



## GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS APLIKASI GENIALLY DI SMPN 11 BANDA ACEH

Ridha Anisa Herlis<sup>1</sup>, Khairan AR<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

<sup>2</sup>Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

email: 220212026@student.ar-raniry.ac.id<sup>1</sup>

**Abstrak:** Perkembangan teknologi mendorong inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially yang dikombinasikan dengan gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 11 Banda Aceh serta menguji kelayakan dan efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, melibatkan 120 siswa kelas VIII dan guru PPKn sebagai validator. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli dan praktisi, angket tanggapan siswa, serta *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor rata-rata 3,85. Tanggapan siswa berada pada kategori sangat positif dengan nilai rata-rata 3,91 (97,75%). Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,4 dan *post-test* sebesar 87,8 dengan nilai N-Gain 0,68. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially dengan gamifikasi efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PPKn yang interaktif dan inovatif.

**Kata Kunci :** Genially; Gamifikasi; Interaktif; Pembelajaran; PPKn

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak signifikan pada bidang pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran, meskipun peran guru tetap krusial untuk mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik agar tidak hanya menguasai konsep teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pendidikan memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi berbagai tantangan global, sehingga sistem pendidikan perlu dikelola secara optimal dengan memanfaatkan media, metode dan evaluasi berbasis teknologi.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan serta rangsangan belajar kepada siswa [1][2]. Salah satu inovasi dalam hal ini adalah media interaktif, yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa sehingga dapat meningkatkan fokus, daya ingat dan minat belajar mereka. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran daring di tingkat SMP terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi serta partisipasi siswa [3]. Aplikasi seperti Genially memfasilitasi pembuatan media pembelajaran interaktif melalui animasi, video, kuis dan berbagai elemen visual lainnya, khususnya untuk materi yang abstrak atau cenderung membosankan [4]. Selain itu, penerapan gamifikasi melalui unsur-unsur seperti poin, level dan tantangan terbukti secara berkelanjutan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [5].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially yang dikombinasikan dengan gamifikasi guna meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Selain itu, penelitian ini juga berfokus untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Genially terhadap peningkatan pencapaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran tersebut. Mata pelajaran PPKn dipilih karena sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa akibat dominasi materi yang bersifat teoritis [6].

### TINJAUAN PUSTAKA

#### Media Pembelajaran Interaktif

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif, yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih bermakna serta meningkatkan minat, respons dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran [7]. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dan dapat berbentuk media cetak, audio, visual, audio-visual, maupun media interaktif berbasis teknologi, seperti *e-learning*, aplikasi edukatif dan *game* pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga dapat meningkatkan komunikasi dua arah, motivasi belajar, pemaknaan materi, serta penyamaan persepsi antara guru dan siswa. Selain itu, media interaktif memungkinkan proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing siswa [8][9].

Salah satu media pembelajaran interaktif yang berkembang pesat adalah aplikasi Genially. Genially memungkinkan pendidik mengembangkan media pembelajaran dengan animasi, visual dinamis dan elemen gamifikasi, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau



kurang diminati jika disampaikan secara konvensional [10]. Penelitian sebelumnya pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa penggunaan Genially mampu meningkatkan capaian kognitif siswa secara signifikan, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 42,86 pada *pre-test* menjadi 80,00 pada *post-test*, serta hasil uji *paired-sample t-test* dengan nilai  $p = 0,000$  ( $< 0,05$ ) [11]. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang kerap dipersepsikan monoton karena dominasi metode ceramah, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dipadukan dengan gamifikasi dipandang sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, responsif dan berpusat pada siswa.

### Genially

Genially merupakan aplikasi berbasis web yang dikembangkan pada tahun 2015 oleh Chema Roldan, Juan Rubio dan Luis Garcia di Spanyol dengan tujuan mempermudah pembuatan konten visual dan interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman [12]. Aplikasi ini mengadopsi model *freemium* dan berkembang pesat, sehingga dimanfaatkan secara luas di berbagai sektor, termasuk pendidikan, bisnis dan pemasaran. Di Indonesia, Genially mulai dikenal sejak tahun 2021 melalui inisiatif komunitas *High Tech Teacher Indonesia* (HTT ID) yang memperkenalkan pemanfaatan Genially sebagai media pembelajaran interaktif serta memberikan pelatihan kepada guru. Kehadiran Genially memberikan peluang bagi pendidik untuk menyusun materi pembelajaran yang kreatif, menarik dan mudah diakses tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks.

