PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN WEBSITE *GENIALLY* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV UPT SPF SD NEGERI 101790 MARINDAL II

Adisti Wulandari[1], Dinda Yarshal[2]
[1,2]PGSD FKIP/Universitas Muslim Nusantara)
[1]adistiwulandari@umnaw.ac.id, [2]dindayarshal@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The objective of this research was to develop Snakes and Ladders learning media assisted by the Genially website in the Pancasila Education subject, to assess the development of the media, determine the feasibility of the Snakes and Ladders learning media assisted by the Genially website in Pancasila Education, and evaluate the students' responses after using the media in Class IV. This research was a type of Research and Development (R&D) that followed the ADDIE development procedure, which consisted of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments and data collection techniques used were questionnaires, and the data analysis technique used was quantitative. The results of this research showed that the Snakes and Ladders learning media assisted by the Genially website, based on the media expert's assessment, received a percentage score of 84% in the "very feasible" category, from the subject matter expert it received 85%, also categorized as "very feasible," while teacher responses scored 92%, and student responses totaled 90.1%, both in the "very feasible" category. Therefore, it can be concluded that the Snakes and Ladders learning media assisted by the Genially website in the Pancasila Education subject is highly feasible for use as a learning medium for students in Class IV at UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II.

***Keywords**: development of learning media, snakes and ladders, Genially Website*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbantuan website genially pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, untuk mengetahui tingkat kelayakan media, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantuan website genially pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu angket yang meliputi angket ahli materi, angket ahli media, serta angket respon guru untuk mengetahui kelayakan produk, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh produk berupa media pembelajaran ular tangga berbantuan website genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh persentase kelayakan 85% oleh penelaah ahli materi, 84% oleh penelaah ahli media, respon guru kelas IV dengan

persentase kelayakan 92%. Persentase respon peserta didik memperoleh persentase 90,1%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbantuan website genially pada mata pelajaran pendidikan Pancasila sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik di kelas IV UPT SPF SD NEGERI 101790 MARINDAL.

***Kata Kunci**: Media pembelajaran, ular tangga, website genially*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan "sasaran utama dalam membentuk karakter pada setiap diri manusia. (Annisa, 2022) dalam peraturan perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, menyatakan bahwasanya Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa ataupun negara". Pendidikan pada tingkat sekolah dasar didasarkan pada kebutuhan dan perkembangan tiap diri peserta didik. Peserta didik berhak mendapatkan Pendidikan yang layak untuk mengasah pengetahuan dari yang sebelumnya ilmu yang tidak diketahui, dengan mendapatkan Pendidikan peserta didik mendapat pengetahuan. Dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi pada peserta didik sekolah dasar sudah seharusnya sebagai seorang guru mampu membimbing peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Suswandari (2019) (dalam Suhery et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu jenis kegiatan peserta didik untuk membangun pemahaman terhadap ide-ide ilmu dan pengalaman. Ide-ide ilmu dan pengalaman ini diperoleh peserta didik dari komunikasi yang terjalin antara guru dan peserta didik. Sementara itu, menurut Hernawan (2013) (dalam Julita & Sofiono, 2022), pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi yang terjadi antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik yang berbeda, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik dengan tujuan untuk membangun pemahaman terhadap ide maupun konsep. Dengan demikian, pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu aktivitas kolaboratif yang melibatkan interaksi antarindividu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka sebagai seorang guru tentunya harus merancang dan menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakterikstik peserta didik salah satunya dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran. Suparno (dalam Intan Nurhasana, 2021) menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai untuk menyampaikan pesan dari satu sumber kepada penerima pesan.

