

Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya di Sekolah Dasar

Erin Bela Septiana¹, Susilo Tri Widodo¹
¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – Observations revealed that students' low interest in learning, exacerbated by ineffective media, hindered their understanding and retention of material. To address this, an innovative strategy integrating play-based learning through digital snake and ladder media is proposed.

Method – This research is included in the type of Research and Development. The procedure for developing snakes and ladders media based on genial uses a development model developed by Sugiyono with ten stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, initial trial, product revision, usage trial, product revision, and mass production.

Findings – The findings of this study indicate a media expert validation score of 85.93% with a very feasible category, and material experts obtained a score of 90.38% with a very feasible category, from the results of the two validators an average of 88.15% was obtained with a very feasible achievement. The results of the response of grade V teachers of SDN Ngaliyan 05 in the initial trial with subjects of 6 students with an average score of 95.9% with a very feasible category, while the response of students in the trial of use with subjects of 23 students with an average score of 85.43% with a very feasible category. The results of the effectiveness of the snake and ladder media based on genially obtained an average pretest score of 60,43 and a posttest of 82.39 with an n-gain test result of 0.55 with a moderate category.

Research Implications – The limited time available in the learning process often becomes an obstacle in achieving in-depth understanding, causing this research to only cover a small part of the topic that should be studied, so that the results obtained do not fully describe a comprehensive picture of the phenomenon being studied.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 01-02-2025

Revised: 21-02-2025

Accepted: 15-03-2025

KEYWORDS

genially, learning media, snakes and ladders, cultural diversity, elementary school

Corresponding Author:

Erin Bela Septiana

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: erinbela181@students.unnes.ac.id

Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan efektif dan efisien (Nurfadhillah et al., 2021). Di banyak sekolah, media pembelajaran digunakan cenderung masih berbentuk konvensional, seperti buku teks dan papan tulis (Ichsan et al., 2018). Guru seringkali tidak memanfaatkan berbagai pilihan media yang ada, seperti video pembelajaran, animasi, *website* pembelajaran digital dan lain-lain (Wahyudi & Jatun, 2024). Hal ini dikarenakan banyak guru yang merasa kesulitan atau tidak memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran digital (P. A. Lestari et al., 2022). Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton, dan peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berpotensi mengurangi tingkat pemahaman materi (Rahma et al., 2024). Akibatnya, peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar (Atikah et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana merupakan salah satu permasalahan Pendidikan di Indonesia, yang artinya fasilitas di satuan Pendidikan yang ada di Indonesia masih kurang dan belum mendukung proses pembelajaran (Wati, 2021). UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan Pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan Pendidikan. Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar (Agustriani et al., 2022). Kegiatan belajar mengajar sebagai suatu sistem yang memiliki tujuan untuk membantu proses pembelajaran yang berisikan konten serangkaian peristiwa yang telah dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk menunjang dan mempengaruhi proses pembelajaran yang bersifat internal (Jaelani, 2024). Berdasarkan pandangan tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran semua pihak terlibat dan perlu memberikan dukungan dan perhatian yang cukup dan memadai.

Materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda, ada materi ajar yang tidak memerlukan media pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media akan menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia (Abdullah, 2017). Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus bervariasi dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik. Media yang digunakan dalam penelitian yaitu media ular tangga materi keragaman budaya Indonesia (Zuhriyah, 2020).

Media ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dan merupakan permainan tradisional, media ular tangga bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan (Yudiyanto et al., 2022). Penelitian pengembangan media yang dilakukan

(Mar'atusholihah & W.P., 2019) didapatkan hasil validasi ahli media 93%, validasi materi 90%, respons guru 97% dan respons peserta didik 99% yang artinya bahwa media pembelajaran tersebut valid dan praktis diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya penelitian (Marcela & M.I., 2022) menunjukkan hasil yang didapatkan dari para ahli diperoleh nilai 80,3%. Uji coba *one the one* merupakan uji coba yang dilakukan untuk melihat kepraktisan media ular tangga dengan memperoleh skor 81,5% dan uji coba *small group* 82,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ular tangga valid dan praktis. Kemudian penelitian (Siregar & R.A., 2023) pengembangan media ular tangga ini mendapatkan skor penilaian ahli media 94,7% dan skor dari ahli materi 75,7%. Hasil kepraktisan yang didapat dari ahli materi 74,2%. Sedangkan hasil uji coba skala kecil dengan subjek 11 peserta didik memperoleh skor kepraktisan 94,7% hal ini ditunjukkan dari hasil nilai *pretest - posttest* yang mengalami peningkatan.