Genially menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran interaktif, antara lain *template* siap pakai, dukungan multimedia (gambar, audio, video, animasi), elemen interaktif seperti tombol navigasi, *pop-up* dan permainan sederhana, serta unsur gamifikasi berupa kuis, teka-teki dan tantangan. Selain itu, Genially mendukung kolaborasi daring dan berbagi materi melalui tautan maupun integrasi dengan *Learning Management System* (LMS). Kombinasi fitur-fitur tersebut menjadikan Genially sebagai media pembelajaran yang dinamis, partisipatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital [13].

### Gamifikasi Pembelajaran

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti poin, lencana, level dan narasi, ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Konsep gamifikasi pertama kali diperkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dan mulai banyak diterapkan dalam bidang pendidikan sebagai respons terhadap rendahnya minat belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang monoton [14][15][16]. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seperti PPKn, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa [17]. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *serious game*, yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sekaligus melatih kemampuan berpikir logis serta membentuk sikap dan perilaku positif [18][19][20].

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain memiliki potensi besar dalam mengoptimalkan perkembangan peserta didik, sehingga penerapan gamifikasi melalui pemberian poin, penghargaan, maupun tantangan terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [21][22]. Pencapaian belajar siswa sendiri mencerminkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, media yang digunakan, motivasi, lingkungan belajar, serta kemampuan awal siswa. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis Genially yang dikombinasikan dengan elemen gamifikasi diyakini mampu meningkatkan keterlibatan, menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta memperkuat pencapaian belajar siswa, yang dapat diukur melalui tanggapan siswa dan peningkatan hasil belajar [23].

### Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially dan gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi siswa. Darmawan melaporkan bahwa penggunaan media Genially yang dipadukan dengan gamifikasi menunjukkan tingkat validitas yang tinggi serta mampu meningkatkan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,86, disertai respon siswa yang sangat positif. Kelebihan penelitian tersebut terletak pada efektivitas media yang tinggi, namun masih terbatas pada satu mata pelajaran dan satu kelompok subjek penelitian.

Arisa mengembangkan *e-modul* berbasis gamifikasi dengan bantuan Genially yang dinyatakan valid oleh ahli materi dan media, serta mampu meningkatkan literasi sains siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,80. Kelebihan penelitian ini terletak pada proses validasi yang komprehensif dan fokus pada peningkatan literasi, namun kajiannya masih terbatas pada aspek literasi sains saja.

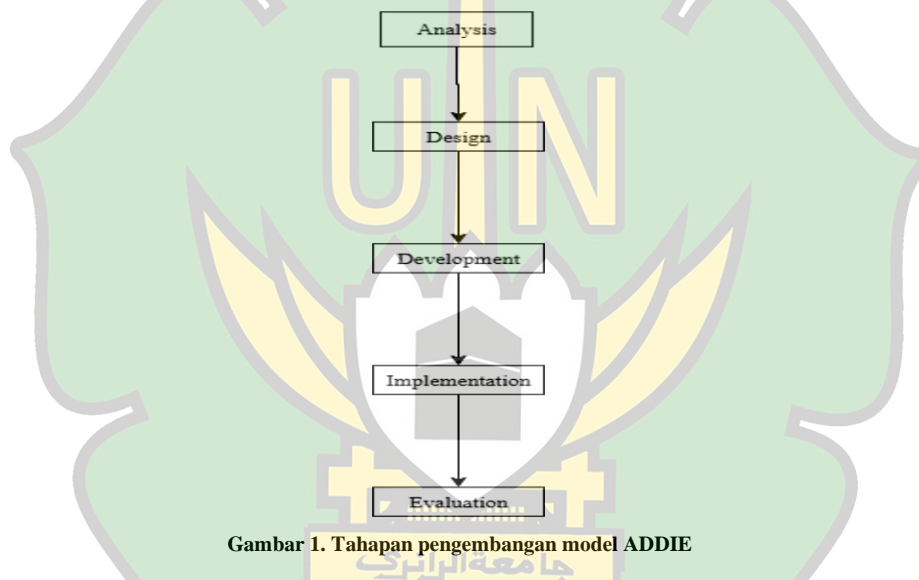
Putri menunjukkan bahwa pemanfaatan media Genially dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa. Kelebihan penelitian ini terletak pada daya tarik visual dan kemudahan penggunaan media, namun belum mengintegrasikan unsur gamifikasi, sehingga dampaknya terhadap motivasi belajar jangka panjang belum dapat dianalisis secara mendalam.

