

PENGEMBANGAN *GAME* ULAR TANGGA BERBASIS *GENIALLY* UNTUK MATERI GAYA DI SEKITAR KITA

An Nisa^{1*}, Hevitria², Muhammad Iqbal Arrosyad³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia
anissabaru16@gmail.com^{1*}, hevitria@unmuhbabel.ac.id², dan muhammad.iqbalirrosyad@unmuhbabel.ac.id³

Article History

Submitted :
28 Mei 2025

Revised :
17 Juli 2025

Accepted :
21 Juli 2025

Published :
23 Agustus 2025

Kata Kunci:

Pengembangan media, game edukatif, ular tangga, dan Genially.

Keywords:

Media development, educational game, snakes and ladders, and Genially.

Abstrak: Kurangnya kreativitas dalam media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan konsep "gaya di sekitar kita" menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini, khususnya di kelas IV SD Negeri 23 Mendo Barat. Terciptanya media pembelajaran yang andal dan praktis berbasis permainan ular tangga genially menjadi pendorong utama penelitian ini. Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model 4D digunakan. Sebanyak 25 siswa kelas IV menjadi subjek studi ini. Kuesioner validasi diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sendiri sebagai sarana pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian, media ini mencapai tingkat validitas 88% di antara ahli media dan 92% di antara ahli materi. Nilai sempurna 100 diperoleh pada uji praktikalitas untuk kelompok kecil, dan 98 untuk kelompok besar. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwasanya media permainan ular tangga berbasis genially merupakan alat yang praktik dan valid untuk mengajarkan materi "gaya disekitar kita".

Abstract: The lack of creativity in the learning media used by teachers to convey the concept of "forces around us" was the driving force for this research, specifically in the fourth grade of SD Negeri 23 Mendo Barat. The creation of reliable and practical learning media based on the snakes and ladders game Genially was the main driving force of this research. The research and development (R&D) approach using the 4D model was used. A total of 25 fourth grade students became the subjects of this research. Validation of the questionnaire was administered by material experts, media experts, and the students themselves as a means of data collection. Based on the research results, this media achieved a validity level of 88% among media experts and 92% among material experts. A perfect score of 100 was obtained in the practicality test for small groups, and 98 for large groups. Therefore, it can be said that the snakes and ladders game media based on Genially is a practical and valid tool for teaching the material "forces around us".



This is an open access article
under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan transformasi dalam metode pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat, teknologi telah berkembang menjadi media utama untuk membuat pembelajaran lebih menarik, flexibel, dan menghibur. Masalah dengan pendidikan konvensional, yang sering dianggap membosankan dan tidak menarik bagi siswa, bisa dipecahkan melalui digitalisasi, yang memungkinkan dihasilkannya materi pembelajaran yang baru dan mudah didapat (Yurdayanti et al., 2021: 302). Dalam kerangka ini, ada keyakinan bahwasanya media pembelajaran digital bisa meningkatkan keterlibatan dan keinginan belajar siswa secara signifikan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya, khususnya dalam hal penguasaan teknologi pembelajaran. Guru bukan sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, inovator, dan motivator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arrosyad dan Hevitria (2023: 124) yang mengungkapkan bahwasanya salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa melalui metode yang menarik dan sesuai kebutuhan mereka. Sebab itu, sangat penting untuk menggunakan materi pembelajaran yang tepat guna mendorong pendidikan yang menarik dan relevan.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Arrosyad dan Nugroho (2025: 32), Materi

