



PENGEMBANGAN MEDIA GAME GENIALLY PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR INTRINSIK CERITA PADA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Pradita Rahmalia Agustina¹, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah²,

Ahmad Ipmawan Kharisma³

Universitas Muhammadiyah Lamongan

e-mail: rahmalia.rahma38@gmail.com¹, linaria@umla.ac.id², ipmawan.kharisma@umla.ac.id³

Diterima: 06/08/2026; Direvisi: 11/09/2026; Diterbitkan: 19/09/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan penggunaan media digital yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami unsur-unsur intrinsik cerita. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Game Genially pada materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas IV sekolah dasar serta mengetahui validitas dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 4 Made Lamongan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons siswa, dan angket aktivitas guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validitas sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 93,7%, ahli media 93%, dan ahli desain 92,2%. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respons siswa sebesar 92% pada uji coba terbatas dan 93% pada uji coba lapangan, serta aktivitas guru sebesar 80% dan 90%. Media Game Genially dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi unsur intrinsik cerita di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Game Genially, Pengembangan, Unsur Instrinsik

ABSTRACT

Indonesian language learning on intrinsic story elements in elementary schools still faces limitations in the use of interactive digital learning media. This condition makes students less active and motivated and causes difficulties in understanding intrinsic story elements. This study aimed to develop a Genially Game for teaching intrinsic story elements to fourth-grade elementary school students and to determine its validity and practicality. The study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were fourth-grade students at SDN 4 Made Lamongan. Data were collected through observation, interviews, expert validation, student response questionnaires, and teacher activity questionnaires. The results showed that the media achieved very high validity based on assessments from subject matter experts (93.7%), media experts (93%), and design experts (92.2%). The practicality of the media was demonstrated by student responses of 92% in the limited trial and 93% in the field trial, supported by teacher activity scores of 80% and 90%, respectively. The Genially Game was therefore considered suitable for use as interactive learning media for teaching intrinsic story elements in elementary schools.

Keywords: Genially Game Media, Development, Intrinsic Elements

PENDAHULUAN

Materi unsur intrinsik cerita merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar karena berperan dalam mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta pemahaman membaca peserta didik. Melalui pembelajaran unsur intrinsik yang meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, amanat, serta sudut pandang, siswa tidak hanya mampu memahami isi cerita secara utuh, tetapi juga dapat menganalisis hubungan antarkomponen cerita, menafsirkan pesan moral, dan mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari (Agustin & Citrawati, 2024). Penguasaan materi ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara terpadu, sekaligus mendukung penguatan budaya literasi di lingkungan sekolah (Utami et al., 2022). Selain itu, pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan mengapresiasi karya sastra, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta menumbuhkan karakter positif melalui nilai-nilai yang terkandung dalam cerita (Mahmuda & Sunarso, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran unsur intrinsik cerita perlu dirancang secara efektif dan menarik agar mampu meningkatkan minat baca, pemahaman, serta hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Pembelajaran unsur intrinsik cerita di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Salah satu kendala yang sering ditemukan adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan membedakan unsur-unsur intrinsik, seperti tema, tokoh, penokohan, alur, latar, amanat, dan sudut pandang, karena pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan menekankan hafalan daripada pemahaman yang mendalam (Issyibilla & Rizal, 2024). Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik serta kurangnya penerapan metode pembelajaran yang interaktif menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk membaca dan menganalisis cerita (Faridah et al., 2023). Perbedaan kemampuan literasi membaca antarsiswa juga menjadi tantangan tersendiri, sehingga tidak semua peserta didik mampu memahami hubungan antarunsur intrinsik dalam sebuah cerita secara utuh (Ainun & Masripah, 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis, apresiasi sastra, dan keterampilan memahami bacaan, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan berpusat pada siswa agar proses pembelajaran unsur intrinsik cerita dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna (Erawan et al., 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan dalam dunia pendidikan, sehingga menuntut guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Ratmeliah et al., 2026). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang efektif karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hasanah et al., 2024). Selain itu, media digital juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif serta mendukung pembelajaran yang fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas (Kurniawan et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, penerapan media pembelajaran berbasis digital sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta hasil belajar (Shalimar & Rukmana, 2024). Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.



