

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF ULAR TANGGA BERBASIS GENIALLY
MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR DI KELAS IV SDIT AL-AKBAR KARANGGAYAM**

Siti Allia¹, Ragil Tri Oktaviani², Khoirul Wafa³
^{1,2,3} PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
¹aliyafachira1@gmail.com, ²Ragiltrioktaviani91@gmail.com,
³Khoirulwafa0793@gmail.com

ABSTRACT

This article is research that explains the development of the Genially-based educational game Snakes and Ladders. Technological advances require adjustments to learning methods to make them more interesting and effective. At SDIT Al-Akbar Karanggayam, Blitar Regency, class IV students have difficulty learning PPKn material about Pancasila values because conventional methods lack variety. To overcome this, the research developed an educational game snakes and ladders based on Genially. Genially is a digital platform that has many games, one of which is the snakes and ladders game. The snakes and ladders game developed by researchers has interesting features so that it can attract students' attention in learning. The aim of developing the Genially-based snakes and ladders game is to increase students' level of interest in learning so that they are more active in the learning process taking place in the classroom. This game is designed to increase student interest and involvement, presenting material creatively and interactively. The strategy used in the research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Validation results show 90% validity. This learning media is expected to increase students' understanding and interest in learning according to the Merdeka Belajar curriculum.

Keywords: educational games, genially, interest in learning

ABSTRAK

Artikel ini merupakan penelitian yang menjelaskan tentang pengembangan game edukatif ular tangga berbasis genially. Kemajuan teknologi menuntut penyesuaian metode pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Di SDIT Al-Akbar Karanggayam, Kabupaten Blitar, siswa kelas IV kesulitan mempelajari materi PPKn

tentang nilai-nilai Pancasila karena metode konvensional yang kurang bervariasi. Untuk mengatasi ini, penelitian mengembangkan game edukatif ular tangga berbasis Genially. Genially merupakan sebuah platform digital yang memiliki banyak permainan salah satunya ialah game ular tangga. Game ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti memiliki fitur yang menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Adapun tujuan dikembangkannya game ular tangga berbasis genially ialah untuk menambah tingkat minat belajar siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung Ketika didalam kelas. Game ini dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, menyajikan materi secara kreatif dan interaktif. Adapun strategi yang digunakan dalam penelitian ialah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil validasi menunjukkan validitas 90%. Media pembelajaran ini diharapkan meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa sesuai kurikulum Merdeka Belajar.

Keywords: game edukatif , genially, minat belajar

A. Pendahuluan

Sejalan dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran harus disesuaikan agar lebih menarik dan mampu memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap siswa. Teknologi, merupakan hasil karya para ilmuwan dalam penelitian yang dapat dinikmati dan digunakan oleh semua orang tanpa harus menciptakannya sendiri. Sebab itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi harus dimanfaatkan seoptimal mungkin

untuk mempermudah proses pembelajaran. (Salsabila et al., 2022)

Teknologi memiliki banyak manfaat dalam mendukung pembelajaran di era teknologil saat ini. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Penggunaan teknologi juga harus disesuaikan dengan kemampuan siswa di sekolah. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, guru dapat

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menggabungkan metode pembelajaran kreatif dengan teknologi modern agar siswa menikmati proses belajar. Melalui kegiatan belajar yang interaktif, siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan untuk berfikir kritis serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial mereka.

Adapun hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 November 2023 bersama siswa kelas IV di SDIT Al-Akbar Karanggayam, Kabupaten Blitar, menunjukkan adanya kesulitan pada sebagian siswa dalam memahami materi PPKn tentang penerapan nilai-nilai Pancasila. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang konvensional dan kurangnya kreativitas dari pengajar, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Kedua, minimnya penggunaan teknologi sebagai alat atau media dalam penyampaian materi pembelajaran. Proses pembelajaran di SDIT Al-Akbar Karanggayam, Kabupaten Blitar, masih kurang bervariasi karena guru hanya menggunakan papan tulis dan modul atau buku paket dari pemerintah.

