

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUCATION BERBANTUAN GENIALLY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Evi Junita¹, Eva Betty Simanjuntak²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan^{1,2}

Email: evijunita256@gmail.com

Corresponding author:

Evi Junita

Universitas Negeri Medan

Email: evijunita256@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran game education berbantuan genially pada pembelajaran bahasa Inggris kelas IV SDS Dwikora Medan sebagai solusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) mengadaptasi model ADDIE, yang mencakup 5 tahapan penelitian pengembangan meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian ini melibatkan subjek penelitian antara lain, ahli materi, ahli media, guru bahasa Inggris dan peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik wawancara, observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game education berbantuan genially yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan media sebesar 90% dengan kategori kelayakan sangat layak, dan kelayakan materi sebesar 98% dengan kategori kelayakan sangat layak. Perolehan persentase kepraktisan media bagi pendidik sebesar 95% dengan kategori sangat praktis digunakan bagi pendidik, dan 93% hasil persentase kepraktisan bagi peserta didik dengan kategori sangat praktis digunakan peserta didik. Sedangkan dari hasil ketuntasan belajar memperoleh persentase skor N-Gain sebesar 72% dengan kategori sangat efektif. Hasil penelitian yang ditemukan mengindikasikan bahwa media game education berbantuan genially yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang layak, praktis, dan berpengaruh efektif terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik.

Kata kunci: media pembelajaran, game education, genially, bahasa inggris, sekolah dasar.

Abstract: This research aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of educational game media using Genially in English learning for fourth-grade students of SDS Dwikora Medan as a solution for developing innovative learning media. The method used is the research and development (R&D) method that adapts the ADDIE model and includes five stages of research, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research involved material experts, media experts, English teachers, and fourth-grade students. Data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, and tests. The results of the research showed that educational game media using Genially obtained a feasibility percentage of 90% with a very feasible feasibility category and material feasibility of 98% with a very feasible category. The percentage of media feasibility for educators was 95% with a very practical category and 93% for students with a very practical category. While, according to the results of learning completion, the N-Gain percentage was 72%, which means it is very effective. The results of the research showed that educational game media using Genially are feasible and practical learning tools with an effective impact on improving students' English learning outcomes.

Keywords: learning media, educational games, genially, english, elementary school.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang sesuai tuntutan perkembangan abad 21 membutuhkan dukungan sistem pendidikan sebagai pedoman untuk mencapai kemajuan pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan kondisi tersebut, pendidikan nasional Indonesia responsif terhadap perubahan dan mendorong tercapainya kemajuan. Hal ini sebagaimana dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Pendidikan, bahwa untuk mewujudkan pendidikan nasional, diperlukan kurikulum yang mampu beradaptasi dengan kemajuan IPTEK. Kurikulum Merdeka

menyediakan dasar keterampilan yang relevan untuk abad ke-21. Salah satu elemen penting dari Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar adalah penguatan keterampilan dasar dan pemahaman yang holistik, dengan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan. Hal ini sesuai dengan Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Pendidikan, yang menetapkan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar/setara menjadi mata pelajaran pilihan mulai tahun ajaran 2024/2025 hingga tahun ajaran 2026/2027 dan akan menjadi mata pelajaran wajib mulai tahun ajaran 2027/2028. Di sisi lain, Keputusan Kepala BSKAP menyatakan bahwa “pengajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar dan menengah dimaksudkan untuk membantu siswa mencapai keterampilan komunikasi dalam bahasa Inggris sebagai bagian dari keterampilan hidup” (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, bahasa Inggris sangat penting untuk dipelajari oleh siswa sejak di sekolah dasar.

Indonesia adalah satu-satunya negara di ASEAN yang belum menjadikan pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Dalam Risalah Kebijakan No. 04 tahun 2024, Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan mengamati bahwa kondisi ini menunjukkan situasi yang kurang ideal untuk belajar bahasa Inggris, yang telah menyebabkan tren penurunan dalam kemampuan bahasa Inggris di kalangan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Proses pengajaran dan pembelajaran akan berjalan lancar jika media pengajaran yang tepat digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih komunikatif dan efektif ketika menggunakan media pengajaran.

Sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Teknologi No. 22 Tahun 2023 tentang Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan, media ditetapkan sebagai salah satu komponen yang harus tersedia dalam pelaksanaan pendidikan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setiap penyelenggara pendidikan termasuk di sekolah dasar, idealnya menggunakan media dalam pelaksanaan pembelajaran.

Namun sebenarnya, para guru masih jarang membuat bahan ajar karena berbagai alasan, seperti kesulitan dalam menemukan bahan yang sesuai dengan konten yang diajarkan, kurangnya waktu untuk menyiapkan bahan, biaya, dan lain-lain (Simanjuntak & Naibaho, 2023). Laporan capaian SDGs Bappenas tahun 2023, menyatakan bahwa peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran terus difokuskan salah satunya pada pemanfaatan teknologi informasi dan komputer (TIK) dalam pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Pramana dkk. (2021) yaitu akses teknologi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh sebab itu, harus dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui pengadaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang menarik dan mengajak siswa untuk aktif sesuai dengan karakteristiknya yang senang bermain. Berkaitan dengan hal tersebut, Arifannisa, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa *game* edukasi adalah media pembelajaran baru yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif untuk belajar. *Game* edukasi menjadikan siswa lebih rileks, semangat belajar, dan juga terbuka dalam menerima materi pelajaran (Najuah dkk., 2022). Hal ini berkaitan penuh dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

pada era sekarang, yang mampu mengombinasikan antara *game* dengan proses pembelajaran di sekolah. Ada beberapa sumber daya teknologi untuk menerapkan *game* dalam pembelajaran, seperti *educaplay*, *gamilab*, *Kahoot*, *quizizz*, dan *blended play*. Namun, salah satu platform paling inovatif untuk membuat *game* edukasi adalah *genially* (Castillo-Cuesta, 2022). Melalui media berbantuan *genially*, guru lebih mudah dalam menjelaskan materi, yang disertai pengalaman visual nyata sehingga siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi dan masalah dalam permasalahan yang disebutkan di atas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan inovasi yang sesuai dengan masalah dan kebutuhan yang ada, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* serta bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya sebagai media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Education* Berbantuan *Genially* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan melibatkan produksi produk tertentu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan mengevaluasi efektivitasnya (Sugiyono, 2021, h. 407). Subjek penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, guru bahasa Inggris dan peserta didik kelas IV SDS Dwikora Medan Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 orang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* sebagai sasaran untuk diteliti dan dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner (angket) atau gabungan ketiganya, dokumen, dan tes. Selanjutnya, analisis data dalam penelitian pengembangan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian pengembangan, analisis data kualitatif terdiri dari masukan dan saran dari para ahli, pengguna, dan target pengguna produk, serta pedoman wawancara dan observasi. Teknik analisis data kuantitatif dibagi menjadi dua kategori: (1) analisis data kuantitatif menggunakan rumus kriteria kelayakan, dan (2) analisis data kuantitatif menggunakan statistik sederhana. Rancangan dan prosedur penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan-tahapan penelitian dilakukan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut hasil dari setiap tahapan penelitian pengembangan yang telah peneliti lakukan:

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan produk dan kelayakan produk dengan mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Menurut Winaryati dkk. (2021, h. 23) tahap analisis dari model ADDIE mencakup: analisis kebutuhan pendidik dan pelajar, analisis kurikulum dan materi, analisis perangkat pembelajaran, dan analisis tujuan pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan pendidik, menunjukkan bahwa pendidik mengalami kesulitan dalam pengajaran bahasa Inggris, tampak proses pembelajaran dikelas tidak aktif dan masih menerapkan *teacher centered*. Selain itu, pendidik sulit menentukan media yang tepat, hanya menggunakan gambar-gambar dari buku. Pendidik merasa kualitas medianya belum maksimal sehingga kurang berpengaruh untuk menarik perhatian siswa agar aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan tersebut mengarah pada kebutuhan media pembelajaran inovatif, sebagai sarana pendukung proses pembelajaran yang menarik, tidak hanya informatif. Pemenuhan kebutuhan tersebut yakni melalui pengembangan media pembelajaran *game education* yang menyenangkan dan berbantuan teknologi.

Analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan observasi dan wawancara, menunjukkan hasil bahwa peserta didik kelas IV SDS Dwikora Medan perlu inovasi pembelajaran yang lebih menarik dengan melibatkan peserta didik untuk aktif belajar bahasa Inggris. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang senang bermain diperlukan agar dapat membantu peserta didik untuk tertarik dan mampu memahami materi bahasa Inggris. Maka dari itu, pemenuhan kebutuhan dengan pengembangan media pembelajaran *game education* yang menyenangkan dan berbantuan teknologi diharapkan dapat menciptakan kelas yang aktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil analisis perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa perangkat modul ajar lengkap sudah digunakan oleh guru namun masih memerlukan perangkat pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik serta membangkitkan minat dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang lengkap digunakan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Suryabrata dalam Wangi dkk., 2022, h. 24).

Analisis kurikulum dan materi yang digunakan di SDS Dwikora Medan menunjukkan hasil bahwa sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka termasuk konten atau materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dibuktikan dengan kesesuaian buku ajar yang digunakan selama pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Konten yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV salah satunya adalah materi *transportation* yang terdapat pada buku ajar Kurikulum Merdeka Unit 11 "*How Do You Go to School*". Berdasarkan hasil analisis kurikulum dan materi, kemudian capaian pembelajaran dianalisis menjadi tujuan pencapaian pembelajaran. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran tersebut, dapat diketahui tujuan yang akan dicapai melalui media yang akan dikembangkan.

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil dari serangkaian tahap analisis yang kemudian dilanjutkan pada tahap perancangan. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang materi dan konsep produk media pembelajaran *game education*.

Tahap pengembangan merupakan kegiatan menindaklanjuti rencana yang telah dirancang menjadi sebuah produk berupa media pembelajaran *game education* berbantuan *genially*. Setelah produk awal selesai, selanjutnya produk tersebut divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi, kemudian diperbaiki sesuai hasil penilaian. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak. Sebelum digunakan kepada peserta didik, media hasil pengembangan

harus melalui proses validasi terlebih dahulu. Validasi ini dilakukan oleh dua dosen sebagai validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, dan setiap validator akan mengevaluasi kelayakan media melalui dua tahap untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Penilaian kelayakan media yakni berdasarkan Skala Likert dengan 5 kriteria skor penilaian, yaitu sangat tidak layak, tidak layak, kurang layak, layak, dan sangat layak. Berdasarkan evaluasi kelayakan oleh ahli, dilakukan revisi dengan catatan saran dan rekomendasi yang diberikan validator ahli untuk memastikan bahwa produk media hasil pengembangan adalah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut disajikan tabel hasil penilaian kelayakan materi dan media.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Subtotal Skor Tahap I	Subtotal Skor Tahap II
1	Isi Materi	25	20	25
2	Kontekstual	5	5	5
3	Keakuratan Materi	25	19	24
Jumlah Skor		55	44	54
Persentase kelayakan (%)			80%	98%
Keterangan			Layak	Sangat Layak

Hasil akhir dari skor validasi materi menunjukkan peningkatan penilaian kelayakan materi pada tahap II setelah dilakukan revisi. Berdasarkan tabel di atas, pada tahap pertama, diperoleh hasil 80% dari validasi ahli materi pada tahap I yang dikategorikan “layak” dengan revisi berdasarkan catatan saran dan rekomendasi. Evaluasi dari validator ahli materi mencakup aspek isi materi dan keakuratan materi. Hasil validasi tahap II mencapai hasil sebesar 98% yang dikategorikan “sangat layak”. Dengan demikian, media *game education* berbantuan *genially* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Subtotal Skor Tahap I	Subtotal Skor Tahap II
1	Isi Materi	15	11	14
2	Kontekstual	15	10	13
3	Keakuratan Materi	20	13	18
Jumlah Skor		50	34	45
Persentase kelayakan (%)			68%	90%
Keterangan			Layak	Sangat Layak