Sementara itu, Rahmawati dan Lestari menekankan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pencapaian belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian tersebut belum memanfaatkan media interaktif secara optimal sebagai sarana pendukung pembelajaran. Penelitian lain oleh Sudirman juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially mampu meningkatkan hasil belajar dan memperoleh respon positif dari siswa, namun belum mengombinasikannya dengan gamifikasi sehingga potensi peningkatan motivasi belajar belum dimaksimalkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun Genially maupun gamifikasi telah terbukti efektif, masih terdapat keterbatasan, seperti fokus pada mata pelajaran tertentu, belum terintegrasinya kedua unsur secara optimal, serta belum dilakukannya evaluasi motivasi dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menyempurnakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Genially yang dikombinasikan dengan gamifikasi secara terintegrasi, guna meningkatkan pencapaian, motivasi dan keterlibatan siswa secara lebih komprehensif [24].

### Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna, sehingga banyak digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Model ini dipilih karena menyediakan tahapan yang jelas dan terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas media yang dikembangkan, sehingga sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dikombinasikan dengan gamifikasi. Tahapan dalam model ADDIE disajikan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan pengembangan model ADDIE

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi Genially yang dipadukan dengan gamifikasi. Proses penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran PPKn, karakteristik siswa, serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 11 Banda Aceh. Tahap *Design* difokuskan pada perancangan media pembelajaran berbasis Genially, termasuk penyusunan materi, alur navigasi, serta integrasi elemen gamifikasi. Tahap *Development* meliputi pembuatan media, validasi oleh ahli materi dan praktisi, serta revisi berdasarkan masukan yang diberikan. Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, media pembelajaran diterapkan kepada siswa kelas VIII dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media melalui analisis hasil belajar dan tanggapan siswa.

Subjek penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 11 Banda Aceh tahun pelajaran 2025/2026, karena materi PPKn pada tingkat tersebut sesuai dengan konten yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Guru PPKn dilibatkan sebagai validator untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media. Teknik penentuan sampel menggunakan sampling jenuh (*total sampling*), sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Jumlah subjek penelitian adalah 120 siswa yang tersebar dalam empat kelas.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket atau kuesioner dan tes hasil belajar. Angket disusun menggunakan skala Likert lima tingkat dan digunakan untuk mengukur kelayakan media, kepraktisan, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, yang meliputi aspek kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi dan motivasi belajar. Tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui



peningkatan pencapaian belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Genially yang dipadukan dengan gamifikasi. Data yang diperoleh dari angket selanjutnya dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Persentase hasil angket disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Persentase hasil angket

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially yang dilengkapi dengan gamifikasi. Sumber data berasal dari penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru sebagai praktisi, beserta respon siswa melalui angket. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengubah data kualitatif menjadi skor dan persentase, kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Data hasil validasi oleh ahli dan praktisi dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan sesuai dengan angket yang diberikan. Kategori kelayakan media pembelajaran disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Klasifikasi kelayakan media pembelajaran

Skor Rata-rata	Kategori Kelayakan
3,26 – 4,00	Sangat Layak
3,51 – 3,25	Layak
1,76 – 2,50	Cukup Layak
1,00 – 1,75	Tidak Layak

Analisis data tanggapan siswa dilakukan untuk mengevaluasi penilaian mereka terhadap aspek kemenarikan media, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, motivasi belajar, serta pengaruh media terhadap pencapaian siswa. Persentase skor dari hasil analisis respon siswa ditampilkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Persentase skor hasil analisis tanggapan siswa

Persentase	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Analisis pencapaian siswa dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis Genially dengan gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman dan kompetensi siswa. Data dianalisis dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran dapat diukur. Penilaian hasil belajar dikategorikan berdasarkan nilai N-Gain, yang ditampilkan pada Tabel 4 halaman 5.

