

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO BERBASIS GENIALLY PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI NEGARA-NEGARA ASEAN KELAS VI SEKOLAH DASAR

Sintya Safira

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (sintya.20018@mhs.unesa.ac.id)

Suprayitno

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (suprayitno@unesa.ac.id)

Abstrak

Teknologi di era digital berperan penting dalam pendidikan, melalui media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pemilihan media pembelajaran yang interaktif seperti permainan ludo berbasis *Genially* mendorong pembelajaran aktif, mandiri, dan eksploratif serta meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa lebih efektif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui 1) Kevalidan 2) Kepraktisan dan 3) Keefektifan suatu media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dirancang oleh Dick and Carrey yang terdiri dari lima langkah, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Hasil penelitian Media Permainan Ludo berbasis *Genially* pada pembelajaran IPS materi Negara-negara ASEAN untuk kelas VI SD dinyatakan sangat valid, efektif, dan praktis. presentase 98% oleh ahli media dan 100% oleh ahli materi. Keefektifan ditunjukkan dengan peningkatan pemahaman siswa sebesar 81% dan N-Gain sebesar 0,6 dengan kriteria sedang. Kepraktisan media juga sangat tinggi dengan penilaian peserta didik 91,61% dan penilaian guru 96%. Dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Ludo Berbasis *Genially* pada Pembelajaran IPS Materi Negara-Negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, Permainan Ludo berbasis *Genially*, Peningkatan Pemahaman, Negara-negara Asean.

Abstract

Technology in the digital era plays an important role in education, through digital learning media can increase student engagement. The selection of interactive learning media such as Genially-based ludo games encourages active, independent, and exploratory learning and increases students' understanding and mastery of material more effectively. The purpose of this study was to determine 1) Validity 2) Practicality and 3) Effectiveness of a learning media. This research uses the ADDIE model designed by Dick and Carrey which consists of five steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the Genially-based Ludo Game Media research on social studies learning material on ASEAN Countries for grade VI SD were declared very valid, effective, and practical. 98% percentage by media experts and 100% by material experts. Effectiveness is indicated by an increase in student understanding of 81% and N-Gain of 0.6 with moderate criteria. The practicality of the media is also very high with 91.61% student assessment and 96% teacher assessment. It can be concluded that the Genially Based Ludo Game Media in Social Studies Learning Material of Asean Countries in Grade VI Elementary School can increase students' understanding and interest in learning.

Keywords: Digital Learning Media, Genially-based Ludo Game, Increased Understanding, ASEAN Countries.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa (Cikka, 2020). Ini bukan hanya sekadar proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga merupakan fondasi dari kemajuan dan kesejahteraan masyarakat. Ki Hajar Dewantara (dalam Susilo, 2018), seorang tokoh pendidikan Indonesia, mengemukakan bahwa pendidikan adalah kebutuhan esensial dalam perkembangan anak-anak. Ini menggarisbawahi betapa pentingnya peran pendidikan dalam membentuk individu sejak dini. Tujuan utama pendidikan adalah untuk

mengembangkan potensi dan kemampuan siswa (Izza, dkk., 2020). Namun, tujuan pendidikan tidak hanya terbatas pada aspek akademis semata. Pendidikan juga bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan pribadi dan profesional (Fatoni, 2020). Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter, etika, dan moralitas siswa.

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang integral dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga berlaku dalam konteks pendidikan, di mana teknologi

memiliki peran penting dalam mengubah cara belajar dan mengajar. Dengan adanya teknologi akses terhadap informasi menjadi lebih mudah dan cepat. Buku-buku teks tradisional digantikan oleh *e-book*, dan papan tulis di kelas-kelas telah digantikan oleh proyektor digital dan smartboard. Teknologi telah memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri melalui platform pembelajaran daring, yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja (Alimuddin, dkk., 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga menimbulkan pertanyaan mengenai cara yang tepat agar teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Teknologi tidak hanya harus digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga harus digunakan untuk merangsang kreativitas dan pemikiran kritis siswa (Yuanta, 2020). Guru perlu diberikan pelatihan agar dapat memanfaatkan teknologi dengan tepat, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Selain itu, teknologi juga membuka pintu bagi pendekatan pembelajaran yang lebih personalisasi. Dengan adanya teknologi, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat individu siswa. Ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar pada tingkat yang sesuai dengan kemampuannya sendiri, tanpa harus terikat pada kurikulum yang sama untuk semua orang.

