan Tambunan[4], Waliyul Siregar[5]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1,2,3,4,5]
Universitas Negeri Medan[1,2,3,4,5]
Email: Irdayanidongoran22@gmail.com

Corresponding author:
Irda Yani Dongoran
Universitas Negeri Medan
Email : Irdayanidongoran22gmail.com

Abstrak*: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis Genially dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V-B dengan jumlah 26 siswa pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 88% (kategori sangat layak), validasi ahli media sebesar 85,3% (kategori sangat layak), serta validasi praktisi pendidikan sebesar 86,6% (kategori sangat praktis). Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai pretest sebesar 64,80% dan posttest sebesar 76,1%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis Genially efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis Genially layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD. Adapun saran yang dapat diberikan adalah agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara lebih variatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas dan jumlah subjek yang lebih besar.*
Kata kunci*: Media pembelajaran, Ular Tangga, Model ADDIE*

Abstract*: This study aims to determine the feasibility, effectiveness, and practicality of a Genially-based snakes and ladders learning media in Pancasila Education for fifth-grade students at SDN 104202 Bandar Setia. The study was conducted in class V-B consisting of 26 students during the second semester of the 2024/2025 academic year. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques included interviews, documentation, questionnaires, and tests. The results showed that the developed learning media has a very high level of feasibility, with material expert validation reaching 88% (very feasible category), media expert validation at 85.3% (very feasible category), and practitioner validation at 86.6% (very practical category). Furthermore, the effectiveness test indicated an improvement in students' learning outcomes, as evidenced by the increase from a pre-test score of 64.80% to a post-test score of 76.1%. These findings indicate that the Genially-based snakes and ladders learning media is effective in improving students' learning outcomes. In conclusion, the Genially-based snakes and ladders learning media is feasible, practical, and effective for use in Pancasila Education for fifth-grade elementary students. It is recommended that teachers utilize more varied digital learning media to enhance student engagement, and future researchers are encouraged to develop similar media with broader material coverage and larger research subjects.*
Keywords*: Learning media, Snakes and Ladders, ADDIE Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dinamis dan sistematis yang berperan penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, diharapkan peserta

didik tidak hanya memiliki pengetahuan yang luas, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan, kreativitas, serta sikap dan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Pancasila (Nababan, 2022, h.56). Namun demikian, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung dianggap abstrak dan kurang menarik oleh peserta didik.

Secara empiris, berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa seringkali disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran dan minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Siregar (2020, h.42) menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) serta kurangnya kreativitas dalam penggunaan media menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, Khoirun dan Hermiati (2022, h.3) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan media konvensional.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SDN 104202 Bandar Setia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V-B, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti gambar cetak yang ditempel pada karton dan dipajang di dinding kelas. Penggunaan media yang kurang variatif ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V-B, dari total 26 siswa, hanya 10 siswa (38,46%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥75, sedangkan 16 siswa (61,53%) belum mencapai ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Rendahnya capaian hasil belajar ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif.

Selain itu, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran yang bersifat visual-interaktif belum sepenuhnya diakomodasi dalam proses pembelajaran. Menurut Kumala dkk. (2020, h.44), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Dalam hal ini, permainan ular tangga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran digital yang inovatif dengan memanfaatkan platform Genially. Permainan ular tangga yang awalnya bersifat konvensional dapat dimodifikasi menjadi media interaktif yang memuat materi

pembelajaran, soal, serta umpan balik secara langsung. Genially sebagai platform digital menyediakan berbagai fitur interaktif dan template menarik yang memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis permainan yang lebih kreatif dan inovatif (Khoirun & Hermiati, 2022, h.3).

Pengembangan media ular tangga berbasis Genially diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Berdasarkan uraian permasalahan dan kebutuhan tersebut, perlu dikembangkan suatu media permainan ular tangga menjadi media pembelajaran digital berbasis genially pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D).* Model yang digunakan peneliti dalam pengembangan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Sugiyono (2019, h. 396) mengatakan jenis metode penelitian R&D merupakan penelitian yang dilakukan secara ilmiah dengan cara merancang, memproduksi hasil yang sudah di uji dengan melakukan validasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 104202 Bandar Setia dengan subjek penelitian sebanyak 26 peserta didik di kelas V.

