

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME
GENIALLY TERHADAP PENINGKATAN KESADARAN DEMOKRASI PESERTA
DIDIK DALAM PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMA NEGERI 2 BANDUNG**

Silna Rahmatika¹, Dadang Sundawa², Rika Sartika³

^{1,2,3}PPKN, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

¹silnarahma@upi.edu, ²dadangsundawa@upi.edu, ³rikasartika@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of Genially-based interactive learning media in enhancing students' democratic awareness in the Pancasila Education course at Bandung State High School 2. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes: Class XI-D, the experimental class using the Genially game-based learning media, and Class XI-K, the control class using video-based media, selected through purposive sampling. The research instruments included affective essay questions (pretest-posttest) and a 5-point Likert scale questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, simple linear regression, and the coefficient of determination via SPSS version 25. The results showed that the experimental class experienced an increase in democratic awareness of 21.36 points (from an average of 57.97 to 79.33), significantly higher than the control class, which increased by only 6.94 points. The simple linear regression test yielded a correlation coefficient of $R = 0.634$ (strong correlation), a calculated F -value of 18.822 (sig. $0.000 < 0.05$), and a coefficient of determination of $R^2 = 0.402$, indicating that the Genially game contributed 40.2% to the increase in students' democratic awareness. These findings demonstrate that Genially-based learning media is significantly more effective in enhancing students' democratic awareness than video-based media.

Keywords: Democratic Awareness, Genially, Interactive Learning Media, Pancasila Education, Quasi-Experiment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Game Genially* terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Bandung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI-D sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Game Genially* dan kelas XI-K sebagai kelas kontrol yang menggunakan media video, dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa soal esai afektif (*pretest-posttest*) dan angket skala Likert 5 poin. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi melalui SPSS versi 25. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan kesadaran demokrasi sebesar 21.36 poin (dari rata-rata 57.97 menjadi 79.33), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat 6,94 poin. Uji regresi linear sederhana menghasilkan nilai korelasi $R = 0.634$ (kategori kuat), nilai F hitung = 18.822 (sig. $0.000 < 0.05$), dan koefisien determinasi $R^2 = 0.402$, yang berarti *Game Genially* berkontribusi sebesar 40.2% terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Game Genially* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik dibandingkan media video.

Kata kunci: *Game Genially*, Kesadaran Demokrasi, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila, Kuasi Eksperimen

A. Pendahuluan

Kesadaran demokrasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi seorang warga negara dan seorang peserta didik sebagai warga negara Indonesia, hal tersebut menjadi sebuah fondasi dalam mempersiapkan warga negara yang aktif dan mampu berkontribusi bagi masyarakat. Menurut Bernard Crick (1998), Pendidikan Kewarganegaraan yang demokratis bertujuan mengembangkan komponen utama meliputi: (1) *Social and Moral Responsibility* (Tanggung jawab sosial dan moral) (2) *Community Involvement* (Keterlibatan dalam kehidupan masyarakat) (3) *Political Literacy* (Literasi politik). Ketiga komponen tersebut menjadi dasar dalam membentuk warga negara yang mampu berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai demokratis. Jika lebih

disederhanakan, dalam proses belajar mengajar dalam konteks pembelajaran, indikator-indikator tersebut dapat dioperasionalkan atau dijalankan menjadi bentuk partisipasi aktif dalam pembelajaran, sikap menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab terhadap keputusan serta kemampuan bekerja sama dalam musyawarah. Fritschner (2000) mencatat bahwa hanya sekitar 28% dari pelajar yang terlibat secara aktif memberikan kontribusi secara lisan dalam diskusi di kelas, dan hampir 50% dari pelajar menyatakan bahwa mereka tidak pernah atau sangat jarang bertanya atau merespons pertanyaan sepanjang satu semester. Kondisi ini semakin diperparah dengan laporan Indeks Demokrasi 2020 yang diterbitkan oleh *The Economist Intelligence Unit* (EIU) Indonesia memperoleh nilai 6,3 dan berada pada peringkat ke-64 dunia.