Pendidikan seharusnya tetap fokus pada pengembangan seluruh potensi siswa, baik secara akademis maupun non-akademis. Penting untuk diingat bahwa teknologi hanya merupakan alat, bukan tujuan akhir dari pendidikan (Jaya, dkk., 2023). Teknologi dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan tersebut, tetapi tidak boleh menggantikan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Selain itu, peran guru juga tetap sangat penting dalam era digital ini. Meskipun teknologi dapat menyediakan akses terhadap informasi yang luas, tetapi guru masih diperlukan untuk membimbing siswa dalam memahami dan menginterpretasikan informasi tersebut. Guru juga memiliki peran krusial dalam membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang tidak dapat dicapai hanya melalui pembelajaran daring. Dengan demikian, teknologi dapat berfungsi sebagai alat yang sangat bermanfaat dalam pendidikan, apabila dimanfaatkan dengan cermat dan efisien. Penting untuk terus mengembangkan dan meningkatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, sambil tetap memperhatikan tantangan dan risiko yang mungkin timbul. Hanya dengan demikian, dapat dipastikan bahwa pendidikan tetap relevan dan bermanfaat bagi generasi masa depan.

Salah satu jenis inovasi yang sangat penting adalah penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan menyatakan bahwa siswa kelas VI di SDN Banjarsugihan II/117 Surabaya mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penyebab utamanya adalah materi yang disampaikan cukup banyak, menyebabkan siswa merasa bosan dan sulit untuk berkonsentrasi. Selama penjelasan guru, siswa cenderung tidak fokus dan lebih tertarik berbicara serta bermain dengan teman sekelasnya. Oleh karena itu, peserta didik menyepelekan guru ketika mengajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas VI di SDN Banjarsugihan II/117 Surabaya menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yang merujuk pada buku siswa. Terkadang guru juga mengambil sumber buku lain yang dijadikan referensi untuk mengajarkan materi negara-negara Asean. Guru jarang memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran untuk siswa dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang memadai di kelas tersebut, sehingga peserta didik kurang berkesan dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran berkebangsung. Pembelajaran yang kurang bermakna bagi peserta didik, terutama pada pembelajaran IPS materi negara-negara Asean lebih banyak membaca dan menghafal sehingga peserta didik beranggapan jika pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menghafal. Hal tersebut juga diungkapkan oleh beberapa peserta didik bahwa materi IPS sangat susah untuk dihafal dikarenakan materi yang diberikan cukup banyak sehingga mereka cukup sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran ketika mengajar, hanya menggunakan buku siswa sebagai acuan ketika mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif. Fokus pengembangan media tersebut adalah untuk mendukung siswa dalam memperdalam pemahaman mereka mengenai negara-negara ASEAN. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, serta meningkatkan tingkat konsentrasi mereka selama proses pembelajaran.

Guru harus melakukan inovasi dengan mempertimbangkan usia siswa dalam memilih media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas serta memperkaya pengalaman belajar siswa (Said, 2023). Media digital seperti video pembelajaran, animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi

siswa (Citra & Rosy, 2020). Dengan menggunakan media digital, guru dapat memperkaya materi pembelajaran dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media digital juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya fitur interaktif dan visual yang menarik, siswa cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dan eksploratif melalui media digital, yang dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Namun, untuk mengimplementasikan inovasi digital dalam pembelajaran, guru perlu memperhatikan beberapa faktor. Siswa memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda, dan guru perlu mengidentifikasi cara yang tepat untuk menarik perhatian mereka. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan media digital yang menggabungkan unsur permainan dan tantangan untuk menarik minat siswa yang aktif dan senang berkompetisi.