Teknik instrumen dan pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk memperoses data yang diperoleh dari wawancara dan masukan dari ahli materi, ahli media dan wali kelas V serta saran dan komentar yang ada didalam angket. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan menganalisis data hasil hasil *pretest* atau *posttest*, analisis ahli materi, media, serta analisis kepraktisi pendidikan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media yang akan dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 104202 Bandar Setia T. A 2024/2025, Jln.Terusan Dusun V, Bandar Setia, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SDN Semester II T.A 2024/2025. Waktu penelitian ini dilaksanakan dengan bersamaan keluarnya surat penelitian pada bulan Mei 2025. Adapun subjek uji coba penelitian ini yaitu menggunakan siswa yang berjumlah 26 orang dari kelas Vb SDN 104202 Bandar Setia.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang akan dimanfaatkan saat proses pembelajaran oleh peserta didik kelas V dengan materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis adalah langkah awal yang dapat dilaksanakan dalam proses penelitian dan pengembangan media ular tangga berbasis *Genially*. Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis yang dapat mendukung dalam pengembangan media, yaitu: a. Analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 104202 Bandar Setia diketahui bahwa salah satu permasalahan yang ada didalam kelas adalah: (1) media yang digunakan masi kurang bervariasi sehingga belum menarik perhatian siswa karena menggunakan media konvensional seperti gambar prinant (2) Kurangnya pemahaman serta keterampilan guru dalam membuat media sesuai dengan karakteristik siswa (3) Kurangnya fasilitas dari sekolah yang menyebabkan guru jarang menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, diketahui bahwa terdapat beberapa karakteristik dari peserta didik yaitu: (1) Peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, kondisi ini disebabkan karena guru dalam pembelajaran lebih sering memakai buku atau media konvensional (2) Hasil belajar peserta didik tergolong masih rendah pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada analisis analisis perangkat pembelajaran, pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan hanya menggunakan buku pembelajaran atau media gambar prinant sebagai alat bantuk untuk menyampaikan pembelajaran terhadap peserta didik. Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Kurikulum yang digunakan di SDN 104202 Bandar Setia yaitu kurikulum Merdeka. Materi pembelajaran yang akan dipilih untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* adalah bab 3 keragaman budaya Indonesia.

Tahap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* yang terdiri dari cover, pembahasan, tujuan pembelajaran, video, peta, quiz, materi dan quiz ulang tangga yang sudah dibuat dengan *storyline* tahap design dan akan dilakukan validasi pada media. Selan itu, disusun juga media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dan hasil instrumen validasi ahli media dan ahli materi.

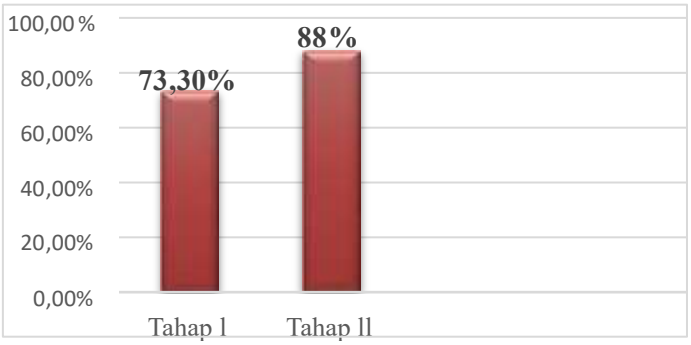
Produk awal dibuat untuk mengetahui kelayakan pada sebuah produk. Produk awal yang sudah dibuat diyatakan layak namun perlu tahap revisi, tetapi pada tahap ke II media sudah dinyatakan layak untuk digunakan tanpa harus direvisi. Media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dibuat di website *genially* sesuai dengan desain yang sudah dirancang di awal dengan materi keragaman budaya Indonesia.