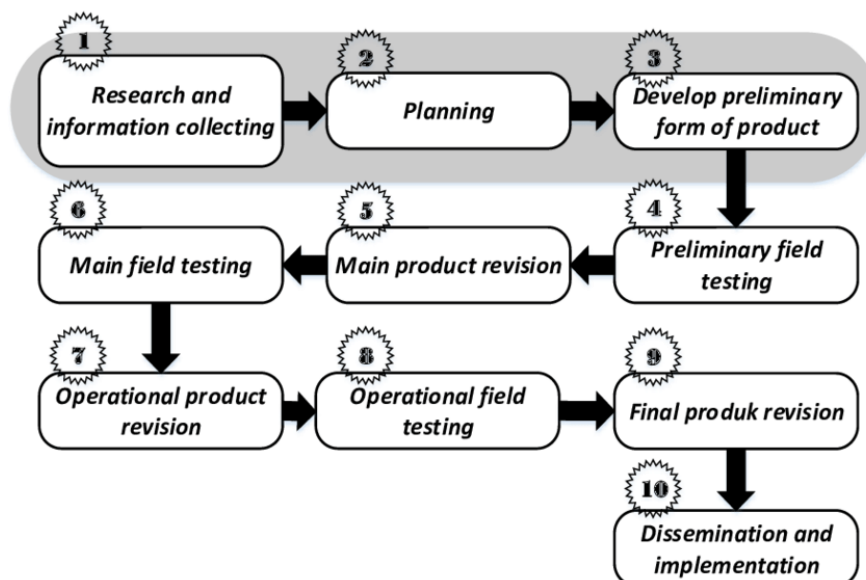
Penelitian ini akan mengembangkan media ular tangga *digital* berbasis *website* menggunakan platform *Genially*. Hal ini menunjukkan inovasi dalam penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian pengembangan media ular tangga berbasis *website* menggunakan platform *Genially* ini akan dilakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai persepsi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *game* dan potensi penggunaan dalam pembelajaran kolaboratif serta evaluasi kualitas konten pembelajaran dalam penerapan media ular tangga untuk meningkatkan efektivitas dan pemanfaatan media tersebut. Hal ini disebabkan literatur atau pengetahuan yang ada belum dijelajahi, diteliti, atau dipahami dengan cukup mendalam.

Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa terdapat hambatan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia. Peserta didik sulit mengingat keragaman budaya dari berbagai provinsi, dikarenakan budaya tersebut bukan budaya daerah tempat tinggal mereka. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk mengingat berbagai keragaman budaya di Indonesia. Model pembelajaran yang sering digunakan pada proses pembelajaran yaitu metode PBL, *discovery learning*, bermain peran, dan membuat proyek. Terdapat beberapa cara yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia, dengan cara menampilkan video interaktif dari *youtube* dan membuat media pembelajaran berupa *powerpoint*. Peserta didik diminta untuk membuat proyek berupa poster tentang keragaman budaya Indonesia. Dalam kegiatan ini, peserta didik mengeksplor budaya (adat istiadat, pakaian tradisional, rumah adat, dan lain-lain) yang ada di Indonesia sesuai pembagian materi yang mereka dapatkan. Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media dan gaya belajar tersebut, belum bisa dikatakan efektif karena peserta didik sering lupa dan merasa bosan bahkan tidak peduli. Akan tetapi proses belajar tersebut sedikit membantu, namun tidak semua peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menindaklanjuti permasalahan sesuai dengan kekurangan dan kebutuhan peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 05 dengan cara melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, menerapkan metode pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan menyesuaikan kurikulum yang ada serta mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis *website genially* dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan model (Borg & Gall, 1989) yang dikembangkan oleh (Sugiyono, 2017). hal ini dikarenakan model Borg and Gall memberikan pendekatan yang jelas dan terstruktur untuk merancang penelitian pengembangan. Dengan tahapan yang sistematis, seperti analisis kebutuhan, perancangan produk, uji coba, dan evaluasi. Pada penelitian ini, populasi yang diteliti adalah seluruh peserta didik kelas V berjumlah 29 subjek. Subjek tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok skala kecil dan skala besar. Pada skala kecil, teknik pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan subjek 6 anak berdasarkan kognitif yang terdiri dari 2 anak peringkat atas, 2 anak peringkat Tengah, dan 2 anak peringkat bawah. Sedangkan pada skala besar, teknik pemilihan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dengan subjek 23 anak (Sugiyono, 2019).