Pendekatan ini dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa selama pelajaran berlangsung. Siswa mungkin merasa bosan dengan penjelasan guru yang tidak memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan menarik.

Berdasarkan analisis situasi di SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar, peneliti menyimpulkan bahwa inovasi dalam pembelajaran diperlukan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital diusulkan untuk mengatasi masalah yang ada di sekolah tersebut. Peneliti berencana mengembangkan game edukatif ular tangga berbasis *Genially* sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran mencakup semua jenis benda (seperti perangkat, dan saluran komunikasi) yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan pendidik sebagai sarana dalam proses kegiatan belajar, sehingga hasil pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. (Rurut dkk, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dengan

menyesuaikan perkembangan teknologi pada saat ini dapat disesuaikan dengan kurikulum merdeka belajar, dimana kurikulum merdeka belajar saat ini mengharuskan pendidik untuk lebih kreatif agar bisa menjadikan pembelajaran semenarik mungkin dan dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media yang masih minim dalam pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran didalam kelas menjadi jenuh sehingga dapat memungkinkan siswa malas untuk memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran didalam kelas, berbicara dengan temannya, Sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran berupa pendukung game edukatif ular tangga berbasis *genially* sebagai alat untuk menyampaikan materi ketika pembelajaran berlangsung.

Game edukatif ular tangga merupakan sebuah permainan tradisional yang menggunakan papan dengan petak bernomor. Game ini dapat menarik perhatian siswa karena berbeda dari media pembelajaran konvensional yang hanya dilihat dan didengar yang disajikan dalam bentuk permainan. Adapun game ular tangga yang Peneliti gunakan ialah dengan

memanfaatkan *genially* untuk mengembangkan game edukatif ular tangga ini. Menurut Afandi (dalam Mar'atusholihah, 2019), permainan tradisional ular tangga telah menjelma menjadi sarana pembelajaran dengan fokus pada pengajaran materi pendidikan kepada siswa. Permainan ular tangga yang peneliti gunakan atau kembangkan dimodifikasi dengan menambahkan materi pembelajaran dan video pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Permainan ular tangga ini dibuat dengan program yang berbasis *genially*, oleh karena itu untuk memainkannya pemain harus selalu terhubung dengan internet. Adapun penggunaan game edukatif ular tangga berbasis *genially* ini ialah dengan menggunakan laptop.

Menurut Astuti et al., (2022). Pemilihan *platform genialy* sebagai media pembelajaran dilakukan karena *platform* ini memiliki desain yang menarik yang dapat menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, *genially* juga mampu mendorong kreativitas guru untuk lebih inovatif dalam merancang materi pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran seperti *game* edukatif

ular tangga berbantuan *genially* dalam materi penerapan nilai Pancasila dikelas IV SD memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, game edukatif berbasis *genially* ini memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa, sehingga mereka cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Kedua, game edukatif ular tangga berbasis *genially* memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa. Ketiga, format permainan dari game edukatif ular tangga memungkinkan penyampaian konten pembelajaran Pancasila dalam konteks yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa. Dengan menggunakan game edukatif ular tangga berbasis *genially*, siswa mampu memahami makna nilai-nilai Pancasila secara kontekstual.

Materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila merupakan sebagian dari pembelajaran PPKn di kelas IV SD menurut kurikulum Merdeka Belajar. Dengan penggunaan media berupa game edukatif ular tangga ini, peneliti berharap dapat menarik tingka minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, terutama pada

pelajaran PPKn. Materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila ini sangat relevan untuk diajarkan di tingkat SD karena memungkinkan guru memberikan contoh yang nyata dan baik tentang bagaimana nilai-nilai Pancasila diterapkan sesuai dengan sila-sila Pancasila, yang kemudian dapat diimplementasikan oleh peserta sisik dalam lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat. Dengan adanya pembelajaran PPKn, guru memiliki kesempatan untuk mengilustrasikan penerapan nilai-nilai Pancasila yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Penyampaikan materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila ini, guru juga memerlukan bantuan media sebagai bagian alat untuk menyampaikan pembelajaran pembelajaran.