Meskipun posisinya tidak mengalami perubahan dibandingkan tahun sebelumnya, skor tersebut menunjukkan penurunan dari 6,48 sehingga menjadi capaian terendah Indonesia dalam kurun waktu empat belas tahun terakhir (Putra, 2021). Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam hal menanamkan kesadaran demokrasi peserta didik. Pendidikan Pancasila berperan sebagai inkubator pendidikan demokrasi, di mana peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai demokrasi secara teoritis, tetapi juga didorong untuk mengaktualisasikannya dalam kehidupan nyata (Sundawa & Dahliyana, 2022). Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila perlu dikemas dalam berbagai inovasi, inovasi dalam proses pembelajaran perlu diwujudkan agar capaian yang diharapkan tidak hanya terbatas pada pemahaman kognitif peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila saja, tetapi juga mampu mendorong internalisasi nilai-nilai tersebut secara mendalam dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam upaya membangun dan mengembangkan kesadaran demokrasi pada diri peserta didik (Sartika et al., 2022).

Namun, pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap membosankan karena pembelajarannya yang cenderung konvensional, hal ini dapat mempengaruhi semangat belajar serta partisipasi aktif peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sangat diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, interaktif dan menyenangkan.

Rendahnya partisipasi peserta didik tersebut tidak terlepas dari pengetahuan itu sendiri dibangun dan dikembangkan. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pengetahuan tidak diterima secara langsung oleh peserta didik, melainkan dibangun secara aktif melalui adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi ketika mendapatkan suatu bimbingan atau kerja sama dengan teman sebayanya dalam proses pembelajaran sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Sejalan dengan itu, Piaget (1970) dalam teori konstruktivisme kognitifnya

menyatakan pembelajaran berlangsung melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi, dalam hal ini peserta didik membentuk pemahaman baru berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh. Kedua pandangan konstruktivisme ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan kolaborasi dalam pembelajaran, yang justru sering kali digunakan dalam pola pembelajaran konvensional yang masih dominan dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dewasa ini, dengan kemajuan teknologi dan informasi banyak berbagai media pembelajaran yang dapat diakses dan operasionalkan oleh pendidik sebagai sebuah penunjang bagi keberlangsungan proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan serta digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran berbasis *game*. *Game based learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Dari sudut pandang seorang peserta didik, pembelajaran berbasis permainan *game based learning* memiliki makna

yang beragam, seperti belajar sambil bersenang-senang, menghadapi tantangan untuk meraih skor tinggi, mengeksplorasi berbagai peran, melakukan eksperimen untuk melihat hasilnya, serta mengekspresikan perasaan dan merefleksikan situasi konflik tertentu (Wahyuning, 2022). Indikator media pembelajaran berbasis *game* meliputi relevansi, kemudahan penggunaan, kemampuan guru, adanya tantangan, mampu menarik perhatian, motivasi, komunikasi dan kolaborasi, pengalaman belajar dan adanya fantasi. Media pembelajaran yang baik akan membuat pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami peserta didik, serta peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Sudjana & Rivai, 2010).

Salah satu inovasi pembelajaran berbasis *game* yang cukup menarik yaitu media pembelajaran berbasis *Game Genially*. *Platform Genially* merupakan *platform* berbasis web yang menyediakan alat untuk membuat berbagai konten digital

interaktif, seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia lainnya. Dengan dukungan berbagai fitur kreatif dan elemen interaktif seperti animasi, audio, video, serta gambar, *Genially* memfasilitasi para pengguna termasuk para pendidik dalam menyusun pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan dinamis bagi peserta didik (Nabiel Zamzami, 2024). Oleh karena itu, *Game Genially* berpotensi mendorong berbagai partisipasi aktif peserta didik dengan berbagai penggunaan baik itu secara individu maupun berkelompok dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan nilai-nilai demokrasi dengan memiliki kesadaran demokrasi yang tinggi yaitu dengan adanya berbagai fitur kreatif dan elemen interaktif seperti animasi, audio, video, serta gambar.

