

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE DIGITAL* BERBASIS
APLIKASI GENIALLY PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR:
SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)**

Renata Aulia Pranata¹, Maylita Hasyim²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas
Bhinneka PGRI

² Pendidikan Matematika, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka
PGRI

¹pranat22221@gmail.com, ²maylita.hasyim@ubhi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to conduct a systematic literature review on the development of digital puzzle learning media based on the Genially application for elementary school learning. Digital puzzles represent an innovative learning medium that encourages students to become more active and interactive during the learning process. This study employed the Systematic Literature Review (SLR) method. A total of 20 research articles published between 2022 and 2026 were selected based on predetermined inclusion criteria using the PRISMA framework, which consists of the identification, screening, eligibility, and inclusion stages. The findings indicate that digital puzzle learning media based on the Genially application can serve as an innovative instructional medium that enhances students' creativity, interaction, motivation, and engagement in the learning process.

Keywords: *systematic literature review (SLR), genially, primary school education, puzzle digital*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literature review terkait Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Digital* Berbasis Aplikasi Genially Pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Puzzle digital* merupakan inovasi yang membuat siswa lebih aktif dan interaktif pada pembelajaran di sekolah. Metode yang digunakan yaitu *Systematic Literature Review (SLR)*. Penelitian dilakukan dengan mengkaji 20 artikel yang dipublikasikan pada tahun 2022-2026 dan dipilih berdasarkan kriteria inklusi menggunakan tahapan PRISMA, yaitu identifikasi, seleksi, kelayakan, dan inklusi. Hasil analisis menunjukkan media *puzzle digital* dapat menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan kreatifitas, interaksi, motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *systematic literature review (SLR), genially, pembelajaran sekolah dasar, puzzle digital*

A. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, akan tetapi menjadi komponen strategis yang menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa (Husein B, 2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Trikesumawati et al., 2025). Oleh sebab itu, dalam era pembelajaran digital, media yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga partisipan aktif (Anyan et al., 2020).

Media pembelajaran berbasis digital hadir sebagai jawaban atas keterbatasan media tradisional dalam menyampaikan materi secara komprehensif. Pemanfaatan teknologi

ini memungkinkan materi ajar disampaikan melalui beragam kanal multimedia, mulai dari video instruksional hingga simulasi interaktif yang mendalam (Shakilla & Teguh, 2024). Keunggulan utamanya terletak pada kemampuan media ini untuk memecah kompleksitas materi menjadi unit-unit informasi yang lebih mudah dicerna oleh siswa (Adventyana et al., 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengadopsi materi yang disampaikan, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru dan membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Rusdi et al., 2025).

Salah satu bentuk inovasi media digital yang mulai diterapkan dalam konteks pendidikan adalah media *puzzle digital*, yaitu perangkat pembelajaran yang menyajikan konten dalam bentuk kepingan yang harus dikaitkan, disusun, atau dicocokkan oleh siswa sehingga menjadi gambar atau informasi utuh (Luthfiyah & Subkhan, 2025). Media

puzzle digital membantu siswa memvisualisasikan konsep yang abstrak melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan, sehingga dapat memperkuat pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Widiyaningrum et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle digital* terbukti layak dan memiliki efek positif terhadap kemampuan kognitif siswa usia dini dan sekolah dasar, termasuk kemampuan memahami materi dan keterlibatan belajar yang lebih tinggi.

Selain itu, untuk mengembangkan media permainan edukatif yang menarik namun mudah diakses, *platform* Genially muncul sebagai salah satu perangkat pengembang konten digital yang potensial (Krismon et al., 2021). Genially memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang kaya akan fitur interaktif, animasi, dan integrasi multimedia tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit (Rezi Putri Mayori et al., 2025). Keunggulan Genially dibandingkan *platform* lain adalah kemampuannya menyajikan konten yang sangat visual dan responsif, yang sangat cocok dengan karakteristik siswa kelas IV

SD yang merupakan pembelajar visual (Nurajizah et al., 2025).

Pengembangan *puzzle digital* ini dapat membantu siswa meningkatkan keaktifan dan interaktif mereka. Beberapa masalah telah ditemukan dalam kegiatan Pembelajaran tanpa media pembelajaran *puzzle digital* siswa kurang aktif dan interaktif pada suatu Pembelajaran (Hasyim & Ahmad, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media *puzzle digital*, menggabungkan permainan interaktif dan juga video penjelasan, sangat penting untuk menumbuhkan semangat dan interaktif diri seorang siswa.