Pemilihan media Genially sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya dalam menghadirkan materi yang interaktif, menarik, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital. Genially memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, seperti animasi, gambar, video, audio, serta kuis interaktif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Islamiyah & Hardini, 2026). Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis game (game-based learning) dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi materi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Septiana & Widodo, 2025). Unsur permainan seperti tantangan, poin, level, dan umpan balik langsung juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik, kemampuan berpikir kritis, serta retensi materi pembelajaran (Septianingsih et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis game menggunakan Genially menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21, karena tidak hanya memanfaatkan perkembangan teknologi digital, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar serta hasil belajar peserta didik secara lebih efektif.

Berdasarkan survei awal di kelas IV SDN 4 Made 22 Oktober 2025 yang paling dominan adalah kurangnya penggunaan media Game Genially, proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik cerita, pembelajaran di kelas IV SDN 4 Made masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang menarik bagi siswa (Khasanah et al., 2022). Salah satu penyebabnya adalah minimnya pengembangan media pembelajaran inovatif dan kurangnya keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengembangkan media berbasis digital. Proses pembelajaran di kelas IV SDN 4 Made saat ini masih bergantung pada penggunaan media PowerPoint sebagai sarana utama dalam penyampaian materi. Umumnya, guru menyajikan pelajaran melalui slide yang berisi teks dan gambar dengan metode penyampaian yang bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar menjadi kurang maksimal. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti game edukatif menggunakan Genially, masih belum banyak diterapkan. Penggunaan media interaktif semacam ini dapat meningkatkan partisipasi siswa menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lasmawan & Kertih (2025) menunjukkan bahwa Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang semakin pesat telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Berbagai kendala yang dialami siswa dalam proses belajar dapat diatasi apabila guru memiliki kompetensi profesional yang memadai. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik serta relevan dengan tuntutan materi yang berlandaskan pada konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Penerapan TPACK menjadi hal yang krusial dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi letak geografis Indonesia dalam mata pelajaran IPS, karena mampu memberikan panduan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana penyampaian materi yang efektif. Hasil penilaian setelah dilakukan uji coba produk dan pengisian angket oleh guru serta peserta didik menunjukkan bahwa: (1) rata-rata skor dari angket guru adalah 4,5 yang tergolong dalam kategori sangat praktis; (2) hasil uji coba pada kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 4,73



yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis; dan (3) pada uji coba kelompok besar, diperoleh rata-rata skor 4,75 yang masih berada dalam kategori sangat praktis.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Safitri et al. (2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan elemen penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV C di SDN 007 Samarinda Ilir, diketahui bahwa kenyamanan siswa dalam belajar sangat bergantung pada metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Guru di sekolah tersebut masih jarang memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran karena lebih sering menggunakan metode praktik langsung dibandingkan penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator terintegrasi Genially pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah untuk siswa kelas IV C di SDN 007 Samarinda Ilir berjalan dengan baik. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan penilaian dari ahli materi mencapai 84% dengan kategori “sangat layak”. Hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 93,75%, dan pada uji coba skala besar mencapai 88,93%, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, penerapannya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya materi unsur intrinsik cerita, masih relatif terbatas. Sebagian besar pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru dengan media berupa buku teks atau lembar kerja, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan. Di sisi lain, penelitian mengenai pengembangan media berbasis Genially lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran lain atau berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif secara umum, sedangkan pengembangan media game berbasis Genially yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa kelas IV sekolah dasar memahami unsur intrinsik cerita masih belum banyak dikaji. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diatasi melalui pengembangan media Game Genially yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi unsur intrinsik cerita.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Game Genially pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, menguji kepraktisan media berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta menganalisis efektivitas penggunaan media Game Genially dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi unsur intrinsik cerita dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Game Genially Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode

R&D dipilih karena bertujuan menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran Game Genially berbantuan Web Genially pada materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Model ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan saling berkaitan sehingga memudahkan proses pengembangan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap penelitian diawali dengan analisis (*analyze*) yang meliputi analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan (*design*) dengan menyusun desain media, materi, serta instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket. Pada tahap pengembangan (*development*), media Game Genially dibuat dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain sebelum dilakukan uji coba terbatas. Tahap berikutnya adalah implementasi (*implementation*) melalui uji coba lapangan kepada siswa kelas IV untuk mengetahui efektivitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Terakhir, dilakukan evaluasi (*evaluation*) guna menilai kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli, respons siswa, dan aktivitas guru.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 4 Made Lamongan dengan subjek penelitian siswa kelas IV Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respons siswa, dan angket aktivitas guru. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan Media Game Genially