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Game Genially* terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Bandung. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media

pembelajaran berbasis *Game Genially* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menganalisis tingkat kesadaran demokrasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum maupun sesudah pembelajaran, serta mengkaji perbedaan peningkatan kesadaran demokrasi antara kedua kelas tersebut sebagai tolok ukur efektivitas penggunaan media *Game Genially* di SMA Negeri 2 Bandung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*Quasi-Experimental Research*). Pendekatan ini bertumpu pada paradigma positivisme dan lazim dipakai untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu, dengan data yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian yang telah disiapkan. Metode ini diterapkan dalam penelitian survei dan eksperimen, mencakup langkah-langkah seperti mengidentifikasi sampel dan populasi, menentukan strategi penelitian, mengumpulkan serta menganalisis data, menyajikan hasil, membuat interpretasi, dan menulis laporan penelitian secara konsisten sesuai

dengan jenis penelitian yang dilakukan (Creswell, 2018). Metode *kuasi eksperimen* ini melibatkan pemberian perlakuan, pengukuran hasil, dan penggunaan unit eksperimen, tetapi tidak menerapkan penugasan secara acak untuk membandingkan kelompok. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi akibat intervensi atau perlakuan tertentu (Cook dan Campbell, 1979).

Dalam penelitian ini, desain *kuasi eksperimen* yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penempatan subjek secara acak (*random assignment*), dengan pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Krishnan, 2018). Adapun kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*Treatment*) berupa media pembelajaran berbasis *Game Genially*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Genially* yaitu dengan media video. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI-D sebagai kelas

eksperimen dan kelas XI-K sebagai kelas kontrol. Teknik pemilihan kelas ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu berdasarkan kesetaraan karakteristik dan kemampuan akademik peserta didik.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari dua jenis. Pertama, soal essay afektif sebanyak 15 pertanyaan yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur tingkat kesadaran demokrasi peserta didik. Kedua, angket skala Likert 5 poin dengan 23 item untuk variabel X penggunaan *Game Genially* dan 25 item untuk variabel Y kesadaran demokrasi yang diberikan kepada kelas eksperimen setelah perlakuan untuk mengukur pengaruh media terhadap kesadaran demokrasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif serta uji regresi linear sederhana dan koefisien determinasi menggunakan SPSS Statistik versi 25.

C. Hasil Penelitian dan pembahasan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Genially*

Pembelajaran dan *game* memiliki keterkaitan yang sangat erat, karena dalam pembuatan *game* tersebut mereka merancang sesuai

dengan keadaan, situasi dan kondisi yang nyata (Shaffer et al., 2005). Adanya *game* dalam pembelajaran memberikan peluang yang sangat besar dalam berkreativitas bagi para pendidik yang akan menggunakan dan memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran interaktif. *Game* edukasi menjadi pilihan yang sangat tepat karena mampu menghubungkan kebutuhan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran hal ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan sangat bermakna (Saba, 2024). Dalam hal ini, *game* edukasi sendiri memiliki kelebihan yang sangat menonjol yaitu mampu mengintegrasikan aspek hiburan dengan tujuan pembelajaran (Nurhikmah et al., 2024).

Implementasi media pembelajaran berbasis *Game Genially* dilaksanakan selama dua kali pertemuan di kelas eksperimen yaitu kelas XI-D pada tanggal 21 dan 29 April 2026. Sebelum pelaksanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, LKPD, serta media *Game Genially* yang disesuaikan dengan materi tentang keutuhan NKRI. Validasi perangkat pembelajaran oleh dua orang

pengamat yang merupakan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan persentase ketercapaian sebesar 100% untuk seluruh 16 komponen yang dinilai, sesuai dengan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Kurikulum Merdeka. Pembelajaran dirancang dalam dua sesi yang saling melengkapi. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek yang diamati mendapatkan skor tertinggi (skala 4), yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Aspek pengembangan kesadaran demokrasi melalui *Game Genially* dan peningkatan antusiasme serta partisipasi aktif peserta didik semuanya mendapatkan skor maksimal, mengindikasikan bahwa implementasi berlangsung dengan sangat baik dan sesuai tujuan pembelajaran.

Pertemuan pertama pembelajaran menggunakan *Escape Game* berupa soal pilihan ganda secara individual yang bertujuan mengukur dan melatih aspek kognitif peserta didik mengenai materi ancaman terhadap NKRI. Pertemuan

kedua menerapkan *game* berbasis diskusi kelompok, di mana peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan berbagai tantangan secara kooperatif, kemudian mempresentasikan hasil diskusi dalam forum kelas. Desain dua sesi ini secara sadar dirancang untuk mengembangkan kesadaran demokrasi peserta didik secara bertahap, dari dimensi kognitif menuju dimensi afektif dan partisipatif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media pembelajaran berbasis *Game Genially* mampu menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik, karena dalam hal ini *game* menggabungkan unsur kompetisi, kolaborasi, dan tantangan yang merangsang keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik (Deterding et al., 2011).

