

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAMIFICATION*
MENGUNAKAN *WEBSITE GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDN MOJOPURNO 01**

Taqiyyah Arifah Rajab

Universitas PGRI Madiun

taqiyyaharifah12@gmail.com

Farida Huriawati

Universitas PGRI Madiun

farida@unipma.ac.id

Supadmiati

SDN Mojopurno 01

supadmiati.1968@gmail.com

Abstrak

Terjadinya dominasi pada metode ceramah membuat peserta didik jenuh yang membuahkan penurunan hasil belajar dari peserta didik sehingga perlu bagi guru untuk melakukan inovasi pada media yang digunakan salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis gamification menggunakan website Genially. Penelitian ini sendiri bertujuan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan bantuan website Genially sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Mengenal Sejarah NKRI” pada peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01. Penelitian ini berjenisniskan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana pada perwujudannya memiliki beberapa tahapan antara lain yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini antara lain seperti dokumen observasi dan tes. Hasil dari penelitian pra siklus mempertunjukkan bahwa hasil rerata ketuntasan peserta didik sebesar 30%, pada siklus I memperoleh presentase 40% dan meningkat dengan persentase angka berada pada 80% pada siklus II. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran berbasis gamification menggunakan website Genially dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Mengenal Sejarah NKRI”.

Kata kunci: Website Genially, Peserta Didik, Pendidikan Pancasila

Abstract

The dominance of the lecture method makes students bored which is lead to results in a decrease in learning outcomes from students kind of necessary for teachers to innovate in the media used, one of which uses gamification-based learning media using the Genially website. The research itself had purpose to augment the students outcomes with the help of the Genially website as a learning media in the subject of Pancasila Education material “Recognizing the History of the Republic of Indonesia” in grade V of SDN Mojopurno 01. This research is a type of Classroom Action Research (PTK) has several stages including planning, act, observation, and reflection. Data collection techniques were include in this research are observation documents and tests. The results of the pre-cycle study showed that the average student completeness was 30%, in cycle I obtained a percentage of 40% and increased with a percentage of numbers at 80% in cycle II. So the concluded are gamification-based learning media using the Genially website can improve the students outcome in the subject of Pancasila Education material “Recognizing the History of the Republic of Indonesia”.

Keywords: Genially Website, Students, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Aktivitas yang dicanangkan di dalam kelas atau biasa disebut pembelajaran merupakan salah satu aktivitas yang telah lama dipandang sebagai salah satu hal krusial dalam pembentukan individu. Aktivitas pembelajaran tidak selalu berjalan dengan mulus, terdapat berbagai macam kendala yang mungkin dapat ditemui oleh guru selaku tombak ujung pertama dalam pendidikan di dalam kelas. Kendala yang mungkin dihadapi antara lain seperti sulitnya memilih media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan untuk mencanangkan pembelajaran bermakna bagi peserta didik sehingga dipilihlah alternatif paling mudah yakni mempergunakan metode ceramah yang terkadang menciptakan keadaan di mana peserta didik tidak paham sepenuhnya terkait apa yang dipaparkan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar.¹

Berlandas pada observasi yang telah diberlakukan selama beberapa pekan, peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 Negaraku Indonesia materi Mengenali Sejarah NKRI belum mencapai KKM karena sebagian peserta didik tidak begitu cakap terkait materi yang dijabarkan menggunakan media sederhana seperti PPT dan metode ceramah. Anggraini & Kristin memaparkan bahwa kebosanan dapat terjadi apabila metode ceramah terlalu mendominasi dalam pembelajaran karena dengan metode tersebut peserta didik cenderung diam dan mendengarkan tanpa berinteraksi dengan media.² Wahidah berpendapat bahwa terdapat berbagai macam hal penunjang dalam pembelajaran hingga pembelajaran dapat berjalan sebagaimana semestinya di mana salah satunya adalah media, media dapat digunakan sebagai jalan penghubung antara pendidik yakni guru dan peserta didik sehingga merangkaikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.³

Media yang dapat digunakan guna mencanangkan pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna salah satunya adalah media berbasis *website Genially game quiz*. *Website genially* merupakan salah satu *website* yang cukup populer di kalangan guru akhir-akhir ini, terdapat berbagai macam fitur yang dapat digunakan salah satunya adalah *game escape*. *Website Genially* juga membantu guru merancang pembelajaran yang terintegrasi pada teknologi terkini sehingga peserta didik dapat belajar sembari bermain. Pamungkas menuturkan bahwa dengan menerapkan

¹ Rose Winda, Febrina Dafit, Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, No. 2 (2021).