Pendidik perlu memilih media digital yang tepat sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Wibowo (2023) mengatakan bahwa media digital harus mendukung pencapaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga siswa tetap fokus pada materi yang relevan dan dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan. Kerjasama antara guru, siswa, orang tua, dan pihak-pihak terkait lainnya sangat penting untuk meningkatkan efektivitas inovasi digital dalam pembelajaran. Guru dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan meminta masukan dari mereka tentang jenis media digital yang paling mereka sukai. Dengan melakukan inovasi digital dalam pembelajaran, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan bagi siswa. Guru perlu terus berupaya untuk mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang terbaik bagi siswa.

Pendidikan selalu mencari cara untuk beradaptasi dengan karakteristik dan minat siswa. Menurut Kiswoyo & Agustini (2022) mengatakan bahwa salah satu ciri khas siswa adalah kecenderungan untuk suka bermain. Mereka belajar lebih baik ketika materi disampaikan dalam format yang interaktif dan menarik. Dalam konteks ini, permainan Ludo menjadi sebuah permainan papan yang populer dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan. Dengan memanfaatkan karakteristik permainan Ludo yang menghibur dan kompetitif, kita dapat mengembangkan media permainan Ludo yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media permainan Ludo untuk Pendidikan juga perlu memperhatikan berbagai aspek desain yang dapat meningkatkan pengalaman belajar

siswa. Misalnya, dapat ditambahkan fitur-fitur seperti animasi yang menarik, efek suara, dan *reward system* yang memotivasi siswa untuk terus bermain dan belajar. Selain itu, perlu memastikan bahwa permainan Ludo yang dikembangkan memenuhi standar kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ludo menjadi permainan yang menyenangkan dan mendidik secara bersamaan. Dengan memanfaatkan karakteristik tersebut dapat mengembangkan media permainan Ludo yang digunakan dalam konteks pembelajaran. Dalam versi digital ini, pemain akan diberikan pertanyaan atau tugas yang terkait dengan materi pembelajaran setiap kali mereka mendapatkan giliran untuk bermain. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Implementasi media permainan Ludo dalam proses pembelajaran, dapat menggunakan berbagai platform digital yang tersedia, seperti aplikasi *mobile*, situs *web*, atau perangkat lunak pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi digital, permainan Ludo lebih mudah diakses oleh siswa dan guru di mana saja dan kapan saja. Selain itu, permainan Ludo dapat digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran yang terstruktur, misalnya dalam bentuk tugas individu atau kelompok, atau sebagai bagian dari sesi pembelajaran yang terintegrasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa permainan Ludo berbasis *Genially*. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media permainan tersebut dalam mendukung pembelajaran IPS pada materi negara-negara ASEAN untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development (RnD)*. Penelitian pengembangan digunakan untuk mengevaluasi kevalidan sekaligus menghasilkan sebuah produk (Sugiyono, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa permainan Ludo berbasis website *Genially* pada materi negara-negara ASEAN untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Metode penelitian yang diterapkan menggunakan model *ADDIE*, yang dirancang oleh Dick dan Carey. Model ini melibatkan lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). *ADDIE* menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur, yang membantu dalam perencanaan, pengembangan, dan evaluasi materi pembelajaran. Setiap tahap memberikan panduan yang jelas untuk proses pengembangan (Safitri & Aziz, 2022).

Pemilihan model ADDIE dipilih karena setiap tahapnya melibatkan proses evaluasi, yang membantu dalam menghasilkan produk yang valid.

Metode penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI di SDN Banjarsugihan II/117 Surabaya, dengan tujuan mengevaluasi keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka dari skor validasi ahli materi dan media, hasil angket respon guru dan siswa, serta nilai pretest dan posttest. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, masukan dari validator, serta komentar guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini terdapat instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yang meliputi lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, angket untuk respon guru dan siswa, serta tes yang terdiri dari lembar *pretest* dan *posttest*.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang terdiri dari hasil analisis data validasi, analisis data *pretest-posttest*, dan analisis data hasil respon. Presentase hasil analisis data validasi dan hasil respon dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Ardiansyah,2018)