Namun pada kenyataan yang ditemui dilapangan kurangnya

penggunaan media yang lebih kreatif dan inovatif serta penggunaan media berbasis teknologi masih sangat jarang untuk di gunakan. Media yang digunakan hanya berupa buku cetak dalam proses pembelajaran, sehingga membuat situasi pembelajaran dikelas terkesan monoton dan tidak berjalan dengan lancar. Pada proses kegiatan belajar mengajar peserta didik cenderung pasif, hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak aktif. Dengan hal itu maka diperlukan media yang tepat dan menarik untuk keberlangsungan pembelajaran dikelas. Sehingga suasana dikelas aktif dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila guru sudah menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran, namun media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku cetak dan menggunakan gambar yang diprint serta membuat media dari kertas dan menempelkannya dipapan tulis. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas. Maka peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. *Genially* merupakan platform berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat konten multimedia berisi berbagai fitur-fitur interaktif seperti infografis, presentasi, games dan gambar animasi. (Ayuningtyas et al., 2024) Website *genially* merupakan aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah, interaktif, dan hemat biaya (gratis).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Ratna Juwita, S.Pd selaku wali kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II, ditemukan beberapa masalah bahwasanya dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik cenderung pasif, sehingga proses pembelajaran tidak aktif. Hal ini dikarenakan ketika saat pembelajaran berlangsung guru hanya melakukan kegiatan membaca dan menjelaskan materi saja. Setelah itu guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal berupa latihan yang terdapat dibuku cetak, sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan terkesan kaku. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat suatu media terlebih media berbasis digital dimana guru sering menggunakan media yang sederhana yaitu dengan menggunakan media gambar, media yang digunakan terbuat dari kertas, dan cenderung menggunakan buku cetak sebagai medianya. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru *(Teacher Centered)* dimana guru masih sering menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan pembelajaran terkesan kurang menarik dan monoton. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang inovatif. Serta kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi saat penyampaian materi pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian diatas, perlu bagi seorang guru dalam memanfaatkan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. (Estein, dkk, 2022) (dalam Fatma & Ichsan, 2022) menyatakan penggunaan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami pemahaman sehingga peserta didik

dapat terpacu dan menumbuhkan minat belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan upaya guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang suka akan bermain. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan judul. "Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II". Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam memfasilitasi peserta didik pada pembelajaran dikelas.

Maka berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Penelitian ini juga untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran, serta untuk mengetahui respon peserta setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE.

Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu analisis *(analyze)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)*.

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk berupa media "ular tangga berbantuan website *genially*" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila materi contoh dan sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila yang dikembangkan dengan dilihat dari tampilan awalnya hanya seperti ular tangga pada umumnya, tidak ada *link* vidio didalamnya, dan hanya berisikan soal-soal saja, kemudian sesudah diperbaiki media ular tangga berbantuan website *genially* ditambahkan *link* vidio pembelajaran yang berkaitan dengan materi dan ditambahkannya simbol-simbol tertentu. Kelayakan yang dilihat dari telaah ahli materi, telaah ahli media, dan telaah ahli pembelajaran dan respon peserta didik yang dilihat dari angket respon peserta didik. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* untuk siswa kelas IV SD telah dilaksanakan sesuai prosedur penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE *(analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation),* yang menghasilkan sebuah produk berupa media ular tangga. Hasil rata-rata kelayakan media pembelajaran ular

tangga berbantuan website *genially* yang di validasi oleh penelaah ahli materi adalah 85% dengan kategori "sangat layak", penelaah ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 84% dengan kategori "sangat layak", penelaah ahli pembelajaran mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori "sangat layak" sehingga dapat digunakan dan di terapkan saat proses pembelajaran di kelas. Dan hasil keseluruhan dari respon peserta didik adalah 90,1% dengan kategori "sangat layak" sehingga media pembelajaran daapat diterapkan saat pembelajaran berlangsung. Penelitian *Reseach and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan salah satu dari proses yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Model pengembangan dari penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis *(analyze),* perancangan *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation),* dan evaluasi (*evaluation)* yang dimana untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Tahap analisis dalam pengembangan ADDIE merupakan langkah awal yang penting dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti pada saat observasi di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Hasil analisis inilah yang akan menjadi titik acuan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD materi contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV, ketika dalam proses belajar mengajar peserta didik cenderung pasif sehingga proses pembelajaran tidak aktif, kurangnya kreativitas guru dalam membuat suatu media terlebih media berbasis digital dimana guru sering menggunakan media yang sederhana yaitu dengan menggunakan media gambar, media yang digunakan terbuat dari kertas, dan cenderung menggunakan buku cetak sehingga pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* ini akan membantu peserta didik untuk lebih tertarik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan wawancara langsung dengan guru kelas yakni guru kelas IV. Dari hasil wawancara guru kelas mengatakan bahwa karakteristik peserta didik pada umumnya mereka aktif bergerak, senang bermain, dan senang belajar dengan berkelompok.

c. Analisis Kurikulum

Tahap selanjutnya adalah tahap analisis kurikulum. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan informasi mengenai kurikulum yang digunakan di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, kurikulum yang digunakan di UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II adalah Kurikulum Merdeka dimana