Pancasila merupakan hal yang suci, di mana setiap individu dapat mengingat dan mengikuti semua yang tercantum dalam Pancasila. Tanpa disadari, makna yang terkandung dalam Pancasila sangat penting dan bermanfaat (Nurgiansah, 2020). Penguatan nilai-nilai Pancasila mengandung tiga aspek pendidikan Pancasila di sekolah adalah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu

hal terpenting yang dapat dilakukan guru untuk membantu siswa belajar adalah dengan menjelaskan masing-masing keempat topik tersebut (Triyanto, T., & Fadhillah, N. 2018). Pentingnya sebuah media dalam pembelajaran berupa game edukatif ular tangga berbasis *genially* pada materi Pancasila untuk siswa kelas IV SD memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Antara lain: Game edukatif berbasis *genially* tersebut memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa. Mereka cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran saat menggunakan media interaktif dan menyenangkan seperti game edukatif berupa ular tangga ini, game edukatif ular tangga berbasis *genially* memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, game edukatif ular tangga sebagai format permainan menyediakan kesempatan untuk menyematkan konten pembelajaran Pancasila dalam konteks yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa. Dengan adanya game edukatif ular tangga berbasis *genially* ini dapat mendukung siswa dalam memahami makna nilai-nilai pancasila dengan teknik yang lebih menarik dan menyenangkan.

Adapun penelitian akhir yang mendukung penelitian ini telah dilakukan oleh (Putri, 2023) dengan judul Hasil penelitian mengenai "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV" menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase rata-rata sebesar 0,92 dengan kategori "layak" atau "valid", ahli media sebesar 0,75 dengan kategori "layak" atau "valid", dan ahli bahasa sebesar 0,8 dengan kategori "valid". Ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah melewati proses validasi yang tinggi, menandakan bahwa media edukatif tersebut sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan utama terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.

Rotniati (2022) melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Bandar." Hasilnya menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase rata-rata sebesar 4,53 dengan kategori "sangat layak", sementara ahli media

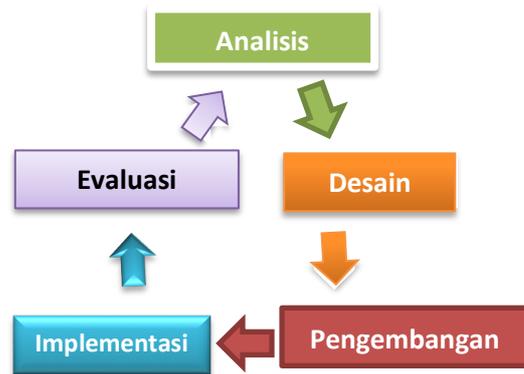
memberikan 4,11 dengan kriteria "layak". Ini menandakan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga media pembelajaran tersebut sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan permainan ular tangga berbasis *Genially*, seperti penelitian sebelumnya. Perbedaannya adalah materi dan kelas yang digunakan dalam penelitian. Keadaan seperti itulah yang melatar belakangi pengembangan *game* ular tangga berbasis *genially* sehingga peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan *Game* Edukatif Ular Tangga Berbasis *Genially* Materi Penerapan Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian Research and Development (R&D), yang merupakan serangkaian langkah untuk menciptakan atau meningkatkan media yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menciptakan atau

memperbaiki media dengan variasi baru tanpa mengubah karakteristik inti dari produk tersebut (Aina Mulyana, 2020). Selain mengembangkan produk tersebut peneliti juga melaksanakan pengujian media terlebih dahulu terhadap media yang telah dikembangkan sebelum dilakukannya pengujian kepada responden.