Gambar 1. Tampilan Opening Screen

Tahap Analisis

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Made 4 Lamongan. Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, tujuan yang hendak dicapai, serta karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui informasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas pada bahan ajar yang digunakan untuk kegiatan latihan membaca dan menulis. Kondisi

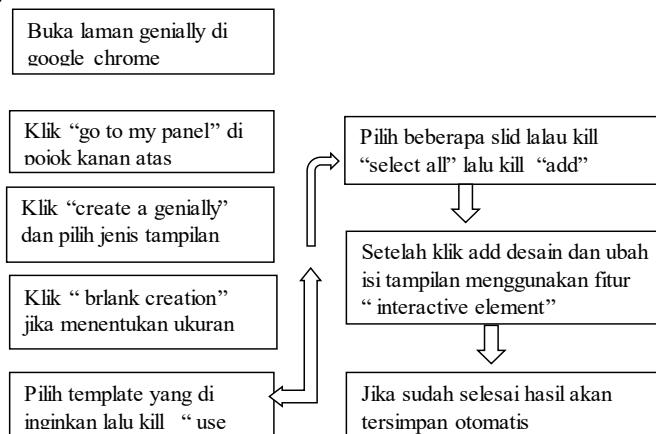
tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar dapat mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan mengidentifikasi kurikulum yang digunakan serta menelaah capaian pembelajaran dan indikator asesmen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Analisis ini difokuskan pada materi unsur intrinsik cerita sehingga media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media tidak hanya mempertimbangkan aspek tampilan dan daya tarik, tetapi juga kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan yang diharapkan.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi dan karakter peserta didik selama mengikuti pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kegiatan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa beberapa peserta didik mengalami kejenuhan ketika mengikuti pembelajaran dan memiliki minat membaca yang masih rendah. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan membaca dan memahami unsur intrinsik cerita.

Tahap Desain

Penyusunan unsur dalam *game* akan digambarkan dalam bentuk diagram alur yang bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan unsur unsur dalam media seperti: *opening screen*, *start screen*, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, menu, materi, *Game Genially*. Unsur-unsur dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 2. Alur Proses Desain Media

Alur media pembelajaran berbasis *Game Genially* dimulai dengan tampilan awal yang terdapat tanda panah dan pertanyaan pemantik tentang materi unsur intrinsik cerita, selanjutnya masuk dalam menu *slide* utama yang berisi materi pembelajaran, pada menu materi terdiri dari materi tema, penokohan, tokoh, alur, amanat dan latar sedangkan untuk latihan soal dapat diakses pada slide selanjutnya dengan menekan tombol start, untuk menutup *aplikasi* dengan menekan tombol tanda silang pada layar *smartphone/laptop*.

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur



tingkat kelayakan media pembelajaran *Game Genially*. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, serta angket aktivitas guru. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari para ahli terhadap aspek tampilan media, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaan media. Sementara itu, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Game Genially*. Adapun angket aktivitas guru digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan efektivitas penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *Game Genially*. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, serta angket aktivitas guru. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari para ahli terhadap aspek tampilan media, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaan media. Sementara itu, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Game Genially*. Adapun angket aktivitas guru digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan efektivitas penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap Pengembangan

Tahap pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti gambar, materi, kedalam web genially dengan desain media pembelajaran sesuai dengan yang telah dirancang sebelumnya. Hasil desain berupa link yang mampu di akses oleh semua orang yang memiliki link tersebut. Hasil pada tahap perancangan dianggap sebagai hasil awal dan masih perlu diperbaiki.

Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran *Game Genially* yang telah selesai dikembangkan kemudian diterapkan kepada siswa kelas IV SD Negeri Made 4 Lamongan yang berjumlah 27 siswa pada tanggal 29 April 2026. Pelaksanaan uji media ini dilakukan disekolah disela-sela jam pelajaran, sebelum media game dijalankan oleh siswa peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi yang sudah dikemas di dalam web tersebut sebelum masuk ke dalam game, dan dilanjut dengan peneliti membagikan angket respon siswa yang berisi pertanyaan tanggapan terhadap media *Game Genially*.

Tahap Evaluasi

Analisis data validasi media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari aspek tampilan, penggunaan, maupun kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media serta menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan sebelum media digunakan dalam tahap berikutnya.