Gambar 1. Langkah-langkah Model Borg and Gall

Adapun jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Bentuk data kualitatif mengenai penilaian media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* yaitu masukan, tanggapan, saran dari ahli validasi dan guru yang digunakan untuk mengembangkan produk dan merevisi produk. Sedangkan hasil uji

kelayakan produk yang diperoleh dari penilaian oleh ahli media dan ahli materi, guru dan peserta didik dalam bentuk skor dan dikategorikan ke dalam kategori tertentu merupakan data kuantitatif pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*.

Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan sebagai instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi para ahli, serta lembar tanggapan guru dan peserta didik. Lembar validasi dalam penelitian ini disiapkan dengan 4 alternatif jawaban (skala Likert), yaitu sangat diterima (4), diterima (3), kurang diterima (2), dan tidak diterima (1). Skala penilaian ini digunakan untuk lembar validasi dosen ahli dan tanggapan guru dan peserta didik (Wardani, 2012).

Tabel 1. Skala Likert

Kategori	Skor	Skor rata-rata
Tidak diterima	1	$1.0 < x \leq 1.75$
Kurang diterima	2	$1.75 < x \leq 2.50$
Diterima	3	$2.50 < x \leq 3.25$
Sangat diterima	4	$3.25 < x \leq 4.0$

Persentase yang didapatkan kemudian dikonversikan menjadi empat kategori. Perhitungan dilakukan dengan cara berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = angka persentase
 R = skor yang diperoleh
 SM = skor maksimal

Berdasarkan ketentuan hasil persentase yang telah didapatkan kemudian data akan dikonversikan berdasarkan kategori sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak. Berikut tabel kriteria uji kelayakan untuk validator ahli (Purwanto, 2016).

Tabel 2. Kriteria Uji Kelayakan

Persentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak layak
26% - 50%	Cukup layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat layak

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data awal yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan analisis data akhir yaitu uji *paired* sampel t-test dan uji n-gain. (1) uji normalitas, bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan rumus *shapiro wilk*. (2) uji

homogenitas, bertujuan untuk menguji apakah varians dalam beberapa kelompok yang dibandingkan adalah sama (homogen) atau tidak. Berikut rumus uji homogenitas (K. E. Lestari & Yudhanegara, 2017).

$$F = \frac{\text{Variasi Terbesar}}{\text{Variasi Terkecil}}$$

(3) uji *paired* sampel t-test, bertujuan untuk membandingkan dua sampel yang terkait atau berpasangan. (4) uji n-gain bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk dilihat dari peningkatan pemahaman peserta didik melalui *pretest* - *posttest* yaitu sebelum dan sesudah menggunakan produk. Untuk menghitung keefektifan digunakan rumus berikut (K. E. Lestari & Yudhanegara, 2017):

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. kriteria Tingkat N-Gain

Rata-rata	Kriteria
N-Gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
N-Gain $\leq 0,30$	Rendah

Hasil

1. Validasi Ahli

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Validasi Ahli

No.	Evaluasi	Skor	Kategori
1	Ahli media	85,93	Sangat layak
2	Ahli materi	90,38	Sangat layak

Validasi ahli media menghasilkan skor keseluruhan 85,93% dengan kategori sangat layak untuk validasi data, dan validasi ahli materi menghasilkan skor keseluruhan 90,38% untuk validasi data dalam kategori sangat layak. Berdasarkan kriteria ini, dapat ditentukan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* layak digunakan di sektor pendidikan.