Adapun model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE. Peneliti memilih model ADDIE sebab tahapannya yang sederhana dan mudah dipahami. Setiap langkah dalam prosesnya diatur secara sistematis untuk memastikan hasil akhir yang efektif dan efisien. Rancangan ADDIE terdapat lima tingkatan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Evaluation*. (Sugiono, 2019). Tujuan dari riset ini adalah untuk mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran berbentuk permainan edukatif berbasis digital yang memuat materi tentang penerapan nilai Pancasila untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar. 1 Prosedur pengembangan *Analysis* (Analisis)

Tahap awal yang peneliti lakukan dalam penelitian yakni identifikasi masalah yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi. Tahap yang peneliti laksanakan dalam penelitian ini adalah mencari masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi langsung ke sekolah dan melakukan wawancara kepada guru kelas. Tahapan analisis terdapat dua tahap yaitu tahap kerja untuk mengetahui permasalahan terhadap penggunaan media pembelajaran. Langkah selanjutnya, yaitu analisis kebutuhan, merupakan upaya untuk mencari solusi terhadap masalah penggunaan media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa sehingga dapat

meningkatkan minat belajar mereka.



Gambar 2. Observasi

***Desaign* (Desain)**

Tahapan desain adalah tahap perencanaan terhadap produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, maka peneliti telah memiliki gambaran untuk mendesain media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Adapun tahapan desain yang dilakukan peneliti adalah membuat desain ular tangga dengan menentukan gambar dan soal didalam setiap petak. Rancangan yang peneliti buat dalam media tersebut menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga dimungkinkan gambar dan soal yang terdapat pada setiap petak tersebut juga mendukung dengan materi yang telah dipilih. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti dengan tujuan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pemahaman materi penerapan nilai pancasila.



Gambar 3. Desain ular tangga *genially* yang telah dikembangkan **Devolement (Pengembangan)**

Pada tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah peneliti mengkaji spesifikasi rancangan dalam bentuk fisik, sehingga dari kegiatan ini dapat menghasilkan prototype yang berarti game edukatif ular tangga berbasis *genially* materi penerapan nilai pancasila di kelas IV. Dalam proses pengembangan game tersebut peneliti melakukan rancangan terhadap pengembangan media dengan bantuan *platform* atau *web genially*. Selanjutnya jika media selesai dikembangkan adapun tahapan yang akan dilakukan terhadap pengembangan media tersebut yakni uji kelayakan media dan validasi oleh siswa, guru, dan par ahli lainnya.

Implementation (Implementasi)

Selanjutnya tahap penerapan , penerapan dilakukan setelah media yang telah dikembangkan tersebut

telah diuji kepada siswa dan guru. Uji coba media ular tangga tersebut dilakukan secara kelompok sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan. Peneliti melaksanakan implementasi media pembelajaran kepada subjek penelitian siswa kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan hasil analisis dari tahap implementasi untuk melihat kualitas *game* edukatif ular tangga *genially* yang telah dikembangkan. Adapun tahapan evaluasi, peneliti melakukan revisi terhadap game ular tangga *genially* yang telah dikembangkan berdasarkan perolehan validasi media yang telah dilakukan ahli media, ahli materi.

Selanjutnya teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan ialah dengan menggunakan angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Berikut langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, kusioner dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi mengenai game edukatif ular tangga berbasis *genially* yang diberikan kepada para validator.

Angket tersebut menggunakan skala Likert karena peneliti menginginkan responden memberikan jawaban "setuju" atau "tidak setuju," karena skala ini dianggap lebih fleksibel. Selain itu, peneliti juga menggunakan tes tulis dalam pengujian sebuah media . Tes tulis dilaksanakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa. Wawancara dapat dilakukan secara struktur maupun tidak terstruktur. Selanjutnya wawancara yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan secara langsung di SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar dan penggunaan media pembelajaran. Kemudian dokumentasi, dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan gambar ketika proses penelitian berlangsung. Selanjutnya menggunakan instrumen angket yang ditujukan kepada pengguna.