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

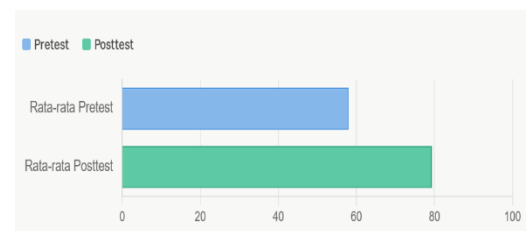
Tabel 1
Tabel Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Skor Ideal	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Rata-	SD	Rata-	SD

	Rata		Rata	
100	57.97	14.494	79.33	7.241

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2026

Data di atas menunjukkan bahwa hasil dari rata-rata *pretest* aspek kesadaran demokrasi peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh skor 57.97 dengan standar deviasi 14.494 dan rata-rata skor *posttest* yaitu memperoleh 79.33 dengan standar deviasi 7.241, dengan peningkatan sebesar 21.36 poin. Penurunan standar deviasi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Game Genially* ini berhasil mereduksi kesenjangan antar individu dalam hal kesadaran demokrasi, sehingga seluruh peserta didik mengalami peningkatan secara merata. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis *game* yang bersifat inklusif dan adaptif (Gee, 2003).



Gambar 1 Rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen
 Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2026

Dari hasil data di atas, menunjukkan bahwa hasil tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Genially* untuk meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh rata-rata skor sebesar 57.97, sedangkan hasil akhir (*posttest*) mendapatkan nilai rata-rata 79.33 dan diperoleh peningkatan sebesar 21.36 poin. Dengan demikian, hasil perolehan dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kesadaran demokrasi peserta didik di kelas eksperimen mendapatkan peningkatan dari tes awal (*pretest*) ke tes akhir (*posttest*). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Genially* mampu meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik.

Game edukatif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya aktif dan interaktif, tetapi juga bermakna bagi peserta didik. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana keterlibatan peserta didik secara langsung dalam permainan mendorong tumbuhnya motivasi

belajar sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Shaffer et al., 2005) Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis *Game Genially* dapat menjadi perantara yang menghubungkan antara konten dan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif dan demokratis. Dalam pengimplementasiannya, *game* tersebut memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik, hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan dari tes awal (*Pretest*) ke tes akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen.

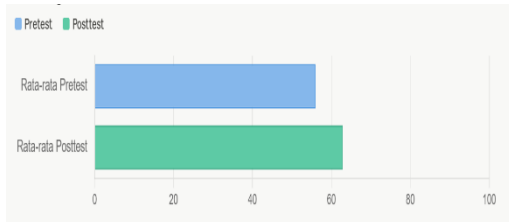
Tabel 2
Tabel Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Skor Ideal	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Rata-Rata	SD	Rata-Rata	SD
100	55.93	9.214	62.87	8.842

Sumber: Data diolah oleh peneliti,
2026

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata *pretest* kesadaran demokrasi peserta didik pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata skor 55.93 dengan standar deviasi 9.214. Sedangkan, hasil

rata-rata *posttest* kesadaran demokrasi peserta didik pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 62.87 dengan standar deviasi 8.842.



Gambar 2 Rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol
Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2026

Dari hasil data di atas, menunjukkan bahwa hasil tes awal (*pretest*) pada kelas kontrol yang menggunakan media berbasis video memperoleh rata-rata skor sebesar 55.93, sedangkan hasil akhir (*posttest*) mendapatkan nilai rata-rata 62.87 dengan peningkatan 6.94 poin. Dalam hal ini memang mengalami peningkatan, namun peningkatannya jauh lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen. Selisih peningkatan antara kedua kelas mencapai 14.42 poin, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis *Game Genially* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik

dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media video pada kelas kontrol, kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media video lebih banyak berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, sedangkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih terbatas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori belajar multimedia dipopulerkan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menjelaskan bagaimana orang belajar lebih baik dari kata dan gambar dibanding hanya teks. Dalam hal ini, meskipun sama-sama termasuk teori multimedia, video memang membantu dan berkontribusi dalam peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik, tetapi belum mencapai hasil yang optimal karena sifat komunikasi yang cenderung satu arah dalam pembelajaran berbasis video menjadikan keterlibatan afektif peserta didik tidak terstimulasi secara optimal (Dale, 1969), berbeda dengan media pembelajaran berbasis *Game Genially* yang dapat meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik seperti pada kelas eksperimen.

Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Game Genially*

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan terdapat perbedaan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengenai kesadaran demokrasi peserta didik setelah diberikan perlakuan tertentu pada pengukuran akhir *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Game Genially* sangat berpengaruh terhadap kesadaran demokrasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Game Genially* lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik dibanding dengan media pembelajaran berbasis video yang digunakan di kelas kontrol. Dengan berbagai fitur yang menarik, kreatif serta interaktif *Game Genially* ini memiliki kelebihan tersendiri dalam pembelajaran sehingga

dalam pelaksanaannya media interaktif berbasis *Game Genially* ini dapat meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik.

Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis *Game Genially* terhadap kesadaran demokrasi peserta didik secara statistik, peneliti melakukan uji regresi linear sederhana dan koefisien determinasi menggunakan data angket kelas eksperimen melalui SPSS Statistik versi 25 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3
Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,634 ^a	,402	,381	11,85015

a. Predictors: (Constant), X

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2643,035	1	2643,035	18,822	,000 ^b
	Residual	3931,932	28	140,426		
	Total	6574,967	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber : Data diolah oleh peneliti,
 2026

Hasil uji menunjukkan nilai korelasi (R) sebesar 0.634, yang mengindikasikan bahwa hubungan antara variabel penggunaan media *Game Genially* (X) dan kesadaran demokrasi peserta didik (Y) berada pada kategori kuat. Artinya, semakin intensif dan optimal penggunaan

media *Game Genially* dalam pembelajaran, semakin tinggi pula tingkat kesadaran demokrasi yang dicapai peserta didik. Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 18.822 dengan tingkat signifikansi 0.000 yang jauh lebih kecil dari $\alpha = 0.05$. Kondisi ini membuktikan secara statistik bahwa media pembelajaran berbasis *Game Genially* efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik. Besaran efektivitas tersebut diketahui melalui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.402, yang berarti media pembelajaran berbasis *Game Genially* memberikan kontribusi sebesar 40.2% terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 59.8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, motivasi intrinsik, pengalaman sosial, dan faktor individual lainnya.

Mekanisme Efektivitas *Game Genially* dalam Meningkatkan Kesadaran Demokrasi

Efektivitas media pembelajaran berbasis *Game Genially* dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme yang terjadi selama penerapan media pembelajaran.

Dalam penerapan media pembelajaran tersebut dilakukan berbagai persiapan sebelum pembelajaran dilakukan. Pertama, perpaduan desain *game* antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua menunjukkan pendekatan yang komprehensif. Pada pertemuan pertama, *game* yang diberikan kepada peserta didik dikerjakan secara individu, sedangkan pada pertemuan kedua itu *game* diberikan secara berkelompok. Dalam hal ini sebelum ke aspek afektif, aspek kognitif sendiri diperhatikan selama proses pembelajaran. Setelah itu, yang menjadi pusat adalah aspek afektif yang meliputi praktik pembelajaran yang melibatkan diskusi, kerja kelompok, dan musyawarah. Hal ini merupakan bentuk nyata dalam partisipasi demokrasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan pandangan Bernard Crick (1998) yang menegaskan bahwa peserta didik perlu diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses-proses demokratis sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Kedua, temuan ini selaras dengan gagasan Shaffer dkk. (2005) tentang pembelajaran berbasis *game*,

yang menegaskan bahwa permainan edukatif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat aktif, interaktif, dan bermakna. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran terbukti mendorong berbagai motivasi belajar serta memberikan pengalaman dan pemahaman mengenai materi yang telah diberikan. Dalam hal ini, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, saling menghargai pendapat, bertanggung jawab terhadap keputusan dan bekerja sama dalam musyawarah ketika pembelajaran berlangsung.