pendidikan yang menarik memiliki kekuatan untuk memotivasi siswa, memecah konsep yang sulit, dan membuat ide abstrak menjadi lebih konkret. Di jenjang sekolah dasar, kebutuhan akan media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan interaktif menjadi lebih penting karena karakteristik siswa pada usia ini cenderung mudah bosan dan memerlukan stimulus visual maupun kinestetik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terbuka dengan Bapak Pajrul Iman, guru kelas IV SD Negeri 23 Mendo Barat pada tanggal 14 Maret 2024, diketahui bahwasanya pembelajaran materi “gaya di sekitar kita” masih menggunakan media PowerPoint. Sayangnya, murid masih kesulitan memahami konsep gaya karena media ini belum mampu melakukannya secara efisien. Selain itu, siswa juga menunjukkan gejala kurang fokus dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil angket analisis kebutuhan yang disebarakan kepada 25 siswa kelas IV menunjukkan bahwasanya 100% siswa menyukai materi gaya, 96% merasa mudah memahami materi yang disampaikan guru, dan 96% tertarik pada materi yang diajarkan. Selain itu, seluruh siswa (100%) memiliki gawai, dan sebanyak 96% siswa lebih menyukai penyampaian materi melalui media permainan atau game. Fakta ini menunjukkan adanya potensi besar untuk mengintegrasikan media digital berbasis permainan ke dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi gaya.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dalam pembelajaran IPA yang diharapkan menyenangkan dan interaktif, dengan kenyataan di lapangan yang masih mengandalkan media presentasi konvensional yang cenderung monoton. Gap ini diperkuat dengan data dari angket kebutuhan siswa serta wawancara guru, yang menunjukkan bahwasanya media yang digunakan belum efektif menjelaskan materi. Akibatnya, harus ada peralihan ke arah alat pembelajaran yang lebih menarik yang memanfaatkan teknologi dengan cara yang ringan untuk menarik minat siswa.

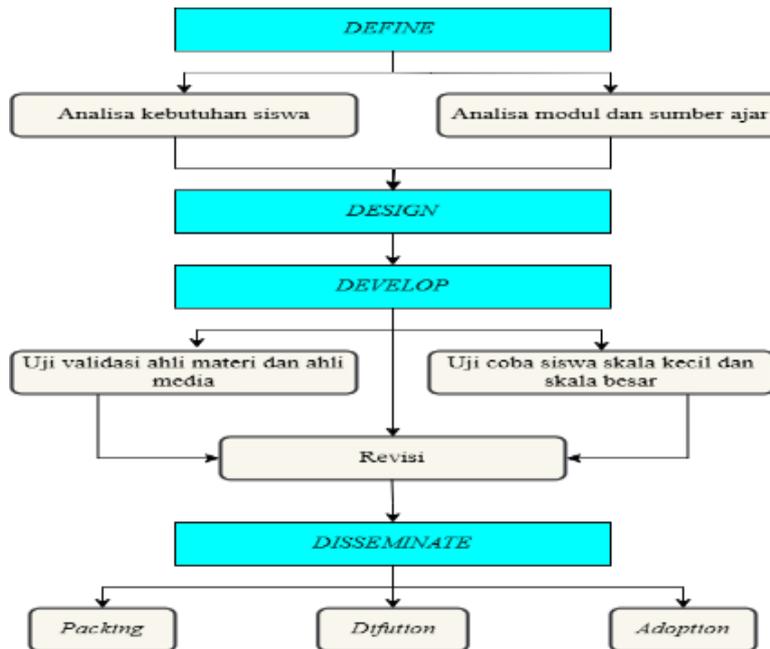
Menjawab kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan digital menggunakan platform *Genially* dalam bentuk game ular tangga. Platform *Genially* dipilih karena mampu menyediakan fitur interaktif seperti animasi, audio, video, dan tombol navigasi yang mendukung gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan (Putri et al., 2023: 41). *Genially* juga bisa diakses secara daring tanpa instalasi tambahan, sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Dibandingkan dengan media konvensional seperti PowerPoint, *Genially* menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi media game ular tangga dengan platform *Genially* pada pembelajaran IPA, khususnya materi gaya di sekitar kita. Media ini tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga tantangan interaktif, pion animasi, background, serta notifikasi keberhasilan dalam permainan. Uji kevalidan dan kepraktisan juga dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar, sehingga memberikan bukti empiris atas efektivitas media yang dikembangkan.

