



Pengembangan *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Gotong Royong di Sekolah Dasar

Annisa Apriyanti^{1*}, Lina Novita¹, Santa¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2468>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 13 Juli 2026
Published : 22 Juli 2026

Correspondence:

Annisa Apriyanti

Phone:

Abstract: Learning activities in elementary schools are expected to encourage students' active participation; however, classroom instruction is often still dominated by conventional teaching methods, resulting in low student engagement and less optimal learning outcomes. Therefore, innovative and interactive learning media are needed to create a more meaningful learning experience while improving students' understanding of the topic of Mutual Cooperation. This study aims to develop a Genially-assisted Interactive Snakes and Ladders Game on the topic of Mutual Cooperation for fourth-grade elementary school students, determine the feasibility of the media, and examine the effectiveness of the media on students' learning outcomes. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, documentation, as well as pretest and posttest assessments. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis and N-Gain calculations. The results showed that the Genially-assisted Interactive Snakes and Ladders Game was categorized as highly feasible based on validations conducted by media experts, material experts, and language experts. Students' learning outcomes also improved, as indicated by higher posttest scores compared to pretest scores, with an N-Gain result in the high category, indicating that the media was effective for use in learning activities. Therefore, the Genially-assisted Interactive Snakes and Ladders Game can be used as an alternative interactive learning media in elementary schools.

Keywords: Interactive Game; Snakes and Ladders; Genially; Learning Outcomes.

Citation: Apriyanti, A., Novita, L., & Santa. (2026). Pengembangan *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4231–4235. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2468>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh melalui kegiatan pembelajaran. Proses pendidikan dapat berlangsung secara optimal apabila pembelajaran melibatkan peran aktif antara pendidik dan peserta didik. Pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif

peserta didik menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Selain berfokus pada aspek akademik, pendidikan juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter, gaya belajar, serta tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang beragam dan kontekstual. Pembelajaran yang memperhatikan karakter dan gaya belajar peserta didik akan lebih

mudah dipahami dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran gotong royong, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari pemahaman materi, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, salah satunya melalui Game Interaktif Ular Tangga berbantuan Genially. Game ini dirancang dengan konsep permainan papan digital yang interaktif, memanfaatkan fitur animasi, navigasi, dan multimedia pada Genially. Dalam penggunaannya, peserta didik menjalankan pion dan pada langkah tertentu dihadapkan pada pertanyaan atau tantangan terkait materi gotong royong yang diselesaikan secara kolaboratif. Dengan demikian, game ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan penanaman nilai gotong royong, sejalan dengan penerapan P5.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Bantarkemang 6 pada tanggal 17 Oktober 2025, diketahui bahwa pembelajaran materi gotong royong masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik, cepat merasa bosan, serta kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dampaknya, pemahaman peserta didik terhadap konsep gotong royong, baik secara makna maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, masih belum optimal.

Di sisi lain, guru kelas IV menyampaikan bahwa antusiasme peserta didik meningkat ketika pembelajaran melibatkan media berbasis permainan. Namun, pemanfaatan media pembelajaran digital masih terbatas dan belum digunakan secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara klasikal melalui bantuan proyektor guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik pada materi gotong royong.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan ular tangga digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Novita et al. (2020) menyatakan bahwa *Game* Ular Tangga digital mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Auliyawati dan Nugroho (2023) yang menegaskan bahwa media ular tangga tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif meningkatkan motivasi

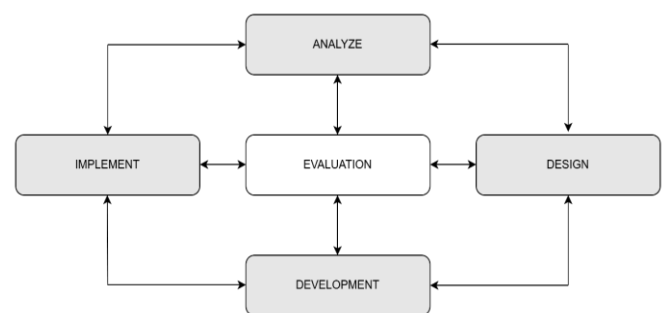
belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Lestari dan Agustin (2025), Nisa et al. (2025), serta Nurzahira dan Siregar (2024) menunjukkan bahwa *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran sekolah dasar.

Media yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga menanamkan nilai gotong royong melalui permainan yang bersifat kolaboratif. *Game* interaktif ular tangga mendorong peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berdiskusi dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan penerapan gotong royong, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membentuk sikap sosial sesuai nilai-nilai tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gotong Royong di sekolah dasar.

Metode

Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi produk pembelajaran sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital.



Gambar 1 Tahapan model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN Bantarkemang 6 Kota Bogor pada tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 26 peserta didik kelas IV, yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan seorang guru kelas IV sebagai pengguna media serta validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk yang

dikembangkan. Tahap analisis (analysis) dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif pada materi Gotong Royong. Tahap perancangan (design) meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan storyboard, perancangan tampilan *Game*, penyusunan materi, soal evaluasi, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap pengembangan (development) dilakukan pembuatan *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk direvisi berdasarkan masukan dari para validator hingga memenuhi kriteria kelayakan.