Hasil perhitungan rumus diatas dimasukkan ke dalam kriteria kevalidan media menggunakan skala *likert* yang diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Presentase	Kriteria	Keterangan
0 % - 22 %	Tidak Valid	Perlu Revisi Total
21 % - 40 %	Kurang Valid	Perlu Revisi
41 % - 60 %	Cukup Valid	Perlu Revisi
61 % - 80 %	Valid	Perlu Revisi Sedikit
81 % - 100 %	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Hasil analisis instrument angket respon guru dan peserta didik menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kriteria
0 % - 22 %	Tidak Praktis
21 % - 40 %	Kurang Praktis
41 % - 60 %	Cukup Praktis
61 % - 80 %	Praktis
81 % - 100 %	Sangat Praktis

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, analisis data diperoleh melalui hasil penilaian *pretest* dan

posttest yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Siswa dapat dikatakan tuntas ketika telah mencapai nilai ≥ 75 . Perhitungan hasil *pretest-posttest* menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Sumber : (Sudijono,2007)

Selanjutnya perhitungan rumus diatas dimasukkan ke dalam kriteria ketercapaian pemahaman materi menggunakan skala likert yang diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria Ketercapaian Pemahaman Materi

Presentase (%)	Kriteria
81 - 100	Sangat Efektif
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup Efektif
21 - 40	Kurang Efektif
0 - 20	Sangat tidak Efektif

Hasil analisis instrument pretest-posttest menggunakan N-Gain dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,0 < g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < g \leq 1,0$	Tinggi



HASIL DAN PEMBAHASAN






Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media permainan Ludo berbasis *Genially* yang dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tentang negara-negara Asean dengan lebih menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan pembelajarannya. Pada bab ini akan dibahas hasil pengembangan yang meliputi kevalidan, kelayakan dan keefektifan media permainan Ludo berbasis *Genially* pada pembelajaran IPS materi negara-negara Asean kelas VI sekolah dasar. Setelah semua tahap tersebut dilalui, hasil dari pengembangan media permainan Ludo berbasis teknologi sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Pengembangan Media Ludo

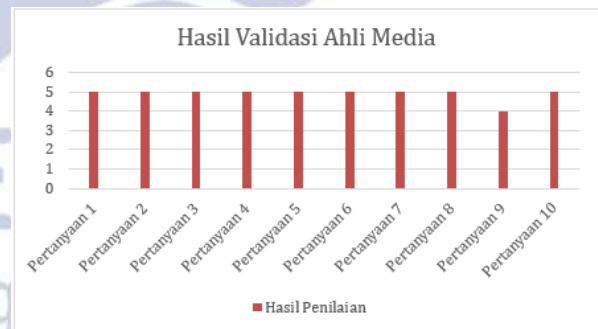
No.	Visualisasi Media	Keterangan
1		Tampilan menu utama

2		Tampilan menu materi
3		Tampilan menu materi disertai bendera nantinya akan berisi pengetahuan tentang negara tersebut.
4		Tampilan materi negara Indonesia.
5		Tampilan materi negara Laos.
6		Tampilan materi negara Kamboja
7		Tampilan materi negara Brunei Darussalam.
8		Tampilan materi negara Filipina.
9		Tampilan materi negara Malaysia.
10		Tampilan materi negara Thailand.

11		Tampilan materi negara Myanmar.
12		Tampilan materi negara Singapura.
13		Tampilan materi negara Vietnam.
14		Tampilan menu game Ludo
15		Tampilan menu aturan permainan

Kevalidan media permainan Ludo berbasis *Genially* dapat diketahui dari analisis data hasil validasi mater dan media sebagai berikut :

Gambar 1. Grafik Validasi Media



Hasil validasi ahli media memperoleh perhitungan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase skor} &= \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{49}{50} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi media mencapai 98%, dengan kriteria "sangat valid" setelah direvisi sesuai saran ahli media. Berikut hasil revisi pada media permainan Ludo berbasis *Genially*.

Tabel 6. Hasil Revisi Media

Tampilan Media Sebelum Revisi	Tampilan Media Setelah Revisi
Saran : Diberi video agar media tidak terlihat monoton dan membosankan.	
Saran : Diberi backsound/ musik suara materi.	
Saran : Aturan main pada media dibedakan dengan aturan yang aslinya agar tidak membuang waktu.	