Table 1 Kategori kevalidan

Koefisien korelasi	Kriteria validitas
0-54 %	Tidak Valid
56- 65 %	Kurang Valid
66-75%	Cukup Valid
76-90%	Valid
91-100%	Sangat Valid

Adapun rumus presentase yang digunakan adalah :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Table 2 kualifikasi skala tingkat kevalidan

Rentang Korelasi	Kriteria Validitas
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup Tinggi
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Minat belajar siswa diukur melalui kuesioner yang mencakup indikator yang harus dicapai oleh siswa. Presentase minat belajar siswa kemudian dihitung menggunakan rumus analisis sebagai berikut:

Tabel 3 kualifikasi nilai N-Gain

Presentase	Kategori
$N - gain > 0,70$	Tinggi
$0,70 > N - gain \geq 0,30$	Sedang
$N - gain < 0,30$	Rendah

Keterangan :

Sp_{post} = skor posttest

Sp_{pre} = skor pretest

Sm_{max} = skor maksimal

Presentase jumlah minat belajar lalu dihitung dengan rumus berikut :

$$N = \text{Gain} = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{max}}$$

$$Sm_{max} - Sp_{pre}$$

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar. Penelitian menghasilkan sebuah produk berupa *game* edukatif ular tangga berbasis *Genially*. Media ini disusun menggunakan model ADDIE (Sugiono, 2015) yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Analisis merupakan tahapan awal peneliti dengan dilakukannya observasi di SDIT Al Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut diantaranya : (1) peneliti melakukan pengamatan terhadap guru yang sedang mengajar pelajaran PPKn kelas dikelas IV, (2) peneliti mengamati sekolah dan fasilitas sebagai sarana dan prasarana yang ada di sekolah SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar.

Observasi tahap pertama dilakukan dikelas IV saat proses belajar mengajar didalam kelas berlangsung. Pada saat pembelajaran guru hanya menganandakan modul ajar atau

buku ajar dari pemerinth sebagai sarana belajar siswa. Dalam pembelajaran didalam kelas guru hanya memanfaatkan model ceramah yang dapat membuat siswa cenderung bosan dan kurang aktif ketika pembelajaran PPKn berlangsung.

Observasi tahap kedua dilakukan untuk meninjau fasilitas-fasilitas yang telah tersedia di sekolah, termasuk proyektor LCD yang belum tersedia di setiap ruang kelas. Akibatnya, jika ingin menggunakan proyektor LCD, harus dipertimbangkan penggunaannya secara bergantian dengan ruang kantor.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDIT Al- Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan dalam proses belajar didalam kelas agar mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *game* edukatif ular tangga berbasis *web genially* untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Game* edukatif ular tangga dipilih oleh peneliti karena belum pernah digunakan atau diterapkan di SDIT Al-

Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar.

Pada tahap desain, setelah mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran di sekolah, peneliti merencanakan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Dengan informasi yang terkumpul, peneliti memulai dengan merancang desain permainan edukatif ular tangga berbasis *Genially*. Dalam *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* terdapat soal yang telah disesuaikan dengan CP dan ATP yang diterapkan pada saat *game* tersebut diuji cobakan. Materi pokok yang akan disampaikan dalam *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* adalah mata pelajaran PPKn materi penerapan nilai pancasila yang telah disesuaikan dengan kurikulum merdeka.

Dalam proses pengembangan, peneliti melakukan proses penciptaan produk yang berarti media pembelajaran *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* materi penerapan nilai pancasila. Dalam proses pengembangan media, adapun yang dilakukan peneliti ialah menggunakan *platform* dari *genially*. Langkah pertama yang harus dilakukan ialah dengan menuju

website *genially*, www.genially.com Apabila kita telah memiliki akun untuk masuk pada *platform genially* maka akan menemukan tampilan awal pada *platform genially* sebagai berikut :

Berikut adalah langkah-langkah umum untuk menggunakan platform Genially:

1. Mendaftar dan Masuk ke google: Buat akun *Genially* di situs web resmi mereka dan masuk ke akun Anda.
2. Mulai Proyek Baru: Setelah masuk, Anda akan melihat opsi untuk membuat proyek baru. Klik "Mulai Proyek Baru" atau opsi serupa.
3. Pilih Template atau Mulai dari Awal: *Genially* menyediakan berbagai template yang bisa dipilih sesuai kebutuhan Anda. Anda juga dapat memulai dari awal tanpa template.
4. Kustomisasi Konten: Sesuaikan konten proyek Anda. Tambahkan teks, gambar, video, grafik, atau elemen interaktif lainnya sesuai keinginan Anda. Gunakan fitur-fitur seperti animasi dan efek transisi untuk membuat proyek Anda menarik.