Tahap implementasi (implementation) dilakukan melalui uji coba media pada pembelajaran materi Gotong Royong di kelas IV. Sebelum pembelajaran menggunakan media, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially*, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, guru dan peserta didik juga mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi (evaluation) dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi, angket respon, serta hasil belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes berupa pretest dan posttest. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan angket respon dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Sementara itu, efektivitas media dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially*.

Hasil dan Diskusi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* pada materi Gotong Royong untuk peserta didik kelas

IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setelah produk selesai dikembangkan, media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Validasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian dilakukan terhadap aspek kesesuaian materi, kualitas tampilan media, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta penggunaan bahasa.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	82%	Sangat Layak
Dosen		
Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Guru		
Ahli Media	98%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	86%	Sangat Layak
Rata-rata	90%	Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* memperoleh kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, materi, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan Lestari dan Agustin (2025) serta Novita et al. (2020) yang menyatakan bahwa media berbasis *Genially* mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media melalui tahapan ADDIE mampu menghasilkan produk yang memenuhi standar kelayakan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Gotong Royong.

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik setelah menggunakan *Game* Interaktif Ular Tangga berbantuan *Genially* dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Respon Pengguna

Responden	Persentase (%)	Kategori
Peserta Didik	85%	Sangat Praktis
Guru	92%	Sangat Praktis
Rata-rata	88,5%	Sangat Praktis

Respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis. Media mudah digunakan dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini

didukung oleh Nurzahira dan Siregar (2024) serta Nisa et al. (2025) yang menyatakan bahwa media berbantuan *Genially* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik melalui aktivitas permainan yang melibatkan diskusi, kerja sama, serta penyelesaian soal secara langsung.

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Game Interaktif Ular Tangga* berbantuan *Genially*.

Tabel 3. Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek	Nilai Rata-rata
<i>Pre-test</i>	62,85
<i>Post-test</i>	84,61

Berdasarkan Tabel 3, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *Game Interaktif Ular Tangga* berbantuan *Genially* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Setyaningsih dan Arini (2025) serta Awalluddin dan Nadlif (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis menggunakan uji Normalized Gain (N-Gain).

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Kriteria	Pre Test	Post Test
Jumlah Peserta Didik	26	26
Nilai Tertinggi	71	91
Nilai Terendah	54	77
Nilai Rata-Rata	62,85	84,61
Rata-Rata N Gain		0,85
Persentase N Gain		85%
Keterangan		Tinggi

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk kategori tinggi menunjukkan bahwa *Game Interaktif Ular Tangga* berbantuan *Genially* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini karena game menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih aktif dalam memahami materi melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan menjawab soal. Implikasinya, pembelajaran menjadi lebih inovatif, berpusat pada peserta didik, serta tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga

mendukung perkembangan sikap sosial seperti gotong royong.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan *Game Interaktif Ular Tangga* berbantuan *Genially* pada materi Gotong Royong untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli, sangat praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pretest dari 62,85 menjadi 84,61 pada posttest, serta perolehan nilai N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar terjadi pada aspek kognitif, khususnya dalam kemampuan memahami konsep gotong royong, mengidentifikasi contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, serta menganalisis pentingnya sikap gotong royong, serta pada aspek afektif yang terlihat dari meningkatnya sikap kerja sama, kepedulian, dan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, *Game Interaktif Ular Tangga* berbantuan *Genially* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gotong Royong di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Bantarkemang 6 Kota Bogor yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa atas masukan dan saran yang diberikan dalam penyempurnaan media pembelajaran. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada guru kelas IV serta seluruh peserta didik kelas IV yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Referensi

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Adriani, D., Lubis, P., & Triono, M. (2020). Teaching Material Development of Educational Research Methodology with ADDIE Models. 1. <https://doi.org/10.4108/eai.4-12-2019.2293793>
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah

- Dasar Pada Materi IPA. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 61-64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i2.9117>
- Awalluddin, M. A., & Nadlif, A. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 11481-11489. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9481>
- Lestari, K. S. S. G., & Agustin, I. (2025). Development of online snake and ladder media through Genially to improve the learning outcomes of IPAS students of grade V SDN Hargoretno 2 Kerek District. 2(4), 580-589.
- Isa, A., Hevitria, & Arrosyad, M. I. (2025). Pengembangan Game Ular Tangga Berbasis Genially untuk Materi Gaya di Sekitar Kita. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 1-11. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf%0AVol>.
- Nisa, A., Hevitria, & Arrosyad, M. I. (2025). Pengembangan Game Ular Tangga Berbasis Genially untuk Materi Gaya di Sekitar Kita. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 1-11. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf%0AVol>.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurzahira, A., & Siregar, W. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Genially Berbasis Permainan Ular tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 1(4), 1-6.
- Setyaningsih, E., & Arini, N. W. (2025). Development of Interactive Snakes and Ladders Media to Improve Student Learning Outcomes in Elementary School. 1(4), 157-175.