Selanjutnya, analisis data responden dilakukan berdasarkan tanggapan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, terutama dari aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, data

aktivitas peserta didik yang diperoleh melalui pengamatan oleh guru atau teman sejawat digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil analisis data validasi, respon peserta didik, dan aktivitas peserta didik menjadi dasar dalam menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap akhir pengembangan menghasilkan produk berupa media Game Genially pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk akhir diperoleh setelah melalui proses validasi oleh ahli, analisis hasil penilaian, serta revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan aspek media maupun materi sehingga produk yang dihasilkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Hasil Validasi Pengembangan Media Game Genially

Sebelum uji coba, media harus divalidasi oleh para ahli. Validasi ini telah dilakukan oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi. Masukan dan rekomendasi yang diberikan oleh para validator diintegrasikan ke dalam proses pengembangan untuk meningkatkan kualitas media.

Media pembelajaran Game Genially yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata sebesar 3,75, ahli materi sebesar 3,75, dan ahli desain sebesar 3,69, yang seluruhnya termasuk kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari aspek kualitas dan fungsi media, kesesuaian materi dan tata bahasa, serta tampilan dan animasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hasanah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Genially dapat digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui proses validasi.

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli Media		Rata-Rata
	1	2	
Kualitas Media	4,00	3,50	3,75
Fungsi Media	3,75	3,75	3,75
Total Rata-Rata			3,75

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan hasil validasi ahli media yang menilai aspek kualitas media dan fungsi media dengan hasil rata – rata 3.75 dengan kategori valid.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi		Rata-Rata
	1	2	
Materi	3,67	3,67	3,67
Tata Bahasa	4,00	3,67	3,84
Total Rata-Rata			3,75

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan hasil validasi ahli materi yang menilai aspek kualitas isi materi dan tata bahasa dengan hasil rata – rata 3,75 dengan kategori valid.

Tabel 3. Validasi Ahli Desain

Aspek Penilaian	Skor Ahli Desain		Rata-Rata
	1	2	
Tampilan	4,00	3,75	3,88
Animasi	3,67	3,33	3,50
Total Rata-Rata			3,69

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan hasil validasi ahli desain yang menilai aspek kualitas isi desain tampilan dan animasi dengan hasil rata – rata 3,69 dengan kategori valid

Kepraktisan Media Pembelajaran Pengembangan Media Game Genially

Tabel 4. Hasil Uji Coba Terbatas

Jumlah responden	Jumlah keseluruhan	Rata-rata	Persentase
10	138	92	92%

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil respon siswa uji coba terbatas yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata – rata 92 dengan kategori praktis.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Terbatas

Jumlah responden	Jumlah keseluruhan	Rata-rata	Persentase
27	378	97	93,3%

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil respon siswa uji coba lapangan yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata – rata 97 dengan kategori praktis

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Game Genially pada materi unsur intrinsik cerita telah berhasil melalui tahapan model ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih didominasi metode ceramah, penggunaan media yang terbatas, serta rendahnya minat membaca siswa. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang interaktif. Pengembangan media Game Genially menjadi solusi yang relevan karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas permainan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memahami konsep unsur intrinsik cerita. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi.

Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase validasi ahli materi sebesar 93,7%, ahli media sebesar 93%, dan ahli desain sebesar 92,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, tampilan media, desain pembelajaran, serta aspek teknis telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tingginya tingkat validitas ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad, yaitu media harus memiliki kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil tersebut juga memperlihatkan bahwa integrasi fitur-fitur interaktif dalam Genially mampu menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif sebagai sarana penyampaian materi. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Susila et al. (2025), Prameswari et al. (2026), serta Halizah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Genially memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi karena mampu mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran secara efektif.



Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 92% pada uji coba terbatas dan 93,3% pada uji coba lapangan. Selain itu, aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 80% pada uji coba terbatas menjadi 90% pada uji coba lapangan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media Game Genially mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran secara optimal. Tingginya respons positif siswa menunjukkan bahwa penggunaan unsur game seperti tantangan, navigasi interaktif, skor, dan umpan balik mampu meningkatkan motivasi belajar. Kondisi ini sesuai dengan teori Game-Based Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, perhatian, dan retensi belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, teori Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer juga menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan interaktivitas membantu siswa memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga meningkatkan pemahaman konsep. Oleh karena itu, media Game Genially tidak hanya praktis digunakan oleh guru, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media Game Genially yang dikembangkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita. Media ini mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode konvensional dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Temuan tersebut memperkuat konsep Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menekankan pentingnya integrasi teknologi, strategi pembelajaran, dan penguasaan materi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Melalui penerapan media Game Genially, guru tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga menggunakannya sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Genially mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar, sehingga layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Game Genially pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas IV sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian para ahli serta praktis digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan respons siswa dan guru. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan telah tercapai. Media Game Genially mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendukung pemahaman siswa terhadap materi unsur intrinsik cerita serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game menggunakan Genially dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif dan berpusat pada siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar melalui desain eksperimen, menerapkannya pada materi atau jenjang pendidikan yang