5. Atur Tata Letak: Susun konten Anda dalam tata letak yang sesuai dengan pesan yang ingin Anda sampaikan. Gunakan alat Genially untuk mengatur posisi dan ukuran elemen-elemen konten.
6. Pratinjau dan Edit: Setelah selesai, pratinjau proyek Anda untuk memastikan semuanya terlihat seperti yang diinginkan. Jika perlu, lakukan penyempurnaan atau perubahan terakhir.
7. Simpan dan Bagikan: Setelah puas dengan proyek Anda, simpan perubahan dan berikan judul yang sesuai. Anda dapat membagikannya secara langsung melalui tautan yang dihasilkan oleh Genially atau menyimpannya ke situs web atau platform lainnya.
8. Terus Berlatih: Terus eksplorasi fitur-fitur dan kemungkinan yang ditawarkan oleh Genially untuk membuat proyek-proyek yang lebih menarik dan efektif.

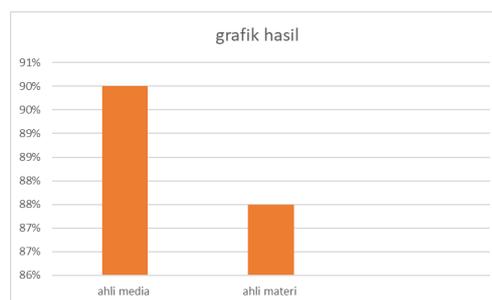
Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat membuat proyek yang menarik dan bermanfaat menggunakan *platform Genially*. Hasil

evaluasi dari kedua bidang keahlian, yaitu bidang ahli media dan ahli materi, adalah sebagai berikut:

Tabel 4 hasil validasi dari para ahli

Validator	presentase	Kategori
Ahli media	90%	Sangat tinggi
Ahli materi	87,5%	Sangat tinggi
Rata-rata	90%	Sangat tinggi

Adapun hasil penilaian dari masing-masing bidang ahli media dan ahli materi:



Grafik 1 penilaian ahli media dan materi

Media pembelajaran yang telah di desain sebaik mungkin dan dirancang menjadi sebuah game edukatif ular tangga berbasis *genially* yang telah melalui tahap validasi oleh para ahli, lalu diuji cobakan kepada responden yaitu siswa kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam Blitar.

Peneliti melakukan pengujian media pembelajaran kepada 15

siswa. Pengujian media dilakukan oleh peneliti secara tatap muka yaitu dengan mendatangi sekolah tersebut. Langkah awal sebelum peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap media pembelajaran berupa game edukatif ular tangga berbasis *genially* peneliti menjelaskan materi pembelajaran tentang penerapan nilai pancasila. Kemudian peneliti membagikan lembar pre test sebelum menggunakan media untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa terhadap pelajaran PPKn materi penerapan nilai pancasila. selanjutnya peneliti membagi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang cara bermain game edukatif ular tangga berbasis *genially*. Setelah selesai peneliti membagikan post test setelah penggunaan media pembelajaran berupa game edukatif ular tangga berbasis *genially*.

Pembahasan Pengembangan game edukatif ular tangga berbasis *genially* untuk meningkatkan minat belajar siswa

Pada tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran berupa *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* materi penerapan

nilai pancasila dimulai dari tahap analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar. Adapun hasil dari wawancara diketahui bahwasannya guru hanya menggunakan mpdul ajar dan buku paket dari pemerintah saja dalam penyampaian materi pembelajaran terutama pada pelajaran PPKn, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung didalam kelas, sehingga dibutuhkan sebuah media yang menarik dan bervariasi ketika pembelajaran didalam kelas berlangsung.