Berdasarkan uraian di atas, artikel ini bertujuan untuk melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) tentang *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially. SLR ini merupakan metode penelitian sistematis untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi penelitian relevan sebelumnya. Melalui tinjauan Pustaka ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pembaca pengembangan media *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially pada Pembelajaran sekolah dasar. Tujuan utama peneliti ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan

kepraktisan pengguna *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat digunakan sebagai referensi dalam memfasilitasi kemampuan siswa.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR). Metode penelitian sistematis ini mengidentifikasi dan mengevaluasi literatur yang relevan dan penelitian sebelumnya terkait dengan topik yang dibahas. Tinjauan literatur sistematis ini menekankan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Melalui tinjauan literatur sistematis ini kita dapat memperoleh pemahaman kompratif tentang temuan penelitian yang relevan dengan pengembangan *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially untuk meningkatkan keaktifan dan interaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pencarian artikel terkait menggunakan proses PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), yang terdiri dari empat tahap: identifikasi, seleksi, kelayakan, dan inklusi. Selama tahap identifikasi, peneliti mencari jurnal melalui Google

Scholar, dengan jurnal relevan diindeks sinta. Peneliti menggunakan kata kunci berupa “Pengembangan media pembelajaran *puzzle*”, “Media pembelajaran *puzzle digital*”, *Puzzle* berbasis aplikasi Genially”, Dan *Puzzle* dalam pembelajaran di Sekolah dasar”.

Dalam penelitian ini, proses pemilihan artikel dilakukan secara sistematis untuk menjamin bahwa literatur yang digunakan memiliki tingkat relevansi dan kualitas yang sesuai dengan tujuan kajian. Sebelum proses penyaringan dilakukan, peneliti terlebih dahulu menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai acuan dalam menyeleksi artikel. Kriteria tersebut meliputi tahun publikasi, bahasa yang digunakan, jenis artikel, fokus kajian, serta ketersediaan naskah secara lengkap (*full-text*). Artikel yang memenuhi kriteria adalah penelitian yang mengaji pengembangan maupun penerapan media pembelajaran *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sebaliknya, artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, tidak membahas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, tidak tersedia dalam bentuk *full-text*, atau hanya

membahas salah satu aspek tanpa mengaitkannya dengan puzzle digital berbasis aplikasi Genially, tidak disertakan dalam kajian ini. Adapun kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan pada penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) ini disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Tahun Publikasi	2022-2026	Artikel di terbitkan sebelum 2022
Jenis Publikasi	Artikel jurnal ilmiah yang telah melalui proses peer review	Prosiding, skripsi, tesis, buku, artikel
Bahasa	Artikel berbahasa Indonesia dan Inggris	Artikel dalam bahasa lain yang tidak dapat dipahami peneliti
Topik Penelitian	Media pembelajaran <i>puzzle</i> , <i>Puzzle digital</i> atau <i>Puzzle</i> berbasis Genially	Tidak membahas <i>puzzle digital</i> berbasis aplikasi Genially dalam konteks pendidikan sekolah dasar
Subjek Penelitian	Pendidikan Sekolah Dasar (<i>Elementary school/ Primary school</i>)	Konteks selain pendidikan sekolah dasar
Akses Artikel	Dalam bentuk full-text	Tidak dalam bentuk full-text
Sumber Artikel	Google Scholar, Sinta, Semantic	Sumber di luar data yang telah ditetapkan

Setelah artikel dinyatakan memenuhi kriteria seleksi, tahap berikutnya adalah melakukan penilaian kualitas terhadap setiap artikel yang terpilih. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa artikel yang digunakan dalam kajian memiliki kualitas ilmiah yang baik serta sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian kualitas dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek, meliputi kejelasan tujuan penelitian, kesesuaian metode penelitian yang diterapkan, serta keterkaitan hasil penelitian dengan pengembangan atau penerapan media pembelajaran media *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially pada Pembelajaran Sekolah dasar. Artikel yang memenuhi seluruh indikator penilaian kualitas selanjutnya, digunakan dalam proses analisis dan sintesis data. Sebaliknya, artikel yang tidak memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan tidak diikutsertakan dalam tahap analisis. Adapun kriteria penilaian kualitas yang digunakan dalam penelitian SLR ini disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kualitas

Kode	Pernyataan Penilaian
QA. 1	Apakah tujuan penelitian dijelaskan dengan jelas?
QA. 2	Apakah subjek penelitian dijelaskan secara kompleks?