Tabel 4. Kategori penilaian analisis capaian belajar siswa

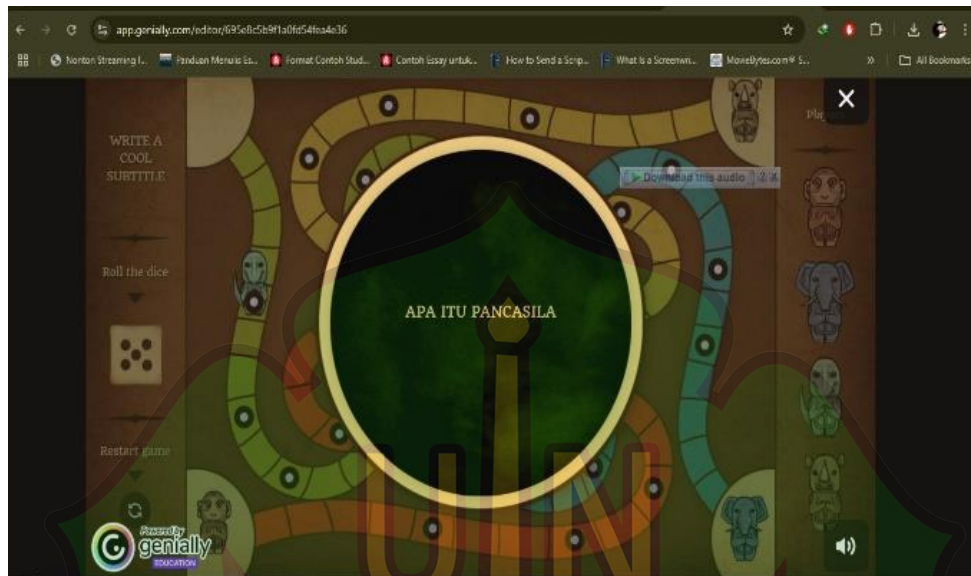
N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* pada model ADDIE menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di SMP Negeri 11 Banda Aceh masih didominasi metode ceramah dan media konvensional, sehingga keterlibatan dan motivasi belajar siswa relatif rendah. Guru menyampaikan bahwa siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi konseptual tanpa dukungan media visual dan interaktif. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas VIII memiliki minat tinggi terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, visual dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik tersebut serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Tahap *Design* pada model ADDIE diawali dengan pemilihan dan penyesuaian *template* yang tersedia pada *platform* Genially. *Template* yang dipilih disesuaikan dengan materi PPKn kelas VIII agar tampilan visual menarik,

mudah dipahami, serta mendukung interaksi siswa. Selanjutnya, *template* tersebut dikembangkan dengan memasukkan materi pembelajaran, mengedit teks soal, serta menambahkan pertanyaan yang relevan dengan kompetensi dasar. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, media pembelajaran dirancang dengan menyisipkan elemen gamifikasi berupa pemberian poin, tantangan dan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Hasil dari tahap *Design* ini berupa rancangan media pembelajaran berbasis Genially yang siap dilanjutkan ke tahap *Development*. Salah satu contoh desain media pembelajaran pada aplikasi Genially ditampilkan pada Gambar 2 berikut:



**Gambar 2. Desain visual media pembelajaran interaktif PPKn di platform Genially**

Sesuai dengan tahapan *Development* pada model ADDIE, media pembelajaran berbasis Genially yang dikombinasikan dengan gamifikasi terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi (guru PPKn). Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, tampilan, serta kepraktisan penggunaan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,85, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli materi memberikan penilaian tertinggi dengan skor rata-rata 3,92, yang menunjukkan bahwa konten media telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PPKn. Ahli media memberikan skor 3,85, dengan penekanan pada efektivitas tampilan, navigasi dan struktur penyajian. Sementara itu, praktisi (guru PPKn) memberikan skor 3,78, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan siswa di kelas. Hasil validasi ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan dan kepraktisan, sehingga layak untuk digunakan pada tahap implementasi. Rincian hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 5 berikut:

**Tabel 5. Hasil analisis penilaian ahli dan praktisi**

No	Validator	Skor Rata-rata	Kategori Kelayakan
1	Ahli Materi	3,92	Sangat Layak
2	Ahli Media	3,85	Sangat Layak
3	Praktisi (Guru PPKn)	3,78	Sangat Layak
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>3,85</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Genially yang dikombinasikan dengan gamifikasi kepada 120 siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Banda Aceh. Setelah proses pembelajaran berlangsung, siswa diminta mengisi angket tanggapan untuk menilai kepraktisan, daya tarik dan manfaat media pembelajaran.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh kategori “Sangat Baik”, dengan skor rata-rata keseluruhan 3,91 atau 97,75%. Indikator dengan persentase tertinggi adalah kemenarikan tampilan media sebesar 99,50% dan kejelasan materi sebesar 98,50%, diikuti oleh kemudahan penggunaan, peningkatan motivasi belajar, serta pengaruh media terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dengan sangat baik oleh siswa dan dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, mudah diakses, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran PPKn. Rincian hasil tanggapan siswa disajikan pada Tabel 6 berikut:



Tabel 6. Hasil analisis data tanggapan siswa

No	Indikator	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	3,98	99,50%	Sangat Baik
2	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	3,86	96,50%	Sangat Baik
3	Kejelasan materi PPKn yang disampaikan melalui media	3,94	98,50%	Sangat Baik
4	Peningkatan motivasi belajar siswa	3,79	94,80%	Sangat Baik
5	Pengaruh media terhadap hasil belajar siswa	3,82	95,50%	Sangat Baik
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>3,91</b>	<b>97,75%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sebagai bagian dari tahap *Evaluation*, efektivitas media pembelajaran diukur melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pencapaian belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 62,40, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 87,80. Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,68, yang termasuk dalam kategori sedang-tinggi, sehingga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Genially dengan gamifikasi. Hasil ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Rincian hasil pencapaian belajar siswa disajikan pada Tabel 7 berikut:

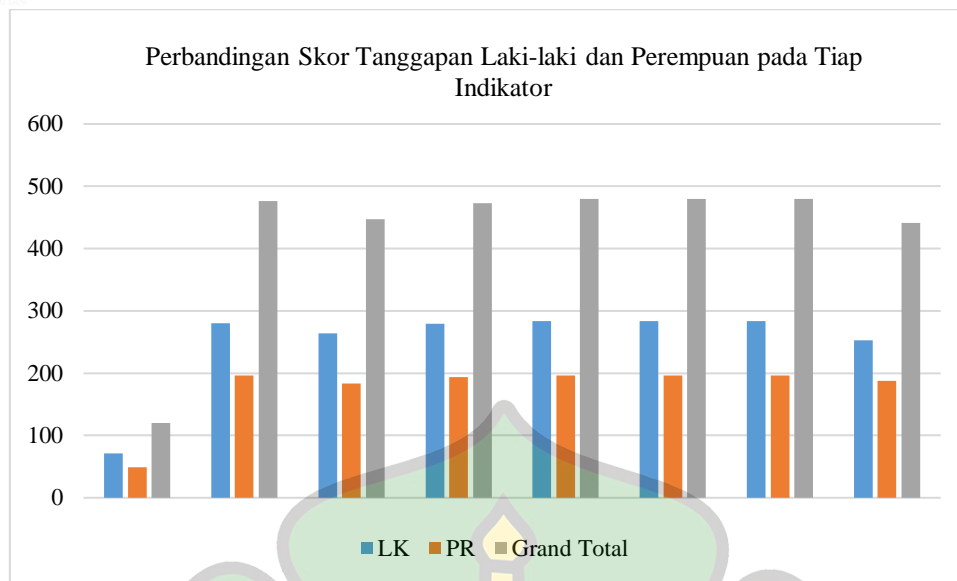
Tabel 7. Hasil analisis pencapaian belajar siswa

No	Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Keterangan
1	<i>Pre-Test</i>	62,40	Sebelum menggunakan media
2	<i>Post-Test</i>	87,80	Setelah menggunakan media
<b>N-Gain</b>		<b>0,68</b>	<b>Kategori Sedang-Tinggi</b>

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially dengan gamifikasi memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar pedagogis, teknis dan kepraktisan penggunaan. Temuan ini sejalan dengan prinsip pengembangan instruksional Dick dan Carey yang menekankan pentingnya validasi ahli dan umpan balik dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif.

Tanggapan siswa yang sangat positif menunjukkan bahwa integrasi elemen interaktif dan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Hal ini mendukung teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain kategori sedang-tinggi dapat dijelaskan melalui Teori Kognitif Sosial Bandura, di mana interaksi antara lingkungan belajar, perilaku dan faktor personal memperkuat motivasi dan *self-efficacy* siswa.

Perbandingan tanggapan siswa laki-laki dan perempuan menunjukkan bahwa media pembelajaran diterima secara positif oleh kedua kelompok, tanpa perbedaan yang signifikan pada setiap indikator. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially dengan gamifikasi bersifat inklusif dan dapat digunakan secara efektif oleh seluruh siswa. Perbandingan skor tanggapan siswa laki-laki dan perempuan pada masing-masing indikator disajikan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Perbandingan tanggapan siswa laki-laki dan perempuan terhadap media pembelajaran