Selanjutnya, lembar validasi materi mencakup beberapa aspek penilaian yang berfokus pada media pembelajaran. Penilaian ini terdiri dari 10 pertanyaan yang dievaluasi. Berikut hasil validasi ahli materi:

Gambar 2. Grafik Validasi Materi



Hasil validasi ahli materi memperoleh perhitungan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{50}{50} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi materi yang dimuat dalam media permainan Ludo berbasis Genially memperoleh presentase hasil validasi sebesar 100%. Pada tabel kriteria presentase kevalidan media masuk pada rentan 81% - 100% dengan kategori “sangat valid”.

Kepraktisan penggunaan media permainan ludo berbasis Genially diukur melalui analisis data hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa. Berikut ini adalah hasil angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media permainan ludo berbasis Genially. Berikut adalah hasil dari angket respon guru :

Gambar 3. Grafik Angket Respon Guru



Maka dapat dimasukkan ke dalam rumus untuk mengetahui tingkat kepraktisan media sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{48}{50} \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, maka didapatkan presentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, pada angket respon yang diberikan kepada peserta didik memiliki 10 pertanyaan yang diberikan kepada 21 siswa kelas VI SDN Banjarsugihan II/117 Surabaya setelah mereka menggunakan media permainan ludo berbasis Genially memperoleh skor 962 dengan presentase sebesar :

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{962}{1.050} \times 100\% \\ &= 91,61\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan penilaian angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 91,61% dengan kriteria sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan Ludo berbasis Genially mendapatkan respon positif dari peserta didik dalam penggunaannya sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Keefektifan penggunaan media permainan Ludo berbasis Genially dapat dilihat dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*, ada 3 siswa yang berhasil mencapai nilai *pretest* sebesar ≥ 75 . Setelah menggunakan media permainan Ludo berbasis Genially, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75 meningkat menjadi 17 siswa. Maka dapat dianalisis presentase ketuntasan belajar dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{21} \times 100\% \\ &= 81\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut memperoleh presentase sebesar 81% dengan kategori sangat efektif.

Selanjutnya, untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil dari uji N-Gain :

Tabel 7. Hasil uji N-Gain

No.	Nama	Nilai		N-Gain
		Pretest	Posttest	
1.	A	70	80	0,33
2.	ANZ	80	100	1
3.	APR	70	90	0,6
4.	ABP	60	90	0,75
5.	AKPV	70	80	0,33
6.	AIM	80	90	0,5
7.	ALO	40	80	0,66
8.	ARP	60	90	0,75
9.	APIF	60	90	0,75
10.	EAT	50	80	0,6
11.	FM	40	70	0,5
12.	GRA	70	90	0,66
13.	IPA	50	80	0,6
14.	IAP	60	100	1
15.	LAU	30	60	0,428
16.	MR	50	90	0,8
17.	MFRS	60	90	0,75
18.	MIF	50	80	0,6
19.	MZF	90	100	1
20.	S	60	90	0,75
21.	SKAZ	50	70	0,4
Jumlah		1.250	1.790	13,81
Rata-rata		59,52	85,23	0,6

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan dengan N-Gain sebesar 0,6 dengan kategori sedang. Dari hasil tersebut dapat diambil Kesimpulan bahwa penggunaan media permainan Ludo berbasis *Genially* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi negara-negara Asean.

Pembahasan

Pengembangan media permainan Ludo berbasis *Genially* yang dikembangkan melalui website *Genially* dengan berbantuan *Canva* menjadi media pembelajaran yang menarik. Media permainan Ludo tersebut dilengkapi gambar, audio, video serta terdapat materi didalamnya yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran digital. Menurut (Rozie & Pratikno, 2023) media pembelajaran digital dapat meliputi berbagai jenis seperti teks, gambar, video, dan audio yang dirancang untuk mendukung interaksi antara pengajar dan peserta didik. Sesuai dengan pendapat (Muhida & Sukartiningsih, 2023) media pembelajaran menjadi sarana yang digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik, media interaktif dapat membantu

siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih bermakna (Budianti, dkk.,2023). Media pembelajaran yang efektif dan menarik merupakan salah satu cara untuk mendorong peningkatan minat dan motivasi belajar siswa (Afriana & Prastowo, 2022).