2. Uji Coba Awal

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Awal

No.	Responden	Skor	Kategori
1	6 peserta didik (100, 97.5, 95, 95, 92.5, 87.5)	94,58	Sangat layak
2	Guru kelas V	97,22	Sangat layak

Hasil tanggapan guru memperoleh skor 97,22% dengan kategori “sangat layak”. sementara itu, hasil uji coba awal pada peserta didik kelas V di SDN Ngaliyan 05 dengan total 6 anak memperoleh rata-rata skor 94,58% dengan kategori “sangat layak”.

3. Uji Coba Penggunaan

Tabel 6. Data Hasil Uji Coba Penggunaan

No.	Responden	Skor	Kategori
1	AB	90	Sangat layak
2	AD	97,5	Sangat layak
3	AE	92,5	Sangat layak
4	AR	80	Sangat layak
5	AQ	92,5	Sangat layak
6	AW	100	Sangat layak
7	BA	97,5	Sangat layak
8	DA	100	Sangat layak
9	DI	95	Sangat layak
10	DO	87,5	Sangat layak
11	HA	90	Sangat layak
12	IF	87,5	Sangat layak
13	JO	100	Sangat layak
14	JU	97,5	Sangat layak
15	KE	100	Sangat layak
16	KH	100	Sangat layak
17	LI	80	Sangat layak
18	LU	100	Sangat layak
19	MA	87,5	Sangat layak
20	NA	92,5	Sangat layak
21	NO	100	Sangat layak
22	RA	100	Sangat layak
23	RI	95	Sangat layak
	Jumlah		1,965
	Skor		85,43
	Kategori		Sangat layak

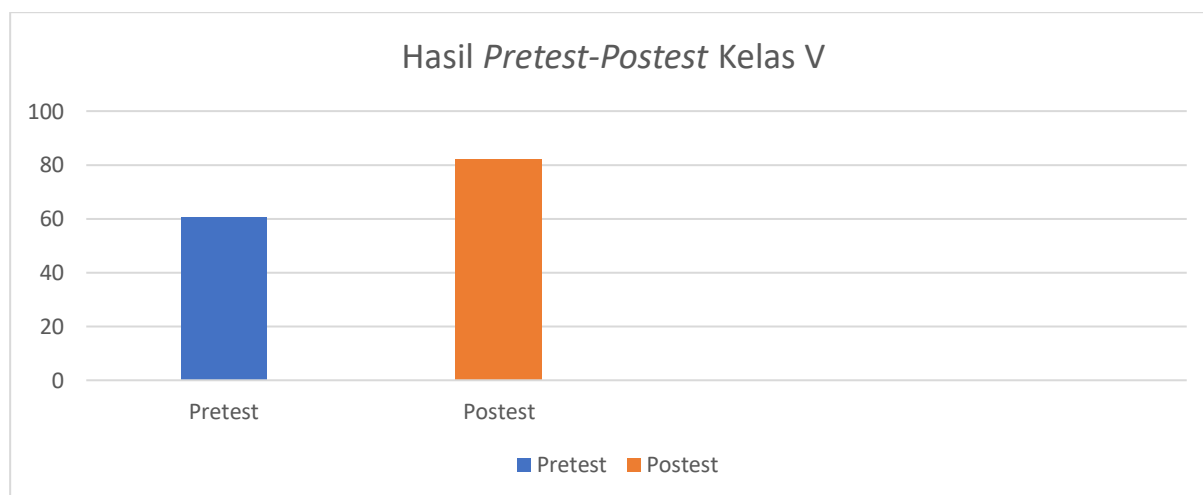
Jumlah peserta didik dalam uji coba penggunaan yang telah dilaksanakan adalah 23 anak yang memperoleh rata-rata skor 85,43 dengan kategori “sangat layak”.