- QA. 3** Apakah metodologi penelitian dijelaskan secara jelas?
- QA. 4** Apakah penelitian membahas media pembelajaran *puzzle digital* berbasis Genially dalam konteks pendidikan sekolah dasar?
- QA. 5** Apakah hasil penelitian disajikan secara jelas dan sesuai dengan tujuan?

sistematis untuk mempermudah pengelompokan dan analisis informasi dari setiap penelitian yang telah dipilih. Data yang dikumpulkan meliputi, nama penulis, tahun publikasi judul artikel, hasil artikel.

Setelah tahap penilaian kualitas artikel selesai dilaksanakan, Langkah berikutnya adalah melakukan ekstraksi data terhadap seluruh artikel yang memenuhi kriteria. Proses ekstraksi data dilakukan secara

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdapat 20 artikel yang telah memenuhi beberapa kriteria inklusi yang disebutkan dalam tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Penelitian Yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Wahyu Maulida Lestari, Aina Salsabila pada tahun 2023 Publikasi LPPM	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 1 Sidoarjo	Penilaian oleh ahli media mendapat persentase 86,3% termasuk valid. Penilaian ahli materi mendapatkan persentase 85% atau termasuk kategori sangat valid. Penilaian oleh guru kelas mendapatkan persentase sebesar 79,1% atau tergolong dalam kategori praktis. Respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 84% atau termasuk dalam kategori sangat baik.
2	Sisila Gita Meilana Vicky Dwi Wicaksono Pada tahun 2022 Publikasi JPTN	Pengembangan Media E-Puzzle Pada Materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” Kelas III Sekolah Dasar	Diperoleh nilai validasi media sebesar 86,7%, validasi materi sebesar 85,7% termasuk kategori sangat valid. Peneliti menggunakan 1 subjek, siswa kelas III dan guru kelas III. Uji coba produk siswa mendapatkan hasil 89,4%, uji coba guru kelas III mendapatkan hasil 93,3% atau termasuk dalam kategori sangat baik.
3	Novita Widianingrum, Siti Mufachah pada tahun 2025 Publikasi Bioedu	Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Tunas Dharma Sidoharjo	Diperoleh nilai validasi media sebesar 91%, validasi materi sebesar 91%. Media pembelajaran puzzle digital yang dikembangkan terbukti sangat valid dan efektif untuk meningkatkan kemampuan

			kognitif anak usia dini, meskipun masih memerlukan sedikit penyempurnaan pada aspek umpan balik dan pengenalan warna.
4	Rahmalisa pada tahun 2026 Publikasi Ebtida	Penggunaan Media Edukasi Game Puzzle Digital Berbasis Bookwidgets Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dengan rata-rata 91,65%, sangat praktis dengan rata-rata 92,85% sangat praktis.
5	Diki Rukmana pada tahun 2024 Publikasi Unpk	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V	Hasil validasi menunjukkan skor 90% dari ahli materi, 96% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, 100% dari guru, dan 85% dari siswa. Di kategorikan Sangat Valid dan Praktis.
6	Hasanah Pada tahun 2024 Publikasi Journal of social science research	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air	Pengembangan produk ini digunakan berdasarkan validasi ahli media sebesar 96,7%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi dengan persentase 96,7% serta hasil rekapitulasi respon peserta didik mencapai 91% karena mampu memberikan pembelajaran yang lebih menarik dengan tampilan media pembelajaran interaktif yang sangat Valid dan Praktis.
7	Dinda Luthfia Pada tahun 2025 Publikasi AJPP	Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Kerjasama di Lingkunganku	hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh 96% dengan kriteria "Sangat Valid". Validasi ahli bahasa memperoleh 98% dengan kriteria "Sangat Valid", validasi ahli materi dosen memperoleh 100% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli materi guru memperoleh 97% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil angket respon peserta didik memperoleh 89% dengan kriteria "Sangat Praktis", dan guru mendapatkan hasil sebesar 96% yang mana kedua kuesioner tersebut digolongkan kedalam kategori "Sangat Praktis" digunakan didalam pembelajaran.
8	Hutajulu Pada tahun 2026 Publikasi UNJA	Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbantuan Genially pada Materi Ikatan Kimia di SMA	Validasi ahli materi menunjukkan media berada pada kategori sangat valid dengan rerata 4,47 (89,4%). Validasi ahli media dilakukan dua tahap, meningkat dari 52,2% (kurang valid) menjadi 86,6% (sangat valid) setelah revisi desain dan navigasi. Penilaian guru