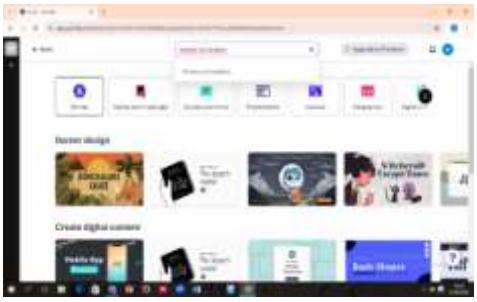
kurikulum ini mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual, sehingga pembelajaran semakin bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menarik minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Tahap kedua dari model pengembangan media pembelajaran ADDIE adalah tahap perancangan *(design).* Pada tahap ini peneliti mulai melakukan penyusunan instrumen penilaian validitas media pembelajaran untuk para penelaah ahli, kemudian melakukan perancangan produk media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Adapun langkah-langkah dalam perancangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila sebagai berikut:

1. Membuka situs website https://genial.ly/
   Langkah awal yang dilakukan adalah masuk ke situs website pada akun *google.*
2. Login
   Sebelum memulai membuat konten, pengguna diharuskan melakukan *login* ke website yang terletak di atas kanan layar, *login* ini berguna supaya konten yang dibuat bisa tersimpan ke akun pengguna dan bisa di edit. Untuk melakukan proses *login* pengguna hanya perlu *login* melalui akun *google* atau menggunakan email pengguna pada kolom pendaftaran yang sudah disediakan.

Gambar 1 Tampilan Menu Login

3. Memilih Konten
   Setelah berhasil *login*, untuk membuat konten maka langkah selanjutnya adalah memilih *Snakes and ladders*. Setelah mengklik bagian tersebut, maka akan muncul tampilan jenis-jenis konten yang bisa digunakan pengguna membuat media pembelajaran.



Gambar 2 Jenis-Jenis Konten Pada Website *Genially*

4. Menyusun Gambar
   Pada langkah ini peneliti menggunakan website *genially*. Peneliti menyusun gambar ular, tangga, pion-pion, burung garuda, dan lain-lain. Dengan cara klik ikon *"image"* lalu *"upload image"* kemudian pilih gambar yang akan digunakan, dapat menggunakan gambar yang sudah terdapat pada website *genially*, atau dapat juga menggunakan

gambar yang kita cari sendiri. Gambar ular dapat kita letakkan sesuai keinginan kita dan dengan jumlah sesuai yang diinginkan pula. Hal yang sama kita lakukan dalam upaya menambahkan tangga dan juga pion.

Gambar 3 Proses Menambahkan Gambar

5. Menyusun Simbol
   Pada langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah dengan membuat dan menyusun simbol yang meliputi simbol tanda tanya yang menjadi tanda bahwa pada petak tersebut terdapat soal mengenai contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila, simbol vidio menandakan bahwa terdapat *link* vidio disini peneliti mengambil *link* dari *Youtobe*, simbol bintang yang menandakan bahwa dipetak tersebut ada mendapatkan point tambahan. Simbol buku yang menandakan bahwa didalamnya ada materi ajar, simbol orang yang menandakan bahwa terdapat profile peneliti dan simbol amplop yang menandakan bahwa terdapat petunjuk permainan ular tangga. Dengan cara klik ikon *"interactive elements"* lalu pilih*"buttons"* kemudian pilih simbol yang akan digunakan dan dapat juga memilih warna yang sesuai dengan keinginan.

Gambar 4 Proses Penyusunan Simbol

6. Menyusun dan Memasukkan Materi
   Pada tahap ini peneliti membuat naskah materi tentang contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Peneliti menyusun materi dari beberapa bahan yang di dapat, seperti dari beberapa buku yang sesuai dengan pembelajaran kelas IV dan dari beberapa situs internet. Dengan cara klik *"add interactivity",* klik *"interactivity content"*, pilih *"web link",* kemudian masukkan *link* dan klik *"save".*

Gambar 5 Proses Memasukkan Materi

7. Membuat Rancangan Soal

Pada langkah ini peneliti memulai dengan membuat rancangan soal-soal yang akan terkandung dalam papan petak ular tangga dengan jumlah sebanyak 20 soal dan 1 vidio mengenai materi contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila

Pancasila yang memuat mengenai makna sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari beserta contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