berbeda, serta mengembangkan fitur-fitur interaktif yang lebih variatif agar media semakin mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, C. F., & Citrawati, T. (2024). Analisis unsur-unsur intrinsik dalam teks narasi siswa kelas IV di SDN Kauman 3. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(7). <https://doi.org/10.62281/v2i7.627>
- Ainun, S., & Masripah, M. (2025). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan pemahaman materi unsur intrinsik cerita mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 13–16. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i2.43>
- Erawan, D. G. B., Sutantri, N. W. N., & Lastra, I. K. (2024). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dalam materi unsur-unsur intrinsik terhadap naskah drama pada siswa kelas XI PH5 di SMK Negeri 1 Nusa Penida tahun pelajaran 2023/2024. *JIPBSI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 9(2), 43–52. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jipbsi/article/view/10245>
- Faridah, F., Armariena, D. N., & Noviati, N. (2023). Analisis kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik pesan moral pada cerita pendek kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 7447–7454. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1222>
- Halizah, K. N., Sari, P. K., & Salsabiila, H. (2025). Penerapan digital escape room dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas 3 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 211–226. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i2.5665
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Genially pada pembelajaran IPA materi siklus air. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14440–14451. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>
- Islamiyah, D. P., & Hardini, H. T. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 9(2), 853–868. <https://doi.org/10.30605/jsdp.9.2.2026.8686>
- Issyibilla, A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi metode pembelajaran team games tournament (TGT) dengan media gurita pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pendek. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 23–37. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5757>
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh penggunaan media flipchart terhadap hasil belajar menulis surat resmi siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 125–130. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.141>
- Kurniawan, M. Y., Widiyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). Pemanfaatan Genially dalam pengembangan media interaktif untuk materi opini dan fakta Informatika kelas VIII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1231–1242. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1739>
- Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan Genially materi karakteristik geografi Indonesia kelas V sekolah



- dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148–152. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Mahmuda, H., & Sunarso, A. (2025). Pembelajaran berdiferensiasi proses berbasis story telling terhadap kemampuan pemahaman unsur intrinsik cerita pendek siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 35–46. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v14i1.4836
- Prameswari, T., Subrata, H., Zuhdi, U., Damayanti, M. I., & Linawati, H. (2026). Penerapan media interaktif Genially untuk kemampuan analisis siswa pada materi teks narasi kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 270–283. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.14936>
- Ratmeliah, I., Syamsunir, S., & Ferdiansyah, H. (2026). Digitalisasi materi seni rupa: Pengembangan multimedia interaktif Genially yang valid dan praktis. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 5(2), 26–33. <https://doi.org/10.31004/anthor.v5i2.405>
- Safitri, A., Arafah, A. A., Septika, H. D., Makmun, M., Hidayat, T., & Sukriadi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator terintegrasi Genially pada materi penjumlahan bilangan cacah kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 889–896. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1972>
- Septiana, E. B., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan media ular tangga berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman keragaman budaya di sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 314–328. <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-5>
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis platform Genially pada subtema penghematan energi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 34–38. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i1.8470>
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis problem solving menggunakan aplikasi Genially pada materi bangun datar kelas V. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(2), 272–290. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>
- Susila, G., Trisnangrat, M. A. N., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengembangan media interaktif berbantuan Genially berbasis cerita rakyat Bali untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Walada: Journal of Primary Education*, 4(2), 101–110. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v4i2.390>
- Utami, D. W., Ananda, I. C., Zaliarisma, N. Y., Suprihatiningsih, R., & Ulya, C. (2022). Efektivitas video pembelajaran Canva untuk mengidentifikasi unsur intrinsik teks cerpen di sekolah menengah pertama. *Lingua Franca*, 1(2), 12–25. https://doi.org/10.37680/lingua_franca.v1i2.1673