			memperoleh rerata 4,73 (94,6%) dengan kategori sangat layak. Respon siswa menunjukkan penerimaan sangat baik dengan persentase kelayakan 92,8% pada uji coba satu-satu dan 94,4% pada uji coba kelompok kecil (sangat praktis).
9	Berliana Tri Puspita Pada tahun 2026 Publikasi TSB	Pengembangan Game Edukasi Berbasis Genially Materi Energi Berorientasi SDGs-7 Kelas IV Sekolah Dasar	Penilaian validan ahli media diperoleh nilai 93% dan ahli materi diperoleh nilai 93% dengan kategori sangat valid. Penilaian praktisan peserta didik pada uji coba skala kecil diperoleh nilai 98,6% dan pada uji coba skala besar didapatkan nilai 95,7% dengan kategori sangat praktis serta penilaian kelayakan dari respon guru diperoleh nilai 100% dengan kategori sangat praktis.
10	Wulan Sutriyani Pada tahun 2022 Publikasi unisnu	Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Digital Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar	media pembelajaran berbasis digital yang digunakan yaitu puzzle digital. Media puzzle digital berisikan bentuk-bentuk berwarna yang dapat disusun pada papan puzzle yang tersedia yang diperuntukkan untuk materi pecahan. Melalui media ini dapat melatih siswa mengembangkan kemampuan kognitifnya baik dari sisi menyusun puzzle sekaligus media yang berisikan warna, bentuk, dan angka. Pengabdian ini menunjukkan penggunaan media puzzle digital dinilai cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif bersamaan dengan peningkatan hasil belajar matematika spasi tunggal
11	Fatwayoga Falla Izza Pada tahun 2026 Publikasi CJOPE	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar pada Materi Perkalian Kelas III Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sangat layak, dengan validasi ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 89,3%. Hasil observasi menunjukkan skor 91,2 yang berarti tingginya motivasi belajar siswa saat pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Respons guru dan siswa juga sangat positif. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Genially

			dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
12	Gina Martiana Pratiwi Pada tahun 2026 Publikasi CJOPE	Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially serta Dampaknya terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase penilaian sebesar 87,50% dari ahli instrumen, 96,36% dari ahli materi, 94,81% dari ahli media, dan 95,33% dari ahli bahasa. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 93,50%, sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
13	Shalimar Pada tahun 2024 Publikasi ummuba	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V	Penelitian ini divalidasi oleh seorang ahli materi Matematika, seorang ahli media, seorang ahli bahasa, satu guru, dan 23 siswa kelas V SD. Hasil validasi menunjukkan skor 90% dari ahli materi, 96% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, 100% dari guru, dan 85% dari siswa
14	Nur Aprilia Pada tahun 2025 Publikasi unugiri	Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Genially pada Website KEMMAH dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar	Hasil penelitian pengembangan ini disimpulkan bahwa 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially oleh para validator yang dibuktikan dengan hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 97,14% ahli materi 94,62% dan praktisi pembelajaran sebesar % dengan kriteria sangat layak. 2) Hasil uji kepraktisan respon peserta didik rata-rata menghasilkan 90,2% dengan kriteria bahwa media pembelajaran tersebut sangat praktis
15	Maharani Pada tahun 2026 Publikasi Didaktika	Media Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar (menggunakan Genially)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada nilai pretest ($p > 0,05$), yang menunjukkan kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Namun, pada hasil posttest ditemukan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Genially berbasis Project Based Learning secara signifikan dapat meningkatkan

			hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.
16	Nasywa Az-zahra Pada tahun 2026 Publikasi Jurnal Pendidikan dan Ilmu Komunikasi	Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Genially terhadap Motivasi Belajar IPAS Murid Sekolah Dasar	Hasil validasi menunjukkan skor 91% dari ahli materi, 96% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, 100% dari guru, dan 80% dari siswa. Di kategorikan Sangat Valid dan Praktis.
17	Lutfiyana Rifa Pada tahun 2026 Publikasi Metrotiv	Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Metamorfosis Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif 01 Punggur	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle pada materi metamorfosis hewan yang dikembangkan dinyatakan "sangat layak" berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap pertama memperoleh presentase sebesar 76% dan pada tahap kedua memperoleh presentase sebesar 96% dengan kriteria "sangat layak" dan penilaian ahli media dengan pada tahap pertama presentase sebesar 70% dan pada tahap kedua memperoleh presentase sebesar 98,3% dengan kriteria "sangat layak",
18	Tiyana Sari Pada tahun 2026 Publikasi Jurnal Pendidikan	Pengembangan e-puzzle Berbasis Creative Thinking Mata Pelajaran IPA di Tingkat Sekolah Dasar	berdasarkan hasil dari validasi ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 88% dengan kriteria sangat layak, hasil dari validasi ahli media mendapatkan persentase rata-rata 86,7% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase rata-rata 78,5% dengan kriteria layak. Pada uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata hasil 87 % dengan kriteria sangat menarik, pada uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata hasil 88% dengan kriteria sangat menarik
19	Sabrina Ramadhani Pada tahun 2022 Publikasi EDUCATIO	Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II	subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 32, yang terdiri dari siswa perempuan 17 orang dan siswa laki laki 15 orang. Data penelitian dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan data hasil penilaian yang diperoleh bahwa media pembelajaran crossword puzzle yang dikembangkan layak diujicobakan.
20	Nasution Pada tahun 2022	Pengembangan Media Digital Puzzle Comik Cerita	ahli desain diperoleh bahwa persentase data validan