Tabel 7. Data Hasil *Pretest - Posttest*

No.	Responden	<i>Pretest</i> Kelas V	<i>Posttest</i> Kelas V
1	AB	55	65
2	AD	45	80
3	AE	65	75
4	AR	45	75
5	AQ	70	80
6	AW	55	60

No.	Responden	<i>Pretest</i> Kelas V	<i>Posttest</i> Kelas V
7	BA	65	100
8	DA	50	80
9	DI	70	90
10	DO	55	90
11	HA	70	85
12	IF	60	85
13	JO	65	85
14	JU	75	95
15	KE	45	80
16	KH	65	85
17	LI	75	80
18	LU	60	80
19	MA	55	90
20	NA	65	90
21	NO	60	85
22	RA	65	85
23	RI	55	75
	Total	1390	1895
	Rata-rata	60,43	83,39
	Nilai tertinggi	75	100
	Nilai terendah	45	65

Setelah mengetahui hasil *pretest* – *posttest* peserta didik SDN Ngaliyan 05 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Hasil pretest – posttest

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara media ular tangga berbasis *genially* dan peserta didik, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil *posttest* dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Siregar & R.A., 2023) yang menyatakan bahwa media ular tangga valid, praktis dan efektif.

Langkah selanjutnya uji normalitas, uji ini bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak pada hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 30 dengan kriteria berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Berikut disajikan hasil uji normalitas skor *pretest* – *posttest* peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 05.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data

	Sig	α	Keterangan
Skor <i>pretest</i>	.163	0,05	Normal
Skor <i>posttest</i>	.204	0,05	Normal

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi untuk nilai *pretest* 0,163 dan nilai nilai *posttest* 0,204. Hasil tersebut dapat disimpulkan berdasarkan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* yang sudah dicantumkan yaitu bahwa data hasil pemahaman peserta didik melalui *pretest* – *posttest* dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* adalah berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya yaitu uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah variasi data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dihitung dengan bantuan aplikasi *excel*, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

	Varians	df
<i>Pretest</i>	81,620553	22
<i>Posttest</i>	79,249012	22
F_{hitung}	0,9709443	
F_{tabel}	2,0477703	

Berdasarkan kriteria pengujian jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua varians data homogen. Hasil perhitungan tabel tersebut menyatakan bahwa $0,9709443 < 2,0477703$ maka H_0 diterima kedua varians data homogen.

Tahap selanjutnya uji t-test yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* – *posttest* peserta didik materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan uji *paired* sampel t-test yang merupakan pengujian hipotesis terhadap data yang berpasangan atau berhubungan yang mendapatkan dua perlakuan berbeda. Pada penelitian ini, peneliti melakukan perlakuan yang berbeda yaitu hasil belajar peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 05 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Uji *paired* sampel t-test dapat dihitung dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 30, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji *Paired* Sampel t-test

Uji coba pemakaian skala besar			
Koefisien kolerasi	T	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest - posttest</i>	-10,811	22	0,001

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) $0,001 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan signifikan variabel awal dengan variabel akhir. Hal tersebut adanya pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan uji n-gain. Pengujian ini mengetahui peningkatan rata-rata hasil *pretest - posttest* peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 05 berdasarkan indeks gain. Pengujian ini dapat dihitung dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 30, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain

Kategori	Skor
<i>Pretest</i>	60,43
<i>Posttest</i>	82,39
Selisih rata-rata	21,96
N-gain	0,55
Kriteria	Sedang

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai yang didapat sebesar 0,55 dengan kriteria "sedang". Berdasarkan hasil tersebut bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* memiliki tingkat keefektifan yang baik dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 05 materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Pengembangan media ular tangga berbasis *genially* materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran pendidikan pancasila pada kelas V SDN Ngaliyan 05 telah diuji melalui tahap-tahap model Borg *and* gall, sebagai berikut:

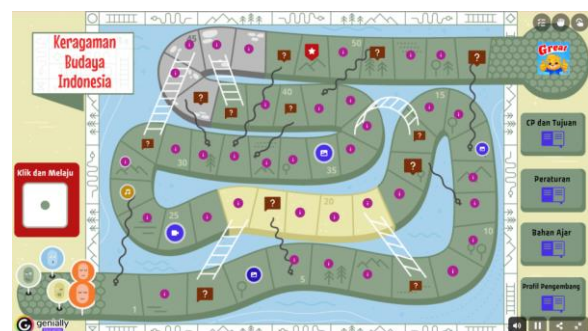
Langkah pengembangan pertama adalah potensi dan masalah. Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap guru kelas V di SDN Ngaliyan 05, menganalisis kebutuhan dan kekurangan pada saat pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas V dalam upaya mengidentifikasi potensi dan masalah. Tahap kedua adalah pengumpulan data untuk memperoleh informasi. Hasil pengumpulan informasi akan digunakan sebagai sumber perencanaan produk, dan diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada. Pada langkah ini, peneliti menggunakan tiga metode berikut: (1) wawancara, dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan karena berfungsi sebagai alat untuk menganalisis

kebutuhan dan kekurangan peserta didik pada saat pembelajaran mengenai aksesibilitas sumber belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas; (2) daftar pertanyaan mengenai kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran yang peneliti kembangkan, survei ini diselesaikan sebelum penelitian dilaksanakan. Angket ini diberikan kepada guru dan peserta didik untuk diisi sebagai referensi perancangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan; (3) tinjauan pustaka, kegiatan ini dilakukan dalam konteks mencari referensi teoritis yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Selama wawancara dengan guru kelas V di SDN Ngaliyan 05 pada 29 Februari 2024, peneliti membuktikan bahwa di kelas V SDN Ngaliyan 05 metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan belum efektif sehingga rendahnya pemahaman peserta didik yang disebabkan daya tarik peserta didik yang kurang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tahap ketiga adalah desain produk. Peneliti merancang produk media pembelajaran ular tangga menggunakan akun *genially* melalui situs *website genially* www.genially.com. Produk yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik kelas V materi keragaman budaya Indonesia SDN Ngaliyan 05. Saat merancang produk, mulai dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, mengumpulkan objek desain dan seterusnya. Setelah itu, buat produk di situs *website genially* www.genially.com.



Gambar 4. Cover Media Ular Tangga



Gambar 5. Papan Permainan Ular Tangga

Tahap keempat adalah validasi desain. Validasi desain media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dibuat oleh peneliti untuk memfasilitasi pembelajaran keragaman budaya Indonesia mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas V oleh ahli media, dan ahli materi serta tanggapan guru dan peserta didik.

Tahap kelima adalah revisi desain. Pada tahap ini peneliti merevisi produk setelah produk yang dibuat oleh peneliti telah divalidasi dan menerima saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi mengenai kekurangan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Peneliti telah melakukan perbaikan untuk meminimalkan kelemahan dan mengoptimalkan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* agar dapat

digunakan secara optimal sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah (1) penambahan *flashcard* sebagai informasi atau materi utuh pada media; (2) penambahan pengembang media; (3) penyesuaian penggunaan huruf kapital dan awalan ataupun kata depan. Kemudian saran yang diberikan dari ahli materi adalah (1) akan lebih baik ditambahkan *background* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak hening saat pengoperasian media pembelajaran; (2) perbaiki penulisan nama provinsi "Sulawesi Tenggara" dan "Sulawesi Barat".

Selain itu, saran lain yang diberikan oleh dosen ahli adalah: (1) tambahkan tujuan pembelajaran yang memuat HOTS; (2) elemen tanda tanya harus langsung dikoreksi seperti kuis; dan (3) gambar tangga harus diberi elemen tanda tanya dengan memberi sebuah pertanyaan, yang merupakan syarat untuk naik tangga tersebut.