Berlandaskan konteks tersebut, rumusan masalah studi ini ialah: Bagaimana mengembangkan media game ular tangga berbasis *Genially* pada materi gaya di sekitar kita agar valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran? Studi ini bertujuan untuk mengembangkan media game ular tangga berbasis *Genially* yang valid dan praktis pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD Negeri 23 Mendo Barat

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Research and Development) yang bermaksud guna menciptakan produk media pembelajaran berupa game ular tangga berbasis *Genially* yang valid dan praktis untuk dipakai dalam proses pembelajaran materi “gaya di sekitar kita” di kelas IV SD N 23 Mendo Barat. Model 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate) adalah kerangka kerja yang dipakai dalam proses pengembangan studi ini, sebagaimana diadaptasi dari Sa’dah dan Wahyu (2020: 72).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan 4D

Pemilihan model ini didasarkan pada kesesuaiannya dalam mengembangkan media pembelajaran yang sistematis dan berbasis kebutuhan lapangan. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV SD N 23 Mendo Barat. Penentuan subjek dilakukan secara acak dan dibagi ke dalam dua kelompok untuk kebutuhan uji coba: lima orang siswa dalam kelompok kecil dan dua puluh orang siswa dalam kelompok besar. Pembagian ini didasarkan pada pendapat Arikunto (dalam Hartika, 2021: 43), yang menyebutkan bahwasanya 4–20 subjek membentuk uji coba skala kecil, sedangkan 20–50 subjek membentuk penelitian skala besar.

Untuk mengumpulkan informasi penelitian ini, kuesioner digunakan. Para ahli di bidang materi dan media mengevaluasi validitas media dengan menggunakan kuesioner, sementara respons siswa terhadap produk akhir membantu menentukan kepraktisan media. Instrumen kuesioner validasi dibuat dengan lima tingkat evaluasi pada skala Likert, sementara kuesioner respons siswa menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan: "Ya" dan "Tidak".

Berikut adalah pedoman skala Likert yang digunakan untuk menilai kevalidan media:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya nilai dari angket validasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = (\Sigma \text{Skor Total} / \Sigma \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil persentase tersebut dikonversi ke dalam kategori kevalidan media sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Skor	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Adapun instrumen untuk mengukur kepraktisan media oleh siswa menggunakan skala Guttman, dengan alternatif jawaban dan skor sebagai berikut:

Tabel 3. Pedoman Skala Guttman

Jawaban	Skor Diperoleh
Ya	1
Tidak	0

Selanjutnya skor dari angket kepraktisan juga dihitung dengan rumus yang sama, yaitu:

$$\text{Persentase} = (\Sigma \text{Skor Jawaban Responden} / \Sigma \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan persentase angket kepraktisan kemudian dikonversi ke dalam kategori berikut:

Tabel 4. Kepraktisan Media

Skor	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Melalui tahapan tersebut, data yang diperoleh dari validasi ahli dan uji coba siswa dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana media game ular tangga berbasis *Genially* memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan dalam konteks pembelajaran IPA kelas IV.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini mencakup analisis kebutuhan siswa dan analisis terhadap modul serta sumber belajar yang digunakan. Berdasarkan hasil angket kebutuhan tertutup dari 25 siswa kelas IV SD Negeri 23 Mendo Barat, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
1.	Apakah kamu menyukai materi gaya di sekitar kita?	25	25	100%
2.	Apakah materi gaya di sekitar kita mudah untuk kamu pahami?	24	25	96%
3.	Apakah materi gaya di sekitar kita menarik minat kamu untuk mempelajarinya?	24	25	96%
4.	Apakah kamu tau orang tua kamu mempunyai <i>gadget</i> atau hp?	25	25	100%
5.	Apakah kamu lebih suka jika penyampaian materi gaya di sekitar kita menggunakan media permainan atau <i>game</i> ?	24	25	96%

(Primer, 2024)

Hasil ini menunjukkan bahwasanya siswa sangat menyukai materi gaya dan terbuka terhadap media pembelajaran berbasis permainan digital. Hal ini memperkuat kebutuhan pengembangan media yang mampu menjembatani materi dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan. Analisis sumber belajar juga menunjukkan bahwasanya pembelajaran menggunakan modul Kurikulum Merdeka dan sumber ajar lainnya seperti buku IPAS dan materi daring.