Ketiga, penurunan standar deviasi yang signifikan pada kelas eksperimen dari 14.494 menjadi 7.241 menunjukkan bahwa *Game Genially* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan merata. Media ini tidak hanya efektif bagi peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi, tetapi juga berhasil mengangkat peserta didik yang sebelumnya tertinggal. Kondisi ini sejalan dengan temuan Gee (2003) yang menegaskan bahwa *game* yang dirancang dengan baik memiliki kapasitas untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan awal peserta didik. Temuan penelitian ini juga

memperkuat relevansi implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*). Penggunaan *Game Genially* dalam Pendidikan Pancasila terbukti mampu menjadi jembatan yang menghubungkan antara konten pembelajaran dengan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan demokratis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *Game Genially* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan desain yang berbeda. Pertemuan pertama menggunakan *Escape Game* secara individual untuk mengembangkan aspek kognitif, sedangkan pertemuan kedua menggunakan *game* diskusi kelompok untuk mengembangkan aspek afektif dan partisipatif. Seluruh komponen perangkat pembelajaran mendapatkan validasi 100% dan hasil observasi pembelajaran mencapai skor maksimal, mengindikasikan bahwa implementasi berlangsung

sangat baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam hal ini, terdapat peningkatan kesadaran demokrasi yang signifikan pada kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan. Hasil *pretest* kelas eksperimen memperoleh rata-rata 57.97 dan meningkat menjadi 79.33 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan 21.36 poin. Adapun kelas kontrol hanya meningkat dari rata-rata 55.93 menjadi 62.87, dengan selisih 6.94 poin. Penurunan standar deviasi pada kelas eksperimen dari 14.494 menjadi 7.241 menunjukkan bahwa *Game Genially* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan merata bagi seluruh peserta didik. Meskipun kelas kontrol yang menggunakan media berbasis video juga memiliki peningkatan, tetapi peningkatan tersebut tidak sebesar peningkatan pada kelas eksperimen, dapat diartikan bahwa media berbasis video sebagai media pembelajaran belum secara optimal meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik.

Media pembelajaran berbasis *Game Genially* terbukti efektif secara statistik terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik. Hasil uji regresi linear sederhana

menunjukkan nilai korelasi $R = 0.634$ (kategori kuat), nilai F hitung = 18.822 dengan signifikansi $0.000 (< 0.05)$, dan koefisien determinasi $R^2 = 0.402$. Hal ini berarti *Game Genially* memberikan kontribusi sebesar 40.2% terhadap peningkatan kesadaran demokrasi peserta didik, sementara 59.8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti lingkungan keluarga, motivasi intrinsik, dan pengalaman sosial peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Genially* terbukti lebih efektif dibandingkan media video dalam meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus memperkuat relevansi penerapan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

DAFTAR PUSTAKA

- Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-Experimentation: Design and Analysis Issues for Field Settings*.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Crick, B. (1998). *Education for Citizenship and the Teaching of*

- Democracy in Schools. Qualifications and Curriculum Authority.*
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3rd ed.). Dryden Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Fritschner, L. M. (2000). Inside the undergraduate college classroom: Faculty and students differ on the meaning of student participation. *The Journal of Higher Education*, 71(3), 342–362.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Krishnan, P. (2018). A review of the non-equivalent control group post-test-only design. *Nurse Researcher*.
<https://doi.org/10.7748/nr.2018.e1582>
- Nabiel Zamzami, A. (2024). *Penggunaan Platform Genially Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang*.
<https://doi.org/10.61132/Jbpai.V2i2.294>
- Nurhikmah, H., Firdaus, F., & Hamid, A. (2024). Integrasi game edukasi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 255–270.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.
- Putra, R. A. (2021). Indeks Demokrasi Indonesia Catat Skor Terendah dalam Sejarah. Made for Minds.
<https://amp.dw.com/id/indeks-demokrasi-indonesia-catat-skor-terendah-dalam-sejarah/a-56448378>
- Saba, S. S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Sains. *JSE Journal Sains and Education*, 2 (2), 33-39.
- Sartika, R., Praja, W. N., & Azis, A. (2022). Sustainable development goals: Recognition of Pancasila education materials in shaping student ethics in the digital era. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 19(2), 303–309.
<https://doi.org/10.21831/jc.v19i2.48285>
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 104–111.
<https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sundawa, D., & Dahliyana, A. (2022). Strengthening civic education through project citizen as an incubator for democracy education. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 43(3), 763–768.
<https://doi.org/10.34044/j.kjss.2022.43.3.31>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4 (2), 1-5.