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media berdasarkan langkah – langkah pada tahapan sebelumnya dan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, media dan ahli praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan dari sebuat produk yang sudah dibuat.

Validasi materi dilaksanakanan dengan aspek penilaian yang dilakukan adalah aspek isi materi, penyajian materi, dan bahasa. Validasi materi dilakukan oleh dosen pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Negeri Medan. Adapun hasil penilaian pada tahap I diperoleh skor penilaian yang berjumlah 55 dengan persentase 73,3% dengan kriteria “layak” dan terdapat beberapa komentar dan saran. Adapun komentar dan saran dari ahli materi yaitu: (1) ganti peta yang lebih jelas; (2) gambar pada contoh dimateri disamakan; (3) perhatian typo.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tahap kedua diperoleh nilai 66 dengan persentase 88% dan termasuk kedalam kategori “sangat layak” dan disimpulkan bahwa media pembelajaran

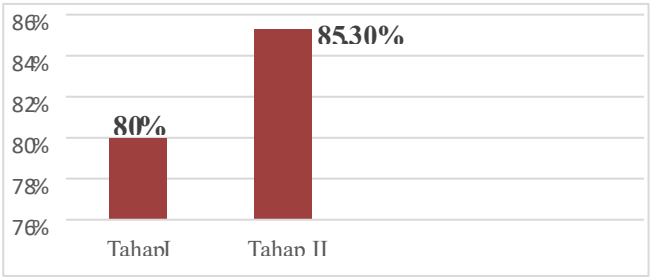
ular tangga berbasis *genially* dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Perbandingan penilain pada tahap I dan tahap II untuk materi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah produk. Aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu aspek kualitas desain media, kegrafikan dan bahasa. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah dosen prodi Pendidikan Masyarakat di Universitas Negeri Medan. Adapun hasil penilaian pada tahap I diperoleh skor penilaian yang berjumlah 60 dengan persentase 80% dengan kriteria "layak" dan terdapat beberapa komentar dan saran. Adapun saran dan komentar yaitu (1) Jenis font dalam 1 slide tidak terlalu ramai; (2) Perhatikan typo; (3) Perhatikan navigasi; (4) Dalam setiap slide buat navigasi home; (5) Animasi per slide diseragamkan; (6) Perhatikan keseimbangan peletakan dalam slide; (7)Tambahkan soal; (8) Tambahkan video pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas maka dapat simpulkan bahwa validasi ahli media tahap kedua dipeloleh nilai 64 dengan persentase 85,3% yang termasuk pada kategori "sangat layak". Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* layak digunakan tanpa revisi. Berikut adalah rekapitulasi 2 pertemuan validasi media diatas yang disajikan dalam bentuk Gambar2.

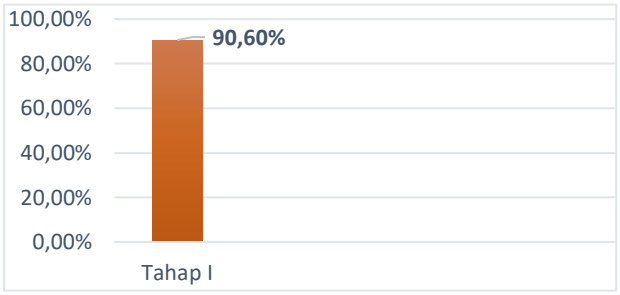


Gambar 2. Diagram hasil validasi ahli media

Validasi oleh ahli praktisi dilakukan untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penilaian praktikalitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dilakukan oleh guru kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

Berdasarkan penilaian diatas dapat diperoleh hasil penilaian 68 dengan pesentase yaitu 90,6% yang termasuk kedalam kategori "sangat praktis" dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran

ular tangga berbasis *geniallly* dinyatakan layak tanpa revisi. Berikut adalah rekapitulasi validasi praktisi diatas yang disajikan dalam bentuk Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Pada tahap implementasi, dilaksanakan penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis *geniallly* yang dinyatakan memenuhi syarat penggunaan setelah melalui penilaian validasi materi, media, serta praktisi. Kemudian peneliti juga melakukan tahap kevalidan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, media dan praktisi. Pada tahap implementasi lapangan, peserta didik diberi soal *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektivan media.