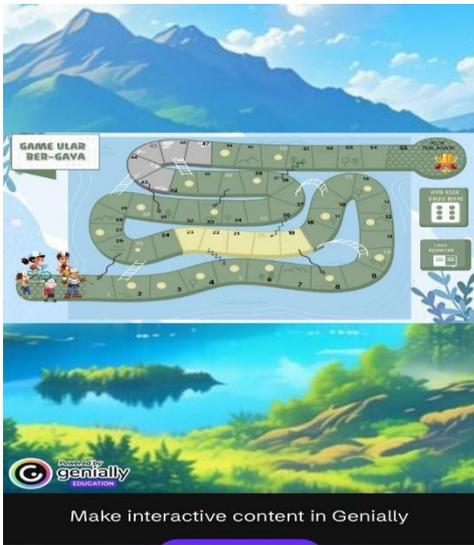
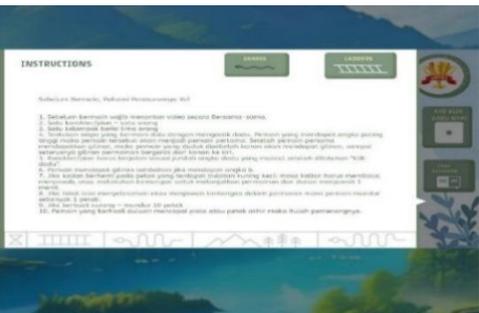
Tahap perancangan (*design*)

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan materi, pengelolaan sumber media, serta penyusunan rancangan awal media. Peneliti memanfaatkan *Genially* sebagai platform untuk menyusun media dalam bentuk permainan ular tangga interaktif. Materi dikembangkan berdasarkan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, diperkaya dengan gambar dan audio dari berbagai sumber legal. Rancangan media mencakup komponen papan permainan, pion/karakter, dadu, tantangan soal, navigasi tombol, serta fitur interaktif berupa umpan balik dan suara latar (*background*). Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen berupa angket validasi produk untuk ahli materi, ahli media, dan angket respons siswa.

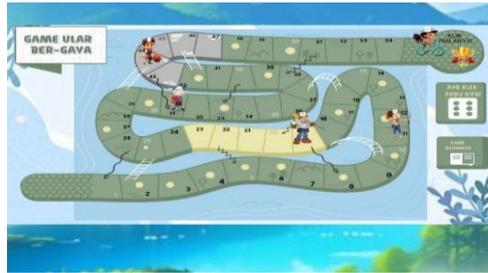
Tahap pengembangan (*develop*)

Hasil dari tahap pengembangan berupa prototipe media game ular tangga berbasis *Genially*. Produk ini terdiri dari empat tampilan utama yang mencerminkan fungsionalitas media:

Tabel 6. Tampilan Prototipe Media Game Ular Tangga Berbasis *Genially*

No	Tampilan Media	Keterangan
1.		<p>(Bagian awal) Menampilkan dadu, cara bermain, karakter/pion, serta papan ular tangga. Pada bagian pojok sebelah kanan terdapat tombol iringan audio yang membuat permainan lebih asyik.</p>
2.		<p>(Bagian cara bermain) Menampilkan kotak yang berisikan gambar ular tangga serta cara bermain.</p>
3.		<p>(Bagian isi materi) Menampilkan sebuah kotak yang berisikan gambar, dan tantangan yang berkaitan dengan materi gaya di sekitar kita.</p>

4.



(Bagian akhir)

Menampilkan karakter/pion yang sudah sampai pada petak akhir.

(Primer, 2025)

Produk pengembangan ini kemudian dilakukan uji validasi masing-masing oleh tiga validator ahli materi, yaitu Ibu Feni Kurnia, Bapak Ishak, dan Bapak Pajrul Iman, serta tiga validator ahli media, yaitu Bapak Yudistira Bagus Pratama, Bapak Zikri Wahyuzi, dan Bapak Arvi Pramudyantoro. Berikut rekapitulasi hasil validasi oleh validator:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Media

Validator	Σ Skor Diperoleh	Σ Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	69	75	92%	Sangat Valid
Ahli Media	66	75	88%	Sangat Valid

(Primer, 2025)

Berdasarkan data di atas, hasil validasi ahli materi serta media sangat valid dengan persentase 92% (ahli materi) dan 88% (ahli media). Adapun saran revisi oleh ahli materi yaitu perlunya dilakukan revisi sesuai catatan validator. Sedangkan saran revisi ahli media yaitu: memberi tanda pengenal pemain dari setiap pion, lalu ditambah inisial agar ada pembeda, serta notifikasi pada saat menang agar siswa bisa apresiasi. Selanjutnya menurut saran revisi dari para validator, terdapat beberapa revisi yang dilakukan:

Tabel 4. Revisi Produk

No	Bagian Sebelum Revisi	Bagian Sesudah Revisi
1.		