Publikasi Unimed	Bergambar Berbasis Problem Solving	berjumlah 96%, Ahli materi dengan presentase kelayakan berjumlah 96%, Ahli bahasa dengan presentase validan berjumlah 93,3%, Ahli praktis pendidikan dengan presentase validan berjumlah 93,3%, Kelompok kecil dengan presentase validan berjumlah 93,3%. Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media digital puzzle comik cerita bergambar berbasis problem solving yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kualifikasi “sangat valid” dan dinyatakan “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran
------------------	------------------------------------	---

Analisis terhadap 20 artikel penelitian yang relevan menunjukkan bahwa pengembangan *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially memiliki kualitas pengembangan yang tinggi. Skor validasi rata-rata *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially mencapai 94,4%, sedangkan skor rata-rata kepraktisan *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially mencapai 93,8%. Skor presentase ini menunjukkan bahwa pengembangan media *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially dalam kegiatan mendapat respon yang baik dari guru dan siswa.

Berdasarkan validitas pengembangan *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially, skor presentase yang tinggi menunjukkan bahwa *puzzle digital* selaras dengan konten *puzzle* dengan kompetensi

dasar. Media yang digunakan dalam *puzzle digital* menarik dan menjadikan siswa aktif dan tertarik. Dari segi kemudahan Penggunaan, *puzzle digital* mudah digunakan oleh siswa tanpa ada masalah. Berdasarkan kepraktisan pengembangan media *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially, juga memperoleh skor presentase yang tinggi, dengan respon yang positif dari guru dan siswa. Penggunaan *puzzle digital* dalam kegiatan pembelajaran dapat membangun keaktifan dalam diri siswa. Khususnya Pendidikan Pancasila, karena sifatnya abstrak.

Secara keseluruhan, studi penelitian yang relevan ini menunjukkan bahwa *puzzle digital* berbasis aplikasi Genially tidak hanya valid, dengan skor 94,4% dan

kepraktisan 93,8%. Tapi secara signifikan berdampak pada keaktifan siswa dan interaktif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 20 artikel yang dipublikasi pada periode 2022-2026, yang memenuhi kriteria inklusi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle digital* berbasis aplikasi *genially* menunjukkan rata-rata yang tinggi di atas 90%. *Puzzle digital* merupakan salah satu media yang inovasi untuk siswa yang sering kurang aktif pada saat pembelajaran. Media *Puzzle digital* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Bunga, P., Galand, J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2018), 3951–3955.

Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Menggunakan. *Jutech Journal Education and Technology*, 1(1), 14–20.

Hasyim, M., & Ahmad, S. (2021). *The Effectiveness of Implementing Blended Project Based Learning using ICT-Multimedia in Statistic Learning*. <https://vlearn.ubhi.ac.id/>

Husein B, H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.

Krismon, W., Palupi, S., Hasyim, M., Fitri, N., Rohmah, N., Nurhasanah, W., Neno, N., Dharu, C., & Romadhoni, S. (2021). Pengembangan LKS digital berbasis android dengan pendekatan etnomatematika candi sanggarahan untuk mengatasi hambatan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(2), 30–37. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v7i2.2139>

Luthfiyah, A., & Subkhan, M. (2025). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Lambang Negara*. 5(2), 199–207.

Nurajizah, N., Habibie, A., & Muhammad, T. (2025). Development of Interactive

- Learning Media Based on Genially for Informatics Subject in Grade X of Vocational High School. *Design Journal*, 3(2), 56–62. <https://doi.org/10.58477/dj.v3i2.313>
- Rezi Putri Mayori, Yusnidar, & Afrida. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Genially Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 455–461. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1415>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., Putri Zulkarnaini, A., & Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang, P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2477–2143.
- Shakilla, A., & Teguh, P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 120–134.
- Trikesumawati, D., Ishamy, Moh. W., & Rizqullah, Moh. R. (2025). Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
- Widiyaningrum, N., Mufarochah, S., & Wulandari, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Tunas Dharma Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 42–53.