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Genially yang dilengkapi gamifikasi untuk mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 11 Banda Aceh berhasil dan layak diterapkan. Penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi menegaskan bahwa media ini memenuhi kriteria kesesuaian materi, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta keselarasan dengan tujuan pembelajaran. Tanggapan siswa terhadap media menunjukkan penilaian sangat baik pada seluruh indikator, termasuk tampilan yang menarik, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta peningkatan motivasi belajar. Selain itu, pencapaian siswa mengalami peningkatan signifikan, dengan N-Gain berada pada kategori sedang hingga tinggi, menegaskan bahwa media tersebut tidak sekadar menarik secara visual, melainkan juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan opsi yang optimal untuk pembelajaran PPKn di tingkat SMP.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Firmadani and Fifit, "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020.
- [2] A. Rohani, *Media instruksional edukatif*. Pt Rineka Cipta, 2019.
- [3] N.P.Y. Handayani, N.N. Parwati, and I.G.W. Sudatha, "Pengaruh Hybrid Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Matematika," *J. Teknol. Pembelajaran Indones.*, vol. 14, no. 2, pp. 103–116, 2024, doi: 10.23887/jurnal\_tp.v14i2.3406.
- [4] S. Nurhalifah and I. F. Falah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam PPKN Kelas IV SDN 2 Puteran," vol. 10, no. January, pp. 572–584, 2024.
- [5] G. Zichermann and C. Cunningham, *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. "O'Reilly Media, Inc.," 2011.
- [6] T. A. Rajab, F. Huriawati, and S. Supadmiati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Menggunakan Website Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Mojopurno 01," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 9, no. 1, p. 338, 2025, doi: 10.35931/am.v9i1.4008.
- [7] R. I. M. Pratiwi and I. W. Wiarta, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD," *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 1, pp. 85–94, 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i1.32220.
- [8] A. Indartiwi, J. Wulandari, and T. Novela, "Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0," *KoPeN Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, pp. 28–31, 2020.
- [9] T. Nurita, "Development of circle learning media to improve student learning outcomes," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1321, no. 2, pp. 171–187, 2019.
- [10] E. S. Wahyuni and Y. Yokhebed, "Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak," *J. Pendidik. Inform. dan Sains*, vol. 8, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.31571/saintek.v8i1.1105.
- [11] F. A. Azizah, M. Nawir, and N. Nasir, "Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo," *JagoMIPA J. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 5, no. 2, pp. 428–438, 2025.



- [12] M. Sabrina, "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Peserta Didik," 2024, *UIN RADEN INTAN LAMPUNG*.
- [13] M. Malahayati, T. Armiani, E. Nadeak, R. Sadariawati, and M. Noval, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Genially bagi Guru SMK Karya Andalas," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 4, no. 3, pp. 768–776, 2025, doi: 10.59025/4e1gn651.
- [14] S. Anam, U. K. Abidin, and R. Rasidi, *Gamifikasi dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa*. Academia Publication, 2024.
- [15] R. Mukhtamiroh and A. Bashith, "Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam," *Ma'alim J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 119–133, 2025.
- [16] K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 2012.
- [17] M. S. Anwar and S. Wulandari, "Mobile Intelligent System for VARK-Based Student Learning Style Classification Using KNN," *bit-Tech*, vol. 8, no. 2, pp. 2890–2899, 2025.
- [18] R. Al-Azawi, F. Al-Faliti, and M. Al-Blushi, "Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study," *Int. J. Innov. Manag. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 131–136, 2016, doi: 10.18178/ijimt.2016.7.4.659.
- [19] M. Pamungkas, "Serious Game Pembelajaran Teknik Akuisisi Forensika Digital Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat," 2023, *Universitas Islam Indonesia*.
- [20] S. S. Saba, "Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains," *JSE J. Sains Educ.*, vol. 2, no. 02, pp. 33–39, 2024.
- [21] M. I. Z. Ulhaque, M. A. Fachrezi, and A. Hadiapurwa, "Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 7, no. 1, pp. 58–70, 2024, doi: 10.21009/jpi.071.07.
- [22] U. Rahardja, Q. Aini, and D. M. Putri, "Pemanfaatan Automated Email System (AEMS) sebagai media notifikasi penilaian hasil belajar," in *Proceeding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 2018, pp. 49–54.
- [23] A. R. Ridha, Rahmatullah Nur Ali, F. A. N. Nurul, and W. Yoga, "Hasil belajar sebagai objek penilaian," *Pengemb. Pendiidkan*, vol. 3, no. 3, pp. 1–23, 2025.
- [24] N. H. Darmawan, A. Cahyadireja, H. Hilmawan, and W. D. Astuti, "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi genially dengan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 5318–5328, 2024.