Revisi yang dilakukan:

a) Menambahkan inisial atau nomor urut pada karakter/pion.

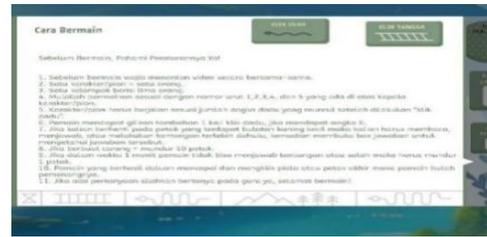
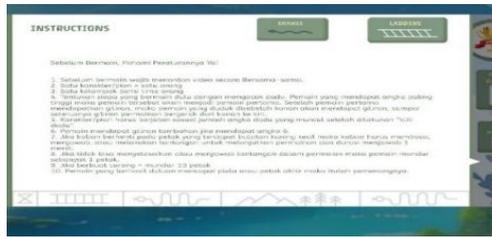
2.



Revisi yang dilakukan:

- a) Memperbaiki tata tulis dan menambahkan jawaban setelah siswa menjawab tantangan dan keterangan batas waktu menjawab tantangan.

3.



Revisi yang dilakukan:

- a) Merubah cara bermain pada nomor 4, agar setiap pemain berjalan sesuai nomor urut karakter/pion.

4.



Revisi yang dilakukan:

- a) Menambahkan notifikasi atau ucapan selamat pada pemain yang berhasil mencapai petak terakhir.

(Primer, 2025)

Uji coba dilaksanakan dua kali yakni uji coba kelompok kecil (5 siswa) serta kelompok besar (25 siswa) dengan hasil rekapitulasinya:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Produk oleh Siswa

Skala Uji Coba	ΣSkor Jawaban Responden	ΣSkor Maksimal	Persentase	Kriteria
Kelompok Kecil	25	25	100%	Sangat Praktis
Kelompok Besar	98	100	98%	Sangat Praktis

(Primer, 2025)

Temuan studi memperlihatkan bahwasanya produk berupa *game* ular tangga berbasis *genially* memiliki kriteria sangat praktis berdasarkan persentase uji coba kelompok kecil (100%) serta kelompok besar (98%). Selanjutnya hasil produk pengembangan siap dilakukan pada tahap penyebaran.

Tahap penyebaran (*disseminate*)

Hasil dari tahapan penyebaran terbagi menjadi 3 yaitu tahap pengemasan (*packing*) dimana peneliti mengemas produk menggunakan tautan digital. Pada tahap penyebarluasan (*difution*) peneliti menyebarkan produk melalui grup *whatsapp*. Pada tahap penggunaan (*adoption*) produk ini digunakan oleh siswa dan guru kelas IV SD.

Pembahasan

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* ular tangga berbasis *Genially* pada materi “Gaya di Sekitar Kita” untuk siswa kelas IV SD Negeri 23 Mendo Barat. Model pengembangan yang digunakan

adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, dan telah disesuaikan dengan konteks pendidikan dasar sebagaimana dijelaskan oleh Sa'adah dan Wahyu (2020: 72). Model ini melibatkan tahapan yang sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap *define* (pendefinisian), peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, modul pembelajaran, dan sumber belajar lain. Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwasanya seluruh siswa memiliki gawai dan menyukai pembelajaran berbasis permainan. Hal ini menunjukkan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Temuan ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Dalam pandangan konstruktivis, media pembelajaran seperti permainan edukatif mampu menciptakan situasi belajar yang menantang, mendorong eksplorasi, dan memungkinkan siswa membangun makna secara personal.

Tahap *design* (perancangan) mencakup pembuatan desain awal media menggunakan laptop dan platform *Genially*. Konten pembelajaran disusun berdasarkan buku IPAS kelas IV dan berbagai sumber daring. Media dirancang dengan menyertakan elemen visual, audio, serta fitur interaktif seperti dadu digital dan tantangan soal. Selain itu, peneliti menyusun instrumen validasi produk berupa angket untuk ahli materi dan ahli media. Dalam perspektif pedagogis, desain yang mengintegrasikan elemen visual, suara, dan interaksi sejalan dengan prinsip *multimodal learning*, yang menyatakan bahwasanya pembelajaran lebih efektif ketika berbagai indera dilibatkan.