Tabel 1. Hasil *Pretest*

Kriteria	Interval Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase
Sangat Baik	81 - 100	1	85	$\frac{\sum n}{\sum ni} x\ 100\ \%$
Baik	61 – 80	13	970	
Cukup Baik	41 – 60	10	560	$\frac{1685}{\sum ni} x\ 100\ \%$
Kurang Baik	21 – 40	2	70	
Sangat Kurang Baik	0 – 20	-	-	$64,80\ \%$
Jumlah		26	1685	

Hasil tabel diatas dapat kita lihat bahwa kriteria hasil yang cukup baik dengan perolehan persentase rata – rata 64,80 %. Dari 26 orang peserta didik dengan kriteria sangat baik 1 orang, baik 13 orang, cukup baik 10 pesera didik. Setelah melakukan *pretest*, tahap selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan ular tangga dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V-B, maka daftar nilai posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil *Posttest*

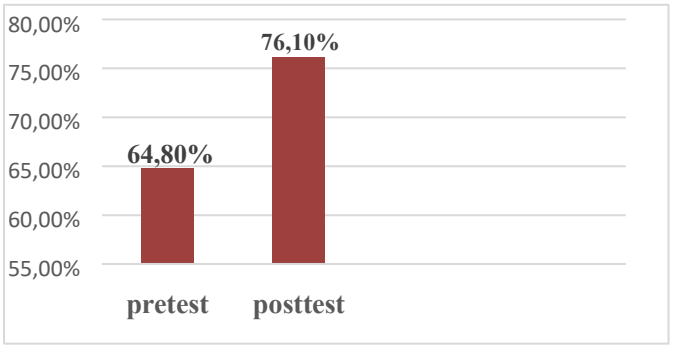
Kriteria	Interval Nilai	Frekuensi	Jumlah nilai	Persentase
Sangat Baik	81 – 100	5	425	$\frac{\sum n}{\sum ni}$x 100%
Baik	61 – 80	19	1445	
Cukup Baik	41 – 60	2	110	$\frac{1980}{26}$x 100%
Kurang baik	21 – 40	-	-	
Sangat kurang baik	0 – 20	-	-	
Jumlah		26	1980	76,15%

Dari hasil posttest diatas dapat menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sangat baik dengan persentase 7,61%. Dari 26 peserta didik kriteria sangat baik sebanyak 5 orang, baik 19 orang dan cukup baik ad 2 orang, maka pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia yang sudah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap evaluasi, merupakan tahap dimana media sudah melakukan uji coba lapangan, maka pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media pada materi keragaman budaya Indonesia. Pada tahap ini melakukan

uji validasi soal dan uji reliabilitas mengukur hasil belajar peserta didik. Uji validasi soal dilakukan pada kelas VI-B SDN 104202 Bandar Setia. Peneliti membuat 30 soal dengan jumlah yang valid sebanyak 19 soal. Setelah melakukan uji validasi tahap selanjutnya adalah uji reliabilitas terhadap soal. Hasil perhitungan dari uji reliabilitas menghasilkan koefisien reliabel r11 =0,79, berdasarkan tabel klasifikasi indeks reliabilitas berada diantar 71- 90 tergolong reliabilitas tinggi.

Setelah mendapatkan soal yang valid sebanyak 19 soal, maka soal tersebut dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil belajar yang meningkat. Maka dari itu, media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada kelas V-B. Kelulusan pada nilai *pretest* dan *posttest* diambil dari kriteria KKTP sekolah yaitu "75". Penilaian hasil efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dapat diamati pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis Genially ini mengkaji tiga aspek utama, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Ketiga aspek tersebut merupakan indikator penting dalam menilai kualitas suatu produk hasil pengembangan, karena produk yang baik harus memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif (Sugiyono, 2019).