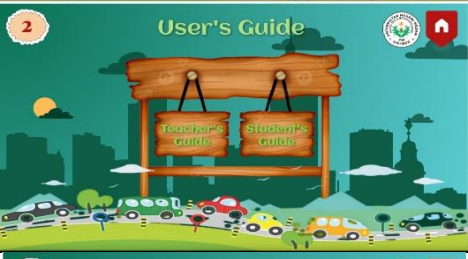
Hasil akhir dari skor validasi media menunjukkan peningkatan penilaian kelayakan media pada tahap II setelah dilakukan revisi. Berdasarkan tabel di atas, pada tahap pertama, diperoleh hasil 68% dari validasi ahli media pada tahap I yang dikategorikan “layak” dengan revisi berdasarkan catatan saran dan rekomendasi. Evaluasi dari validator ahli media mencakup aspek kualitas, efektivitas dan pemrograman. Hasil validasi tahap II mencapai hasil sebesar 90% yang dikategorikan “sangat layak”. Dengan demikian, media *game education* berbantuan *genially* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Rifda (2024, h. 82), mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* sebagai media yang layak untuk diterapkan dengan hasil validasi media pembelajaran dari para ahli menunjukkan presentase rata-

rata sebesar 94,7% dengan kategori layak. Akhirnya, penelitian terdahulu menyarankan pengembangan lebih lanjut dengan membuat permainan di *genially* yang disesuaikan dengan materi yang dipilih. Sehingga, penelitian ini berfokus mengembangkan permainan berbentuk *game education* sebagai media pembelajaran dengan memilih materi *transportation* yang kemudian media tersebut sudah memperoleh penilaian “sangat layak” dari validator ahli.

Produk media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* yang telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya diperbaiki sesuai saran dan rekomendasi validator ahli, sebelum digunakan pada tahap penerapan. Hasil validasi tahap I oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan terdapat beberapa bagian media dan materi yang perlu diperbaiki maupun ditambahkan. Perbaikan produk berdasarkan saran dan rekomendasi validator ahli tersebut, dilakukan untuk memperbaiki ketidaksesuaian dan memaksimalkan produk *game education* berbantuan *genially* menjadi media pembelajaran yang layak digunakan. Berikut adalah hasil revisi yang dilakukan sesuai saran dan rekomendasi validator ahli media dan ahli materi.

Tabel 3. Hasil Pengembangan Media Game Education Berbantuan Genially

Tampilan	Gambar	Keterangan
Halaman Awal		Pada bagian ini, halaman awal dibuat dengan judul materi yang disajikan dalam media pembelajaran, terdapat nama dan instansi pengembang, navigasi untuk memulai ke halaman selanjutnya.
Content (Menu)		Pada bagian ini, halaman menu menunjukkan isi dari media pembelajaran yang terdiri atas, <i>navigasi menuju content</i> , panduan penggunaan, CP & tujuan pembelajaran, <i>let sing a song</i> (lagu pembelajaran), <i>flashcard</i> , <i>game</i> , dan profil pengembang.
Panduan Pengguna		Pada halaman panduan pengguna, terdapat sub menu untuk panduan guru dan panduan siswa yang disajikan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris untuk mempermudah penggunaan.
Capaian & Tujuan Belajar		Pada bagian ini, terdapat sub menu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum dan modul pembelajaran sekolah.

Tampilan	Gambar	Keterangan
Let Sing a Song		Pada bagian ini, terdapat navigasi untuk memutar video lagu pembelajaran yang sesuai dengan topik <i>Transportation</i> yang disajikan dalam media.
Flashcard		Pada bagian ini, terdapat navigasi untuk membuka <i>flashcard</i> kosa kata dari topik <i>Transportation</i> sebagai pengantar sebelum memulai permainan.
Game education		Pada bagian ini, terdapat navigasi untuk memulai permainan. Pada tampilan halaman permainan, papan permainan berbentuk permainan ular tangga. Pada papan permainan ular tangga, terdapat sebuah papan bermain dengan judul " <i>Transportation Board Games</i> ", empat buah pion pemain, sebuah dadu, petunjuk permainan dalam bahasa Inggris dan terjemahan bahasa Indonesianya, dan 55 kotak jalan permainan yang diisi dengan pertanyaan untuk dijawab
Profil Pengembang		Pada bagian ini, terdapat profil pengembang berisi nama, NIM, dan instansi asal pengembang media.