Tahap *develop* (pengembangan) melibatkan validasi media oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media. Hasil validasi menunjukkan skor kevalidan sebesar 92% oleh ahli materi dan 88% oleh ahli media, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwasanya media layak untuk digunakan dengan beberapa revisi minor. Revisi dilakukan berdasarkan masukan validator, antara lain penambahan identitas pion, penyempurnaan instruksi bermain, batas waktu menjawab tantangan, dan notifikasi keberhasilan. Proses revisi ini penting untuk memastikan bahwasanya media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang sistematis, sesuai karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Setelah revisi, media diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil (5 siswa) dan kelompok besar (20 siswa). Hasil uji coba menunjukkan bahwasanya media memperoleh tingkat kepraktisan 100% (kelompok kecil) dan 98% (kelompok besar), yang menunjukkan bahwasanya media sangat praktis digunakan. Keterlibatan siswa yang tinggi dalam proses ini juga menunjukkan bahwasanya mereka mampu belajar melalui proses eksploratif dan kooperatif, yang merupakan prinsip utama dalam pendekatan konstruktivisme sosial ala Vygotsky. Dalam hal ini, interaksi antarsiswa saat bermain peran penting dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep gaya, terutama melalui diskusi, pemecahan masalah, dan pengalaman bermain yang bermakna.

Namun, selama uji coba ditemukan beberapa kendala, seperti jaringan internet yang kurang stabil dan kebutuhan akan pendampingan karena beberapa siswa belum terbiasa menggunakan *Genially*. Meski demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi antusiasme siswa dalam menggunakan media ini. Hal ini memperkuat argumen bahwasanya pembelajaran berbasis digital perlu disertai strategi pendampingan yang adaptif, terutama dalam lingkungan sekolah dasar.

Tahap *disseminate* (penyebaran) dilakukan melalui tiga sub-tahapan yaitu *packing* (pengemasan), *diffusion* (penyebarluasan), dan *adoption* (penggunaan). Produk dikemas dalam bentuk tautan digital yang bisa diakses melalui berbagai perangkat, dan dibagikan melalui grup WhatsApp guru dan siswa. Guru kelas IV menggunakan media ini secara langsung dalam proses pembelajaran. Meskipun guru merasa terbantu dengan media ini, ditemukan pula perlunya pelatihan singkat atau panduan penggunaan agar guru yang belum familiar dengan *Genially* bisa mengoperasikannya dengan baik. Temuan ini mempertegas pentingnya penguatan kompetensi teknologi pada guru untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Media Game Ular Tangga Berbasis *Genially*

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan adaptasi digital dari permainan ular tangga tradisional dengan penyesuaian konten sesuai materi "Gaya di Sekitar Kita." Platform *Genially* digunakan untuk

mendesain media yang menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan interaksi. Permainan memungkinkan siswa menggulirkan dadu digital, menjawab soal tantangan, dan menerima umpan balik otomatis. Media ini dirancang agar bisa dimainkan secara kelompok untuk mendorong kolaborasi. Menurut Wati (2021: 69), permainan ular tangga bisa meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep, sementara Anggraeni et al. (2023: 24) menambahkan bahwasanya permainan edukatif yang menantang mampu menstimulasi aspek kognitif dan sosial siswa secara simultan.

Penggunaan media ini juga relevan dengan prinsip *active learning*, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain. Permainan menjadi sarana internalisasi konsep gaya dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini juga selaras dengan teori *experiential learning* oleh Kolb, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar.

Platform *Genially* dipilih karena fleksibilitas dan kemampuannya menciptakan media yang menarik dan interaktif. Fitur-fitur seperti hyperlink, animasi, audio, dan soal interaktif membuat media ini cocok untuk pembelajaran tematik dan lintas mata pelajaran. *Genially* memungkinkan guru menyesuaikan materi sesuai karakteristik siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Miranda & Wuriyani (2024: 330) dan Wadud & Lailiyah (2024: 502). Selain itu, *Genially* bisa diakses tanpa instalasi aplikasi tambahan, cukup melalui tautan atau QR code, sehingga praktis digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring (Putri et al., 2023: 41).