Salah satu media interaktif yang inovatif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran negara-negara Asean adalah permainan Ludo berbasis *Genially*. Menurut (Ibda, dkk., 2023) *Genially* adalah sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif, seperti presentasi, infografis, permainan, dan kuis. Dengan fitur-fiturnya yang fleksibel dan kreatif, *Genially* memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media permainan Ludo melibatkan papan permainan dengan jalur tertentu, dimana pemain akan menggerakkan bidak berdasarkan angka yang diperoleh dari lemparan dadu. Setiap kali pemain mendarat di kotak tertentu, mereka akan dihadapkan pada pertanyaan atau tantangan yang harus dijawab untuk melanjutkan permainan. Pertanyaan ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang negara-negara Asean. Jika jawaban benar, peserta didik akan diberi poin tambahan atau kesempatan untuk melanjutkan permainan. Jika salah, peserta didik diberikan penjelasan singkat agar dapat memahami materi dengan lebih baik. Melalui media pembelajaran tersebut, peserta didik tidak hanya membaca atau mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Dananjaya, 2023).

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kelayakan media mencakup aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media permainan Ludo berbasis *Genially*. Berikut ini adalah penjelasan hasil analisis mengenai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut :

Analisis Kevalidan

Proses validasi menentukan bahwa materi dan media pembelajaran efektif dan layak digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi juga membantu meningkatkan kualitas produk agar lebih inovatif, relevan, dan memenuhi standar pendidikan. Media dikatakan layak jika memenuhi beberapa kriteria dan menunjukkan keterbaruan. Media yang dikembangkan harus relevan dengan kemajuan teknologi memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Validasi media dan materi melibatkan penilaian menyeluruh dari para ahli untuk memastikan bahwa produk pembelajaran tidak

hanya sesuai dengan standar akademik tetapi juga efektif dalam praktiknya (Ramadhan, dkk., 2023).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan Ludo berbasis *Genially* mendapatkan nilai akhir 98% untuk validasi media dan 100% untuk validasi materi. Berdasarkan tabel kriteria persentase tersebut berada dalam rentang 81% - 100% yang dikategorikan sebagai "sangat valid." Meskipun hasil validasi dikategorikan sangat valid namun peneliti tetap melakukan revisi sesuai dengan masukan dari para ahli materi dan ahli media untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ahli materi memberikan saran terkait penyajian materi pembelajaran harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan tidak menyimpang sehingga peserta didik mampu memahami materi tersebut dengan baik. Sedangkan ahli media memberikan saran perbaikan yang berhubungan dengan aturan main pada media permainan Ludo berbasis *Genially* tidak mengikuti aturan umum yang digunakan pada permainan Ludo serta penambahan video dan audio background terkait materi yang disajikan agar tidak terlihat membosankan.

Berdasarkan hasil validasi, Media permainan ludo yang berbasis *Genially* dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Desain media yang rapi dan menarik mendorong ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Perpaduan warna, animasi video, serta narasi audio dalam media dapat meningkatkan minat siswa. Menurut (Ali, dkk 2021) gamefikasi yang memiliki fungsionalitas yang baik dari aspek warna, animasi, grafik, dan tombol navigasi yang sesuai dapat membantu meningkatkan minat mereka dalam menggunakan media tersebut.

Analisis Keefektifan

Berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media permainan ludo berbasis *Genially*. Jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan (≥ 75) meningkat dari 3 menjadi 17 siswa. Rata-rata nilai pretest sebesar 59,52 meningkat menjadi 85,23 pada posttest, dengan selisih sebesar 25,71 poin. Nilai N-Gain sebesar 0,6 menunjukkan peningkatan yang tergolong "sedang" sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ludo berbasis *Genially* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Media tersebut menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman siswa yang terlihat dari peningkatan hasil belajar mereka. Hal tersebut diukur melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada tahap implementasi. *Pretest* diberikan sebelum peserta didik diberikan perlakuan atau media diterapkan. Sedangkan *posttest* diberikan ketika materi telah dijelaskan dan media sudah diterapkan kepada

peserta didik. Peningkatan yang signifikan dalam nilai *posttest* siswa menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Ludo berbasis *Genially* berhasil membantu siswa memahami materi negara-negara asean dengan lebih baik. Implementasi media dalam proses pembelajaran mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sejalan dengan hasil penelitian (Handak, dkk., 2024) bahwa media yang dikembangkan memiliki tampilan menarik dan materi yang mudah dipahami, menjadikannya tidak membosankan dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media permainan Ludo berbasis *Genially* dapat direkomendasikan untuk diterapkan di sekolah sebagai alternatif metode pengajaran yang inovatif dan efisien.

Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan media pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi kemudahan dan kesesuaian media dalam penggunaannya oleh guru dan peserta didik. Kepraktisan media diukur menggunakan angket respon dari guru dan peserta didik yang dapat dilihat sebagai bukti penilaian kepraktisan media. Hasil analisis kepraktisan dikategorikan menjadi tingkat sangat praktis, praktis, cukup praktis, atau tidak praktis. Jika hasil menunjukkan media memenuhi sebagian besar indikator dengan baik, maka media dinyatakan praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran (Mujtahidah, dkk., 2023). Berdasarkan hasil data respon guru pada media permainan Ludo berbasis *Genially* diperoleh skor sebesar 48 dengan presentase mencapai 96%. Pada lembar angket respon guru menuliskan tanggapannya bahwa media permainan Ludo sudah bagus dan menarik dalam pembelajaran negara-negara Asean, harapannya media tersebut juga bisa diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya sehingga cakupan penggunaannya lebih luas.

Selanjutnya, pada angket respon yang diberikan kepada peserta didik memiliki 10 pertanyaan dengan menggunakan rumus skala likert yang memiliki skor 1-5 dengan keterangan yaitu : 1)Sangat kurang, 2)Kurang, 3)Cukup, 4)Baik, 5)Sangat baik. Pada angket respon peserta didik, aspek yang mendapat nilai tertinggi adalah aspek pada nomor 2 yaitu "petunjuk penggunaan media pada permainan Ludo mudah dipahami" dan aspek pada nomor 10 yaitu "media permainan Ludo sangat menarik". Hal ini dapat diartikan bahwa media tersebut berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal kemudahan dan daya tarik. Kemudahan memahami petunjuk memastikan pengguna dapat mengoperasikan media tanpa kesulitan, sementara aspek menariknya media meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa media

permainan Ludo efektif tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai sarana yang interaktif dan menyenangkan serta mendukung tujuan pembelajaran secara optimal. Sedangkan aspek paling rendah adalah nomor 6 yaitu “suara pada media permainan Ludo terdengar dengan jelas”. Hal ini dapat diartikan bahwa kualitas audio pada media tersebut perlu ditingkatkan dan memerlukan perhatian lebih agar media dapat digunakan dengan optimal. Hal tersebut terjadi karena kendala pada koneksi atau sinyal yang tidak stabil sehingga dapat mengganggu pengalaman pengguna dalam menggunakan media tersebut. Meskipun terdapat kendala, angket respon yang dibagikan kepada 21 peserta didik memperoleh skor presentase sebesar 91,61%. Dari hasil angket yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik mendapat kesimpulan bahwa media pembelajaran Ludo berbasis *Genially* berkategori “sangat praktis”.

Implementasi media Ludo berbasis *Genially* pada materi Negara-negara Asean dilakukan dengan mengintegrasikan elemen pembelajaran ke dalam permainan ludo digital. Dengan pendekatan tersebut siswa akan belajar secara interaktif sambil bermain sesuai dengan kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi karakteristik geografis, kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah Asean. Dalam penelitian dan pengembangan media Ludo berbasis *Genially* hasil yang diberikan yaitu: (1) siswa mampu mengidentifikasi nama-nama negara anggota Asean; (2) memahami karakteristik geografis masing-masing negara; (3) mendeskripsikan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah Asean; (4) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif serta meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Setelah melaksanakan uji validasi dan uji coba, peneliti menemukan kekurangan media permainan Ludo berbasis *Genially* yakni pion digerakkan secara manual, posisi pion menutupi petak yang berisi gambar sehingga harus memindahkan pion tersebut agar dapat mengakses isi dari gambar tersebut, pemberian audio pada media permainan Ludo tidak sepenuhnya optimal bagi peserta didik meskipun bertujuan untuk meningkatkan suasana membaca materi, dampaknya beberapa peserta didik tetap mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disebabkan oleh unsur kalimat yang sulit dibaca. Platform *Genially* berbasis online sehingga membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengakses, memuat, dan memainkan permainan. Kekurangan lainnya yakni media permainan Ludo