² Meina Candra Anggraini and Firostia Kristin, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (October 1, 2022), <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>.

³ Alfionita Nurul Wahidah, Maya Kartika Sari, And Ivayuni Listiani, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sekarputih" 2.

media pembelajaran yang atraktif mampu memajukan hasil belajar dari peserta didik yang di mana *website Genially* merupakan salah satu Solusi dari persoalan ini.⁴

Pemanfaatan teknologi di era abad ke-21 merupakan hal yang krusial, zaman terus berkembang begitu pun juga hal-hal di sekitar di mana tak ada jalan lain selain beradaptasi dengan teknologi yang ada begitu juga dengan guru selaku pendidik, guru selaku pendidik perlu terus menerus memperbaharui pengetahuan serta berusaha mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang dicanangkan. Ki Hadjar Dewantara menuturkan bahwa pembelajaran perlu disesuaikan dengan kodrat alam dan kodrat zaman dari peserta didik. kodrat alam sendiri merupakan karakteristik peserta didik yang mencakup berbagai macam hal seperti gaya belajar dan lainnya sedangkan kodrat zaman merupakan kodrat yang disesuaikan dengan zaman di mana anak tumbuh dan berkembang seperti sekarang pada abad ke-21 penting guru mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan pemikiran Prasasti & Dewi yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yaitu satu dari banyaknya tuntutan di dunia pendidikan karenanya dengan menggunakan *website Genially* dirasa dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik selaku pembelajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.⁵

Era modern ini dari berbagai lapisan masyarakat menggunakan internet layaknya udara di mana hal ini mempermudah guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan *website* selain itu di sekolah kini juga telah disediakan internet serta *chromebook*. Rahmasiwi setuju bahwa pada era sekarang masyarakat begitu dengan warga sekolah telah dipermudah dalam akses internet sehingga dapat mengakses *website Genially* secara luas.⁶ *Website Genially* sendiri merupakan *website* dengan fitur mulai dari perancangan materi hingga *game* kuis dengan berbagai macam tema yang tentunya dapat menciptakan pembelajaran semakin bermakna.

Pamungkas juga menuturkan bahwa pembelajaran yang diintegrasikan dengan *game* kuis dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan atraktif ia juga memaparkan bahwa guru perlu menyesuaikan dengan zaman serta melakukan inovasi agar pembelajaran menjadi bermakna serta hasil belajar dapat meningkat. Pada era sekarang di mana berbagai macam *website* pembelajaran

⁴ Sigit Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," *MAJALAH LONTAR* 32, no. 2 (November 29, 2020), <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>.

⁵ Pinkan Amita Tri Prasasti and Candra Dewi, "Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (April 2, 2020), <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280>.

⁶ Dwinda Susi Rahmasiwi, Candra Dewi, and Pinkan Amita Tri Prasasti, "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (March 7, 2023), <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.14383>.

bertaburan di internet perlu bagi guru untuk menyesuaikan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik untuk terlibat non pasif saat pembelajaran. Media *Genially* memungkinkan untuk guru merencanakan pembelajaran di mana peserta didik ikut serta berinteraksi dengan media sehingga memanifestasikan suatu suasana belajar yang bermakna dan mengasyikan. Apabila peserta didik berkontribusi secara langsung dengan cara berinteraksi dengan media maka pembelajaran akan bermakna sehingga akan terjadi penambahan nilai pada hasil belajar.