Keunggulan utama media ini antara lain hemat biaya, praktis, mendukung pembelajaran kolaboratif, serta memperkuat interaksi sosial di antara siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, aspek kolaboratif ini mendukung perkembangan keterampilan sosial dan komunikasi yang penting dalam pembelajaran berbasis *socio-constructivism*. Akan tetapi, kelemahan juga ditemukan, seperti ketergantungan pada jaringan internet serta potensi kegaduhan di kelas karena nuansa kompetitif yang muncul. Dadu digital yang berbasis keberuntungan juga dinilai kurang mendukung penguatan aspek akademik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk menambahkan soal dengan level berpikir tinggi (HOTS) agar permainan tidak hanya menarik secara emosional tetapi juga bermuatan kognitif secara mendalam.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan digital ini menunjukkan bahwasanya game ular tangga berbasis *Genially* mampu menjadi alternatif media yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan siswa kelas IV dalam memahami materi "Gaya di Sekitar Kita". Proses pengembangan melalui tahapan model 4D telah menghasilkan produk yang dinilai sangat valid oleh ahli dan sangat praktis saat diujicobakan kepada siswa. Keterlibatan visual, audio, dan interaksi digital dalam media ini membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru mulai mempertimbangkan penggunaan media game edukatif berbasis digital seperti *Genially* untuk mengakomodasi kebutuhan siswa di era teknologi. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar media ini dikembangkan lebih lanjut dengan memperkaya fitur interaktif, memperluas cakupan materi, serta mempertimbangkan adaptasi bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Pengembangan ke arah integrasi soal-soal berbasis HOTS juga bisa menjadi langkah solutif agar permainan tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga mendorong penalaran kritis siswa

DAFTAR RUJUKAN

- Allia, S., Oktaviani, R. T., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis *Genially* Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dikelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 551-567.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI: Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>
- Arrosyad, M. I., & Hevitria, H. (2023). Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru di Sekolah Dasar Negeri 4 Terap. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(1).
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2025). Pengembangan Virtual Lab Berbasis Alternative Solution Worksheet Materi Rangkaian Listrik Sederhana Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 7(1), 31-42.

- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Ermawati, Y., & Kurinawan, R. (2019). Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet. *JUPE*, 7(2), 67-70.
- Fitri, A., Rasa A, A., & Kusumawardhani, A. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Penerbit Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Hanifah, A. S. & Wulandari, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V sDN Karangroto 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2548-6950.
- Herdianti, Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Parisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592-1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.73973>
- Latifah, U. & Damayanti, M. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1415-1424.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326-338.
- Oktariyanti, D., Prima, A., Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4193.
- Perangin-Angin, T. J. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD Negeri 065013 Medan* [diterbitkan]. Universitas Quality.
- Purwaningtyas, A. & Mardati, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (Katar) Pada Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *FUNDADIKDAS: Fundamental Pendidikan Dasar*, 3(1), 46-54.
- Putri, Firdiansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 39-49.
- Rahmawati, S. (2022). *Pengembangan Media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Pemanfaatkan Kekayaan Alam di Indonesia* [diterbitkan]. Universitas Pakuan Bogor.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, (4), 1215-1226.
- Riduwan. (2023). *Dasar-dasar Statistika*. Penerbit Alfabeta.
- Suniarti, R., Agustina, T. W., & Maryanti, S. (2023). *Produk Meida Ular Tangga Biologi (ULTABI) Berbasis Website Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Analisis Siswa Pada materi Sistem Reproduksi. Seminar Nasional Pendidikan IPA dan Matematika 2023 Universitas negeri Malang, Malang*, 626-631.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500-512. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. Y. S. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal of Education Technology*, 3(4), 315-322.
- Yurdayanti, Y., Yulia, E., Ulfathira, F., Tazkiyah, A., Shahmalia, S., & Safriza, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Presentasi Berbasis Canva untuk Guru di SD Negeri 8 Pemali Kabupaten Bangka. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 301-309.