Pada tahap penerapan, peneliti menggunakan produk yang telah dikembangkan dan melalui proses perbaikan dan validasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga dinyatakan bahwa media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* sudah layak untuk digunakan. Tahap penerapan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* yang akan dievaluasi oleh pendidik dan peserta didik serta mengetahui keefektifan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* yang digunakan kepada peserta didik kelas IV

SDS Dwikora Medan dengan mengamati peningkatan hasil belajar peserta didik melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil dari uji kepraktisan yang dilakukan oleh pendidik.

Tabel 4. Praktikalitas oleh Pendidik

No.	Aspek Penilaian	Subtotal Skor	Skor Maksimal
1	Perumusan Tujuan	10	10
2	Kualitas Media	19	20
3	Efektivitas Media	15	15
4	Penyajian	13	15
Jumlah Skor		57	60
Persentase kepraktisan (%)		95%	
Keterangan		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon guru menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* dengan skor perolehan 57 dari skor maksimal 60 dinilai “sangat praktis” dan memperoleh komentar akhir dari guru bahwa media sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penilaian ini menunjukkan tingkat kepraktisan media yang dikembangkan sebesar 95% atau sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Berikutnya disajikan hasil dari uji kepraktisan oleh peserta didik.

Tabel 5. Praktikalitas oleh Peserta Didik

Mean (Rata-rata)	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Keterangan
	50	46,5	93	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV SDS Dwikora Medan memberikan penilaian kepraktisan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* dengan rata-rata skor 46,5 dari skor maksimal 50 dinilai sangat praktis. Penilaian respon peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 93% yang menunjukkan bahwa modul ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Nurzahira & Siregar (2024, h. 5), mengembangkan media pembelajaran *genially* berbasis permainan ular tangga yang berhasil sebagai media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kepraktisan media yang dinilai oleh guru memperoleh persentase 96% dengan kategori “sangat praktis”. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menilai kepraktisan media berdasarkan respon guru, penelitian ini juga menilai respon peserta didik sebagai sasaran penggunaan untuk menilai kepraktisan media yang kemudian media tersebut dinyatakan “sangat praktis” oleh ahli praktisi dan peserta didik.

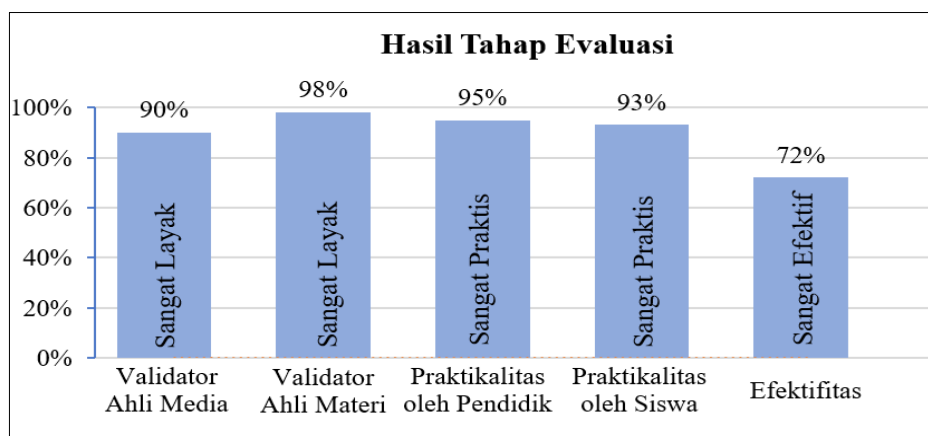
Untuk mengetahui keefektifan produk media yang dikembangkan, dilakukan pengamatan hasil belajar peserta didik melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* selanjutnya dibandingkan dengan nilai N-Gain untuk mengetahui keefektifan produk yang digunakan. Berikut hasil rekapitulasi N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Skor N-Gain

Mean (Rata-rata)	PreTest	PostTest	Skor N-Gain	Kategori	N-Gain (%)
	62,33	88,16	0,72	Tinggi	72