Penelitian ini bermaksud guna memperbaiki hasil belajar peserta didik terkait materi “Mengenali Sejarah NKRI” melalui penerapan media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *website Genially*. *Website Genially* merupakan salah satu dari banyaknya *website* yang diperuntukkan sebagai media pembelajaran interaktif, *website* ini dapat membantu guru untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengalami pembelajaran bermakna selain itu *website* tersebut juga dapat menghidupkan pembelajaran hal ini sefrekuensi dengan pendapat Permatasari yang menjabarkan bahwa *website Genially* merupakan *website* gratis yang dapat diakses serta dapat menghidupkan pembelajaran berkualitas dan mencakup tiga gaya belajar utama yakni *visual*, *auditory*, dan *kinesthetic*.⁷

Penelitian ini didambakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik meniti penerapan media pembelajaran berbasis *gamification website Genially* diintegrasikan dengan *escape game quiz* sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna serta membantu peserta didik selaku pembelajar untuk menguasai materi yang dipaparkan melalui bantuan media *website* tersebut sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Berkiblat pada permasalahan yang telah dijabarkan maka penting dilaksanakan penelitian ini dengan tujuan guna menjabarkan secara terperinci terkait peningkatan hasil belajar dari peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01.

Buah penelitian yang dilakukan oleh Ischaq, Nafiah, & Budianto dengan judul “Penerapan Pendekatan CRT berbantuan Media *Genially* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Karah 1/411 Surabaya” mempertunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang awalnya berada pada pra siklus dengan persentase 38,89% lalu pada siklus I mengalami penambahan persentase menjadi 61,85% dan kembali mengalami penambahan menjadi 88,15% pada siklus II yang dapat diambil garis simpulan bahwa dengan media pembelajaran menggunakan *website Genially* dapat meningkatkan hasil belajar.⁸

⁷ Stefanni Viga Gracia Permatasari, Pujayanto Pujayanto, and Ahmad Fauzi, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Genially* Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning,” *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 11, no. 2 (September 25, 2021), <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>.

⁸ Diah Fitriani Maula Ischaq, Nafiah Nafiah, and Aris Budianto, “Penerapan Pendekatan Crt Berbantuan Media *Genially* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas

Berkiblat pada penjelasan tersebut maka diputuskan oleh peneliti guna melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Gamification* Menggunakan *Website Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Mojopurno 01. Penelitian diharapkan dapat membawa manfaat serta menambah hasil belajar dari peserta didik itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SDN Mojopurno 01 tepatnya di kelas IV berjumlah 10 peserta didik secara keseluruhan dengan satu kelas. Penelitian ini dilancarkan tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2023/2023 yakni pada bulan Mei. Hasil belajar peserta didik merupakan objek utama penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi sedangkan data diolah juga dianalisis dengan cara deskriptif dan dipaparkan dalam bentuk tabel serta grafik. Chamidah menjelaskan bahwa PTK merupakan suatu penelitian yang dicanangkan dengan berbagai tindakan guna memperbaiki suatu hal sehingga mendapatkan hasil terbaik dari kegiatan sebelumnya atau dengan kalimat lain hasil akhir penelitian PTK itu sendiri menghasilkan konsep yang lebih baik dibanding konsep sebelumnya.⁹

PTK ini dilaksanakan dengan tujuan guna memperbaiki hasil belajar peserta didik. Adapun beberapa tahapan dari pelaksanaan PTK yang dipaparkan oleh Chamidah, itu sendiri antara lain yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK oleh Kemmis & Taggart

Tahapan pertama dalam penelitian ini yakni tahapan perencanaan di mana peneliti merumuskan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dengan media pembelajaran berbasis *gamification* dengan *website genially*, merancang rencana pelaksanaan tindakan, menyusun modul ajar, merangkai lembar observasi guna menoreh aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Pada

V Sdn Karah 1/411 Surabaya,” *Jurnal Pena Karakter* 5, no. 1 (July 11, 2024), <https://doi.org/10.62426/jpk.v5i1.36>.

⁹ Dina Chamidah et al., “Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis,” (CV. Adanu Abimata, 2021),

tahapan ini pula peneliti menyusun rancangan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01.