Kelayakan media pembelajaran ditentukan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas media dari tahap I ke tahap II. Pada validasi ahli materi, skor meningkat dari 73,30% dengan kategori valid menjadi 88% dengan kategori sangat valid. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media telah mengalami perbaikan dari segi kesesuaian isi materi, kejelasan penyajian, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi ahli media juga mengalami peningkatan dari 80,20% menjadi 85,30% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai mencakup tampilan visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil ini sesuai dengan pendapat Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dikatakan valid apabila isi dan desainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan platform digital seperti Genially mampu meningkatkan kualitas visual dan interaktivitas media pembelajaran sehingga lebih menarik bagi siswa (Khoirun & Hermiati, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis Genially dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian guru sebagai pengguna langsung di lapangan. Berdasarkan hasil angket, media memperoleh persentase sebesar 90,6% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran. Kepraktisan juga didukung oleh kemudahan akses media melalui tautan Genially yang fleksibel digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, media ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nafiah (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Akker (1999), suatu media dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga berbasis Genially dapat dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan tanpa revisi.

Keefektifan media pembelajaran ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 64,80% dengan kategori baik menjadi 76,15% dengan kategori sangat baik, dengan peningkatan sebesar 11,35%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis Genially efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik media yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi. Dalam teori konstruktivisme, siswa akan lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Slavin, 2018). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Plass et al., 2015). Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis Genially efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia.

Media pembelajaran ular tangga berbasis Genially yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah desain media berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi, pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan melalui konsep belajar sambil bermain, serta kemampuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi dan kuis yang disajikan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran, serta media dapat digunakan secara fleksibel baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok. Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti cakupan materi yang masih terbatas pada satu topik, yaitu keragaman budaya Indonesia, serta kondisi kelas yang terkadang menjadi kurang kondusif akibat tingginya antusiasme siswa. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan tidak semua siswa dapat menyelesaikan permainan secara optimal. Keterbatasan ini menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan media selanjutnya agar lebih luas dan optimal dalam penerapannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* sudah layak, praktis, dan efektif untuk digunakan, karena media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli materi Bapak Anggili Pratama, M.Pd dengan kategori "Sangat Layak", hasil validasi ahli media oleh ibu memperoleh persentase Melly Br Bangun, S.Kom., M.Kom dengan kateogori "Sangat layak". Kemudian hasil uji praktikalitas oleh Ibu Neng Dewi Asriyani, S.Pd. memperoleh persentase 90,6% dengan kategori "Sangat praktis". Dengan hasil tersebut, maka media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan pancasila "sangat praktis" digunakan oleh siswa sekolah dasar. Adapun uji coba secara te bahwa hasil keefektifan pada saat uji *pretest* dan *posttest* diperoleh 76,15% dengan kategori "Sangat efektif" dalam meningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Akker, J. van den. (1999). Principles and methods of development research. Dalam J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (hlm. 1–14). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7

Audri, A. F., Gandamana, A., Simanjuntak, S., Tarigan, D., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 2806–2820**.**

Khoirun & hermiati,(2022:3) *Pengaruh model pembelajaran tgt menggunakan media pembelajaran berbantuan genially terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik* (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).

Khoirun, N., & Hermiati. (2022). Pemanfaatan Genially dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1–10. https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1

Kumala, D.R.,Rohmah, Z.,Kris, M., & Hidayatulloh,Y. (2020) Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandar kedungmulyo. 1 (1)

Nababan, N. S., & Sagala, P. N. (2022). Penerapan Model Case Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas Viii Smp Negeri 17 Medan. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, *3*(1), 56-74.

Nafiah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 120–130. https://doi.org/10.21009/JPD.132

Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam J. van den Akker et al. (Eds.), *Design approaches and tools in education and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Siregar, W. M. (2020). Kontribusi tingkat pemahaman perumusan pancasila terhadap kompetensi guru sd negeri di kecamatan medan helvetia. Elementary school journal pgsd fip unimed, 10(1), 40–51. https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v10i1.192

Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston: Pearson Education.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.