Berdasarkan tabel di atas, hasil *pretest* menunjukkan hanya 40% siswa tuntas belajarnya meliputi 12 dari 30 siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM (70), dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,33 dinyatakan belum tuntas belajar. Selanjutnya, hasil *posttest* dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 88,16 menunjukkan seluruh siswa telah tuntas belajarnya. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 13 peserta didik meningkat pada kategori “sedang” dan 17 peserta didik mengalami peningkatan pada kategori “tinggi”. Dengan perolehan rata-rata N-gain sebesar $0,72 > 0,70$ dalam kategori “tinggi”, sehingga menunjukkan hasil keefektifan media *game education* berbantuan *genially* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Darmawan, dkk. (2024), berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *genially* dengan gamifikasi yang secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori tinggi berdasarkan kategorisasi menurut Hake. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially*, terbukti sangat efektif dalam pembelajaran.

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE, yang dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, maupun keefektifan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially*. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli praktisi/pendidik, respon peserta didik, serta melalui hasil tes peserta didik kelas IV SDS Dwikora Medan.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Tahap Evaluasi

Berdasarkan gambar di atas, tahap evaluasi memperoleh hasil bahwa media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan dari ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat layak setelah melakukan perbaikan sesuai catatan saran dan rekomendasi dari ahli media. Berikutnya memperoleh persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat layak setelah melakukan perbaikan sesuai catatan saran dan rekomendasi dari ahli materi. Adapun persentase kepraktisan dari pendidik diperoleh sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Berikutnya memperoleh persentase kepraktisan dari peserta didik sebesar 93% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sedangkan perolehan skor N-Gain Gain sebesar 0,72 dalam kategori tinggi dengan nilai persentase

sebesar 72%. Dengan demikian, media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV SDS Dwikora Medan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dengan persentase kelayakan mencapai 98% dan 90% persentase kelayakan oleh ahli media. Hasil penilaian kedua validator ahli tersebut berada pada kategori kelayakan “sangat layak”. Kategori tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan memenuhi seluruh standar kelayakan sebagai media pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

Penilaian kepraktisan dilakukan oleh ahli praktisi dengan persentase kepraktisan mencapai 95% dan 93% persentase kepraktisan oleh respon peserta didik. Hasil kedua penilaian tersebut berada pada kategori “sangat praktis”. Kategori tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dengan memenuhi seluruh standar kepraktisan sebagai media pembelajaran inovatif.

Hasil uji keefektifan dinyatakan berdasarkan nilai rata-rata hasil *pretest* sebesar 62,3 dinyatakan belum tuntas dan 88,16 nilai perolehan rata-rata hasil *posttest* dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, keefektifan penggunaan media pembelajaran *game education* berbantuan *genially* dibandingkan dengan N-Gain, diperoleh skor sebesar 0,72 dan persentase keefektifan 72% pada kategori “tinggi”. Kategori ini menyatakan bahwa media *game education* berbantuan *genially* yang dikembangkan berpengaruh sangat efektif mendukung peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan bisa menjadi referensi yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *game education* yang menyenangkan dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, S., & I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, F. P. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bappenas. (2023). *Laporan Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/Sustainable Development Goals Tahun 2023*. Jakarta: Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional.
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using *Genially* Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354.
- Darmawan, N. H., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., & Astuti, W. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Genially* dengan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02).

- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Tentang Capaian Pembelajaran Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka* (Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022). litbang.kemdikbud.go.id
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Mendikbudristek Tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/281847/permendikbudristek-no-12-tahun-2024>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nurzahira, A., & Siregar, W. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(4), 1–6.
- Pramana, C., Chamidah, D., Suyatno, S., Renadi, F., S. (2021). Strategies to Improved Education Quality in Indonesia: A Review. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 12(3), 1977–1944.
- PSKP. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di Satuan Pendidikan* (Risalah Kebijakan Nomor 04 Tahun 2024). <https://pskp.kemdikbud.go.id/analisis-kebijakan/detail/517>
- Rifda, S. M. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 3 Jember* [Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/34439>
- Simanjuntak, E. B., & Naibaho, P. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dinding Virtual Menggunakan Aplikasi Padlet pada Tema 8 Kelas V SD Negeri 3 Pasar Panguruan T.A. 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 942–952.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Lamongan: Delsmedia.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*. Bantul: Penerbit KBM Indonesia.