Pada tahap keenam, yaitu uji coba awal. Tahap uji coba awal dilakukan di kelas V SDN Ngaliyan 05, dengan subjek penelitian sebanyak 6 anak dan guru kelas V SDN Ngaliyan 05. Teknik pemilihan subjek yaitu *purposive sampling* dengan sampel 6 anak berdasarkan kognitif yang terdiri dari 2 anak peringkat atas, 2 anak peringkat tengah, 2 anak peringkat bawah. Uji coba dilakukan untuk menentukan respons peserta didik dan guru terhadap kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*.

Tahap ketujuh adalah revisi produk. Setelah dilaksanakan uji coba awal selesai, media perlu diperbaiki pada produk media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* yang dikembangkan oleh peneliti. Revisi produk dilakukan untuk mendapatkan media yang tepat dan baik digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran pendidikan Pancasila agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Perbaikan pada produk media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* adalah penyesuaian warna dan ukuran teks. Setelah revisi produk, peneliti akan melakukan uji coba penggunaan.

Tahap kedelapan, uji coba penggunaan. Dalam uji coba ini, jumlah subjek adalah 23 anak. Tahap uji coba pemakaian dilakukan di kelas V SDN Ngaliyan 05, uji coba penggunaan dilakukan untuk menentukan keefektifan media pembelajaran dan respons peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*.

Tahap kesembilan adalah revisi produk dan tahap kesepuluh, yaitu produksi massal. Penelitian pengembangan ini tidak melakukan kedua tahap tersebut karena media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Selain itu, sumber daya dan waktu yang terbatas, sehingga pengumpulan data dan analisis hanya dilakukan dalam periode yang relatif singkat. Kemudian, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* yang telah dikembangkan akan dilakukan melalui tes tertulis yaitu soal pilihan ganda. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* yang dilakukan dengan uji n-gain.

Hasil penelitian ini terjadi karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara media pembelajaran ular tangga dan peserta didik. Selain itu, kondisi lingkungan yang spesifik, seperti kondisi di kelas pada saat pembelajaran *game* ular tangga umumnya terasa lebih dinamis dan interaktif. Hal ini juga dapat berperan dalam memperkuat atau memperlemah dampak yang ditemukan, yang memberikan perspektif baru untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Siregar & R.A., 2023) menyimpulkan bahwa media ular tangga valid, praktis dan efektif. Namun terdapat perbedaan signifikan pada desain pengembangan media, dan metode yang ditemukan dalam penelitian ini, di mana desain yang digunakan masih menggunakan papan permainan yang lama, serta metode penelitian yang digunakan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada konsistensi dalam hasil-hasil sebelumnya, faktor lainnya berperan penting dalam mempengaruhi temuan yang diperoleh.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media pembelajaran ular tangga berbasis Genially terbukti sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN Ngaliyan 05. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *Genially* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media ini dapat diterapkan sebagai alternatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pengajaran materi yang membutuhkan interaksi dan pengulangan. Penelitian mendatang dapat memperluas sampel dengan melibatkan lebih banyak peserta didik dari berbagai sekolah atau tingkat kelas untuk memperoleh data yang lebih representatif. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat menggali aspek-aspek lain dari media pembelajaran ini, seperti dampaknya terhadap kemampuan kognitif peserta didik dalam jangka panjang atau pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar di luar jam pelajaran. Disarankan juga untuk mengeksplorasi pengembangan fitur tambahan dalam media ular tangga berbasis *Genially* agar lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan yang terus berubah.

Referensi

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Agustriani, J., Wulandari, Y., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Kelompok Bermain (KB). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(03), 351–362.
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayanti, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan google

- classroom sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 7–18.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Longman Inc.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan lingkungan: Analisis kebutuhan media pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131–140.
- Jaelani, A. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA YANG IDEAL*. 12–18.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Diniya, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Mar'atusholihah, H. & W.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Marcela, R. & M.I. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4(1).
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di sekolah dasar swasta plus ar-rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289–298.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21.
- Siregar, D. S. & R.A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 68–73.
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *MURABBI*, 1(1), 1–13.

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 26–32. <https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>