berbasis *Genially* hanya dikembangkan pada materi negara-negara Asean.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran menggunakan media interaktif berupa media permainan Ludo berbasis *Genially* pada materi negara-negara Asean memberikan dampak yang positif pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Media permainan Ludo berbasis *Genially* memiliki kelebihan yaitu : (1) Media permainan Ludo berbasis *Genially* memadukan elemen visual, audio, dan animasi yang membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) siswa lebih mudah memahami materi tentang negara-negara Asean, seperti nama negara, karakteristik geografis, sosial budaya, ekonomi, dan politik melalui pertanyaan dan tantangan dalam permainan; (3) pembelajaran berbasis game, siswa dapat belajar sambil bermain

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai penelitian pengembangan media permainan Ludo berbasis *Genially* diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Hasil perolehan data kevalidan media Permainan ludo berbasis *Genially* pada Pembelajaran IPS Materi Negara-negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dan layak. Hasil penilaian validator ahli media menunjukkan nilai mencapai 98% yang dikategorikan sangat valid digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa saran perbaikan. Hasil validasi materi mencapai nilai 100% dengan kategori sangat valid digunakan.

Hasil perolehan data keefektian media Permainan ludo berbasis *Genially* pada Pembelajaran IPS Materi Negara-negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil pretest-posttest peserta didik. Presentase ketercapaian pemahaman peserta didik memperoleh sebesar 81% dengan kriteria sangat efektif. Perolehan hasil rata-rata yang dihitung dengan rumus $N\text{-Gain}$ sebesar 0,6 dengan kriteria sedang.

Hasil perolehan data kepraktisan media Permainan ludo berbasis *Genially* pada Pembelajaran IPS Materi Negara-negara Asean Kelas VI Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis untuk media pembelajaran. Berdasarkan dari hasil angket peserta didik dengan nilai presentase sebesar 91,61% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil penilaian guru juga menunjukkan presentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut saran yang didapatkan yaitu :

1. Media pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan bisa digunakan dalam pembelajaran khususnya materi tentang negara-negara Asean untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi.
2. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam, kreatif, dan selaras dengan kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41–56. <https://journal.umsurabaya.ac.id/didaktis/article/view/11089/4691>.
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777-11790.
- Ali, A., Abbas, L. N., & Sabiri, A. M. (2021). Keberkesanan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pencapaian Pelajar bagi Topik Nombor Kompleks: Effectiveness of Gamification Learning in Student's Achievement for Complex Number Topic. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108-122.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
- Cikka, H. (2020). Konsep-konsep esensial dari teori dan model perencanaan dalam pembangunan pendidikan. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Fatoni, A. (2020). Wawasan pendidikan (pendidikan dan pendidik). *Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 65-79.
- Handak, I. S. K., Dewi, D. A., & Sutisna, M. R. (2024). Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 270-288.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi literatur: Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di era merdeka belajar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1, 10-15.
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhrurozi, F. (2023). Transformasi Pendidikan: Peran Pendidikan Berkelanjutan Dalam Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2416-2422.
- Kiswoyo, K., & Agustini, F. (2022). ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MORAL SISWA KELAS 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 86-95.
- Mujtahidah, N., Yusuf, M., Guntur, M., & Aswar, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(3), 53-61.
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul pendidikan pancasila berbasis canva berbantuan flip pdf profesional untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178-195.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Rena Cipta Mandiri*.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Sugiono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, S. V. (2018). Refleksi nilai-nilai pendidikan ki hadjar dewantara dalam upaya upaya mengembalikan jati diri pendidikan indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1).
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. *Tiram Media*.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.