Tahapan kedua yakni tindakan pelaksanaan setelah dipahami terkait gambaran secara keseluruhan terkait kondisi peserta didik dan sarana prasarana di kelas. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui observasi dengan mencatat segala pergerakan peserta didik. Tahapan kedua mencakup mulai dari doa, menyanyikan lagu, presensi, hingga penutup. Pelaksanaan juga mencakup penerapan dari media *Genially* itu sendiri mulai dari pembagian kelompok, memberikan siswa waktu untuk menjawab kuis hingga pemberian soal evaluasi.

Tahapan refleksi dilakukan untuk mengukur keberhasilan dari suatu siklus yang telah dilakukan, refleksi tersebut dijadikan kiblat dalam menentukan perbaikan apa yang perlu dimanifestasikan atas kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya guna diterapkan di siklus selanjutnya. Pada tahapan refleksi peneliti mencatat apa saja yang kurang dari penerapan yang sebelumnya telah dicanangkan, selanjutnya peneliti mencari solusi yang tepat guna menanggulangi masalah tersebut sehingga pembelajaran pada siklus II akan membuahkan hasil di mana terjadinya peningkatan nilai dari peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang diberlakukan pada penelitian yaitu: melalui dokumen data hasil belajar pada siklus I; dokumen data hasil belajar setelah diterapkannya media berbasis *gamification website Genially*. Analisa data dilaksanakan dengan menganalisis hasil belajar menggunakan analisis komparatif yakni memadankan nilai evaluasi pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berlandaskan pada hasil penelitian dilakukan menggunakan 2 siklus di mana pada setiap siklusnya dilancarkan sebanyak satu kali pertemuan, akan tetapi sebelum dilakukan 2 siklus tersebut peneliti melakukan kegiatan pra siklus guna menelaah kondisi dari peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01. Hasil penelitian mempertunjukkan bahwa hasil belajar dari peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenali Sejarah NKRI mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

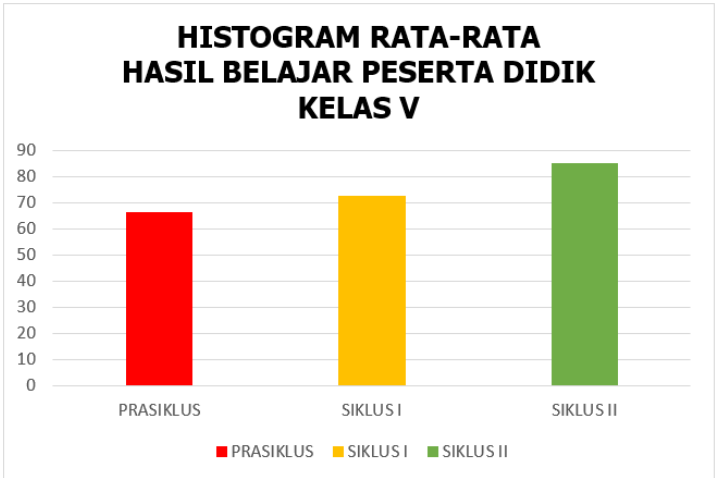
Pada pra siklus terdapat 3 peserta didik yang menuntaskan KKM dengan rerata 66,5. Pada siklus I mengalami peningkatan dari 3 peserta didik menjadi 4 peserta didik dengan KKM 72,5. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan dari 4 peserta didik menjadi 8 peserta didik dengan rerata nilai 85,0. Adapun rerata ketuntasan hasil belajar dari peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN Mojopurno 01

No.	Siklus	Rata-rata
1	Pra siklus	66,5
2	Siklus I	72,5
3	Siklus II	85,0

Sumber: Hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi dalam pembelajaran

Adapun grafik yang ditampilkan berdasarkan pada tabel data hasil nilai pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 diatas sebagai berikut.