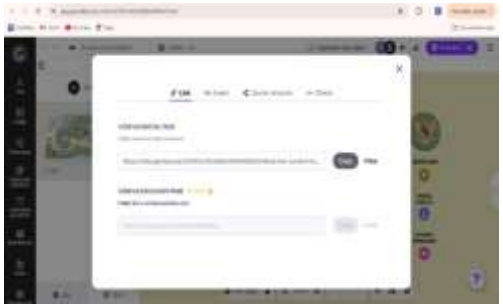
8. Memasukkan Soal Pada Simbol

Pada langkah ini yang dilakukan adalah dengan memasukkan soal-soal yang telah dirancang pada petak yang memuat simbol tanda tanya. Peneliti memasukkan soal pada setiap simbol tanda tanya dengan cara klik *"add interactivity"*, klik *"interactivity content"*, pilih *"show tooltip"* kemudian masukkan soalnya dan klik *"save".* Kita dapat merubah *font*, serta ukuran *font* sesuai dengan apa yang kita inginkan, dan juga kita dapat menggunakan fitur *bold.*

Gambar 6 Proses Memasukkan Soal

9. Mendapatkan *Link* Pembelajaran Ular Tangga

Langkah terakhir yang dilakukan adalah dengan menyimpan media yang sudah jadi dan membagikan ataupun menyimpan *link* media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially*. Untuk mendapatkan *link* media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* dengan cara klik*"copy"*. Selain kita mendapatkan *link* media pembelajaran ini, kita juga dapat membagikan media pembelajaran ular tangga ini ke email, grub *WhatsApp*, ataupun *google classroom*. Sehingga hal ini pula yang menjadikan bahwa media pembelajaran ular tangga ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran yang dilakukan secara *luring* atau *offline* maupun pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *online.* Berikut *link* media pembelajaran ular tangga.



Gambar 7 Tampilan Mendapatkan *Link* Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Website *Genially*

Tahapan setelah proses perancangan produk yaitu tahapan pengembangan. Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan ular tangga berbantuan website genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi dosen, ahli media dosen, dan ahli pembelajaran yakni guru kelas IV.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi . Pada tahap implementasi ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh validator maka selanjutnya produk di implementasikan kepada peserta didik

kelas IV guna mengetahui terkait respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* yang telah dibuat. Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi media pembelajaran dan modul ajar yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil evaluasi media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Evaluasi

Sebelum	Sesudah
Sebelumya media ular tangga berbantuan website *genially* tampilan awalnya hanya seperti ular tangga pada umumnya, tidak ada *link* video di dalam media tersebut. Dan didalam media pembelajaran ular tangga hanya birisikan soal-soal saja.	Sesudah diperbaiki media ular tangga berbantuan website *genially* ditambahkannya *link* video pembelajaran yang berkaitan dengan materi dan ditambahkannya simbol-simbol tertentu untuk menarik minat peserta didik untuk memainkan media tersebut.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian & pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Langkah pengembangan dan hasil penilaian media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* untuk peserta didik kelas IV telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yaitu dengan metode R&D dan model ADDIE (*analyze, design, development*, *implementation*, dan *evaluation),* yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially.*

Media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* dinyatakan sangat layak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil rata-rata validasi ahli materi yaitu "85%" dengan kategori "sangat layak". hasil rata-rata validasi ahli media yaitu "84%" dengan kategori "sangat layak". Dan hasil rata-rata validasi ahli pembelajaran yaitu "92%" dengan kategori "sangat layak".

Respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. Dengan hasil keseluruhan dari respon peserta didik yaitu "90,1%" dengan kategori "sangat layak" sehingga dengan diterapkannya media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, lebih efektif, dan tidak membosankan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media pembelajaran yang lebih berkualitas serta dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran

Peneliti menyarankan Bagi

peserta didik diharapkan dengan adanya media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* ini dapat meningkatkan minat belajar serta ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan juga menyenangkan.

Bagi sekolah diharapkan melakukan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan bagi guru kelas agar dapat memanfaatkan teknologi yang ada menjadi berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran ular tangga berbantuan website *genially* agar dapat menghasilkan produk yang lebih inovatif untuk digunakan saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(1980), 1349–1358.

Suhery, Putra, T., & Jasmalinda. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(3), 1–4

Julita, E., & Sofiono, S. (2022). Penggunaan Metode Pembelajaran Variatif Dalam Pembelajaran Warga Belajar Paket C. *JOLL (JUNE 2022) Journal of Lifelong Learning*, *5*(1), 1–6. https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/3532/2206

Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *2*(2), 217–229. https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573

Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Guruan*, *7*(3), 2404–2407. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, *3*(2), 50–59. https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955