Pada tahap kedua yang meliputi desain produk atau media dan validasi instrumen. Pada tahap desain media, peneliti menentukan materi, warna serta gambar yang mampu menarik daya tarik siswa, sehingga peneliti menerjemahkan desain media yang telah di desain kedalam media *game* edukatif ular tangga berbasis *genially*. Pada tahap selanjutnya yaitu validasi instrumen, peneliti memvalidasi instrumen terlebih dahulu kepada dosen dosen pembimbing sebelum instrumen benar-benar layak untuk digunakan

kepada validator ahli media dan ahli materi.

Adapun tahap yang ketiga yaitu pengembangan media *game* edukatif ular tangga berbasis *genially*. Dalam tahap pengembangan produk ini, peneliti peneliti melakukan serangkaian kegiatan pengembangan yang terdiri dari proses validasi yang ditinjau dari ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan uji validasi instrumen kemudian peneliti melakukan uji coba instrumen kepada ahli media dan ahli materi. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kevalidan media *game* edukatif ular tangga berbasis *genially*. Setelah tahap uji coba telah dilakukan oleh ahli media dan materi, kemudian peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* sehingga memperoleh media media yang valid untuk diuji cobakan kepada siswa.

Tahap keempat ialah tahap penerapan. Dalam tahap ini media pembelajaran berupa *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* diimplementasikan kepada siswa kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggaya Kabupaten Blitar.

Adapun tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dari pengembangan

media pembelajaran *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* yakni mengkaji kembali hal yang berkaitan dengan media *game* edukatif ular tangga berbasis *genially*. Tahapan evaluasi ini meliputi kritik dan saran yang menjadi pedoman dalam melakukan revisi pada setiap tahapan untuk memperbaiki produk supaya lebih baik. Apabila ada kritik serta saran dari validator, maka peneliti akan memperbaiki media tersebut sesuai saran yang telah diarahkan dari validator.

Kevalidan *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* untuk meningkatkan minat belajar siswa

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* dalam pembelajaran PPKn materi penerapan nilai pancasila. Media pembelajaran berupa *game* edukatif ular tangga berbasis *genially* dapat digunakan apabila sudah melalui tahap pengujian dari para ahli. Adapun pendapat Sugiyono (2017) uji kevalidan adalah cara untuk menguji hasil produk kepada para ahli validasi melalui instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur dan mendapatkan data penilaian secara valid

Peningkatan minat belajar terhadap pengembangan game edukatif ular tangga berbasis genially

Berdasarkan hasil penilaian tes minat belajar siswa diperoleh tingkat minat belajar siswa dari 15 siswa kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar sebagai responden diperoleh hasil uji pre-test dan post-test diketahui N-Gain Score adalah 0,7333 berada di atas 0,7, maka kategori yang diperoleh adalah “tinggi” yang artinya media pembelajaran berupa game edukatif ular tangga berbasis genially terhadap tingkat minat belajar siswa, dapat dilihat dengan adanya peningkatan minat belajar siswa berdasarkan perolehan hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran game edukatif ular tangga berbasis genially dengan jumlah rata-rata pre-test lebih rendah dibandingkan dengan post-test yaitu $13,40 < 18,13$. Kemudian hasil analisis N-Gain diperoleh nilai rata-rata 0,7333 dengan kategori “tinggi”.

D. Kesimpulan

Adapun dari hasil pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian ahli media, media pembelajaran

dalam bentuk game edukatif ular tangga berbasis Genially mencapai persentase total sebesar 90% dan dinilai "sangat valid." Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kesenangan dalam proses belajar dan mengurangi risiko kebosanan pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., & Utaminingtyas, S. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genially Pasca Pandemi Covid pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. 3(4), 894-901.
<https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Membangun Sikap Nasionalisme Siswa di SDN 7 Kadipaten dengan Metode Diskusi dalam Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Serunai Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan STKIP Budi Daya Binjai*, 9(1), 1-11.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah bagi Mahasiswa PPKn Universitas PGRI Yogyakarta. *JNPM: Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 16-23.
- Putri, dkk. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Rurut, M., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar. *EduTik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 212-223.
- Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., Hidayatullah, N., & Anggraini, S. N. (2022). Manfaat Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam. *E-Jurnal Unisda*, 5(1). <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/2775>.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyon. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto, T., & Fadhilah, N. (2018). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161-169.