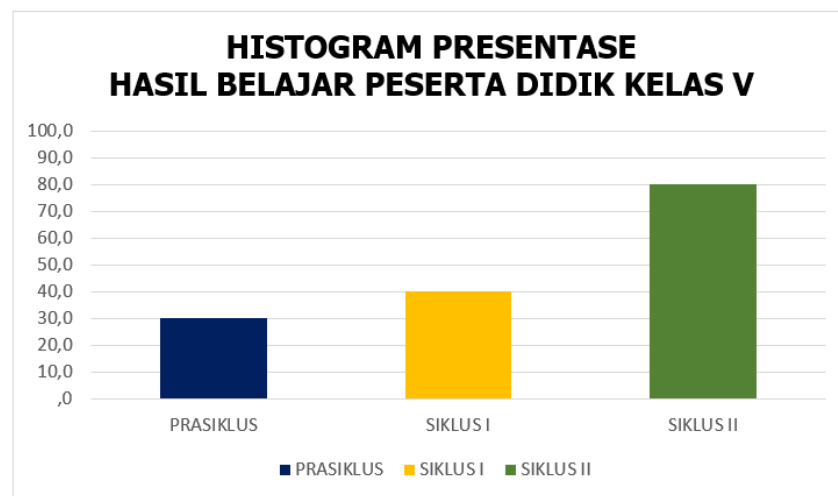
Gambar 2. Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Mojopurno 01

Berdasarkan pada hasil belajar diperoleh bahwa ketuntasan yang dihasilkan dari hasil belajar yang ditilik dari kemampuan kognitif peserta didik kelas V pada kegiatan pra siklus memperoleh presentase 30% dengan kategori rendah selanjutnya pada kegiatan siklus I peserta didik memperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 40%, dan pada siklus II peserta didik mencapai ketuntasan dengan presentase 80% atau dapat dikatakan 8 dari 10 peserta didik memperoleh hasil belajar di atas nilai KKM setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *website Genially*. Adapun peningkatan hasil belajar dari peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01 dari kegiatan pra siklus hingga tindakan siklus II dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN Mojopurno 01

No.	Siklus	Presentase Tuntas KKM
1	Pra siklus	30%
2	Siklus I	40%
3	Siklus II	80%

Adapun grafik presentase terkait hasil nilai pra siklus, Siklus I, dan Siklus II ditampilkan pada tabel histogram sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Mojopurno 01

Berlandaskan pada penelitian yang sebelumnya telah dicanangkan menggunakan media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *website Genially* diperoleh hasil belajar peserta didik melalui tes tertulis di setiap akhir pembelajaran. Fatma & Ichsan menuturkan bahwa hasil belajar merupakan suatu keterampilan yang mencakup pada aspek-aspek tertentu diantaranya yakni kognitif hingga psikomotorik peserta didik yang diperoleh apabila peserta didik menuntaskan kegiatan pembelajaran¹⁰. Sedangkan menurut Widiastuti, Sayekti, & Indriani hasil belajar sendiri didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi pada kemampuan seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar ia juga menuturkan bahwa penambahan hasil belajar dapat ditilik dari tuntas

¹⁰ Nailah Fatma And Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah," *Genderang Asa: Journal Of Primary Education* 3, No. 2 (December 24, 2022), <https://doi.org/10.47766/Ga.V3i2.955>.

tidaknya dalam menjawab soal evaluasi yakni diatas KKM >75 .¹¹ Usman, dkk memaparkan bahwa hasil tes soal evaluasi yang diberikan pada setiap usai pembelajaran merupakan data yang dipergunakan guna menganalisis keberhasilan belajar dengan menggunakan media yang telah dicanangkan sebelumnya.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini mempergunakan 2 siklus guna menilik peningkatan dari hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *website Genially*. Siklus I dilakukan dengan merancang pembelajaran mulai dari menyusun modul ajar, menentukan bahan ajar, menentukan instrumen penilaian dan menyusun LKPD. Setelahnya yakni tahap pelaksanaan, pada siklus I merupakan diterapkannya media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *website Genially*. Pada awal pelaksanaan pembelajaran, guru mengawali pembelajaran seperti biasa mulai dari doa, menyanyikan lagu, serta presensi selanjutnya guru menjelaskan materi secara singkat sebelum melaju pada media dengan *website Genially*. Setelah menjelaskan materi, guru memberikan instruksi pada siswa guna membentuk kelompok yang selanjutnya permainan pun dimulai. Permainan dilaksanakan dengan antusiasme peserta didik, selanjutnya guru membagikan lembar LKPD lalu memberikan soal evaluasi untuk menilik kemampuan peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran dengan media tersebut dan diperoleh kenaikan rerata dari 66,5 menjadi 72,5. Pada tahap refleksi terlihat peserta didik beberapa belum menuntaskan KKM sehingga dilakukan siklus 2.

Siklus 2 dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus 2 peneliti menyusun rancangan pembelajaran, media berbasis *game*, instrumen penilaian, LKPD, dan soal evaluasi. Siklus 2 dimulai dengan doa, menyanyikan lagu, dan presensi. Selanjutnya guru menjelaskan materi sebelum dilakukan permainan, setelah guru menjelaskan materi peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yang selanjutnya permainan dengan menggunakan *website Genially* dimulai. Peserta didik semakin antusias mengikuti permainan, mereka berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang ada di kuis. Permainan usai dan guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk dikerjakan.

Berdasar pada hasil belajar yang didapat melalui tes evaluasi di setiap akhir pembelajaran terlihat peningkatan, sesuai dengan data yang tertera bahwa ketika pra siklus terdapat 3 peserta didik yang menuntaskan KKM dengan nilai rerata 66,5. Siklus I pada materi “Mengenali Sejarah NKRI” mata pelajaran Pendidikan Pancasila terlihat bahwa jumlah peserta didik yang menuntaskan KKM bertambah dari 3 peserta didik menjadi 4 peserta didik dengan rerata sebesar 72,5. Refleksi

¹¹ Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani, “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 11, 2021), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.

¹² Jarjani Usman, Husna M Zein, And Abzari Jafar, (2019) “*Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*,”

yang dilakukan pada siklus I menarik garis kesimpulan bahwa kenaikan rerata nilai peserta didik serta jumlah peserta didik yang telah menuntaskan KKM sudah cukup baik namun belum bisa digolongkan pada kategori memuaskan. Peserta didik memberikan antusiasme yang cukup baik pada siklus I dilakukan namun terdapat beberapa dari mereka membutuhkan waktu untuk memahami alur pembelajaran berbasis *gamification* yang dilaksanakan.



Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I dengan Media Pembelajaran Berbasis *Gamefication Website Genially*

Siklus II dilakukan dengan materi yang sama yakni mengenali sejarah NKRI yang mana pada siklus II hasil belajar peserta didik kembali meningkat dari rerata 72,5 menjadi 85,0. Peserta didik yang menuntaskan KKM pun meningkat dua kali lipat yang awalnya 4 peserta didik menjadi 8 peserta didik dengan begitu penelitian ini sefrekuensi dengan penelitian yang dilancarkan oleh Anggraeni, Mulyasari, & Gazella dimana pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbantuan *website Genially* dapat dijadikan rujukan bagi guru guna melakukan pembelajaran yang menyenangkan selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik¹³. Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadi bermakna, pembelajaran yang dapat memberikan rasa bermakna pada siswa akan mengendap pada *long term memory* mereka sehingga akan menaikkan nilai hasil belajar dari peserta didik tersebut.

¹³ Nur Oktavia Anggraeni, Effy Mulyasari, And Shylvia Desty Gazella, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar," *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, No. 2 (April 1, 2024), <https://doi.org/10.35931/Am.V8i2.3443>.



Gambar 5. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus II dengan Media Pembelajaran Berbasis *Gamefication Website Genially*

Adapun penyokong dari penelitian ini yakni hasil penelitian oleh Ischaq, Nafiah, & Budianto bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar hal ini terbukti dari peningkatan presentase hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kerah 1/411 Surabaya yang pada pra siklus mendapatkan presentas 38,89% lalu pada siklus I mendapat presentas 61,85% dan memperoleh kenaikan pada siklus II dengan presentase 88,15% dengan begitu dapat dikatakan bahwa memanfaatkan *website Genially* sebagai media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁴

Wadud & Lailiyah menuturkan dalam penelitiannya bahwa terdapat perbedaan yang aktual akan buntut penggunaan *website Genially* sebagai media terhadap kemampuan akademik peserta didik.¹⁵ Penggunaan *website Genially* sebagai media diharapkan menjadi salah satu pilihan bagi pendidik dalam mencanangkan pembelajaran yang berarti dan menggirangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik berupa kenaikan nilai belajar. Penggunaan *website Genially* juga diharapkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pendidik dapat mencanangkan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa. Pembelajaran berbasis *gamification* juga diharapkan dapat memenuhi hak peserta didik ranah Sekolah Dasar yang di mana mereka masih berada pada fase suka bermain sehingga pembelajaran yang diintegrasikan antara permainan dan pembelajaran dapat menciptakan keadaan di mana peserta didik dapat memperoleh haknya sebagai anak-anak.

¹⁴ Diah Fitriani Maula Ischaq, Nafiah Nafiah, And Aris Budianto, "Penerapan Pendekatan Crt Berbantuan Media *Genially* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sdn Karah 1/411 Surabaya," *Jurnal Pena Karakter* 5, No. 1 (July 11, 2024), <https://doi.org/10.62426/Jpk.V5i1.36>.

¹⁵ Ahmad Jauharul Wadud And Siti Lailiyah, "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika," *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (June 14, 2024), <https://doi.org/10.51574/Kognitif.V4i1.1579>.

KESIMPULAN

Berlandaskan pada hasil penelitian yang telah dicanangkan maka dapat ditarik garis simpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *website Genially* dapat meningkatkan rerata hasil belajar dari peserta didik yang semula pada awalnya memiliki ketuntasan KKM sebesar 30% lalu mengalami kenaikan menjadi 40% pada Siklus I dan terjadi kenaikan ketuntasan KKM kembali pada Siklus II dengan presentase 80%. Penerapan media pembelajaran dengan berbantuan *website Genially* dinilai efektif serta menciptakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik sehingga menyebabkan peningkatan hasil belajar. Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *gamification* menggunakan *website Genially* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Mengenali Sejarah NKRI” pada kelas V SDN Mojopurno 01 tahun pelajaran 2023/2024 kecamatan Wungu, kabupaten Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- Amita Tri Prasasti, Pinkan, and Candra Dewi. “Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (April 2, 2020). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280>.
- Anggraeni, Nur Oktavia, Effy Mulyasari, and Shylvia Desty Gazella. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (April 1, 2024). <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>.
- Anggraini, Meina Candra, and Firosalia Kristin. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (October 1, 2022). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>.
- Chamidah, Dina, Suryadin Hasyda, Sari Saraswati, Julhidayat Muhsam, Wanda Nugroho Yanuarto, and Masfa Maiza. “Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis.” CV. *Adanu Abimata*.
- Fatma, Nailah and Ichsan. “Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah.” *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (December 24, 2022). <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.
- Ischaq, Diah Fitriani Maula, Nafiah Nafiah, and Aris Budianto. “Penerapan Pendekatan Crt Berbantuan Media Genially Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sdn Karah 1/411 Surabaya.” *Jurnal Pena Karakter* 5, no. 1 (July 11, 2024). <https://doi.org/10.62426/jpk.v5i1.36>.
- Pamungkas, Sigit. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz.” *MAJALAH LONTAR* 32, no. 2 (November 29, 2020). <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>.
- Permatasari, Stefanni Viga Gracia, Pujayanto Pujayanto, and Ahmad Fauzi. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning.” *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 11, no. 2 (September 25, 2021). <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>.

Taqiyyah Arifah Rajab, Farida Huriawati, Supadmiati: Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Gamefication* Menggunakan *Website Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Mojopurno 01

Rahmasiwi, Dwinda Susi, Candra Dewi, and Pinkan Amita Tri Prasasti. "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (March 7, 2023). <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.14383>.

Usman, Jarjani, Husna M Zein, and Abzari Jafar. "Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK),"

Wadud, Ahmad Jauharul, and Siti Lailiyah. "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika." *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (June 14, 2024). <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>.

Wahidah, Alfionita Nurul, Maya Kartika Sari, and Ivayuni Listiani. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sekarputih" 2.

Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 11, 2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>

Winda,Rose. Febrina Dafit. Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, No. 2 (2021).