

MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUKAN GENIALLY PADA MUATAN PPKn TOPIK PENERAPAN SILA-SILA PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Rr Indah Prasetya Susilowati¹, Ida Rindaningsih²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: indah.prasetya83@gmail.com¹, rindaningsih1@umsida.ac.id²

Abstrak: Hasil dari penggunaan media pembelajaran konvensional, pembelajaran PPKn di sekolah dasar pada materi penerapan sila-sila Pancasila masih kurang efektif. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini bertujuan supaya media ular tangga digital berbantuan Genially dapat membangun interaksi siswa. Penggunaan media ular tangga berbantuan genially menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat valid oleh ahli media, materi, dan modul ajar, dan sangat efektif dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 89,29%. menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas II di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Ular Tangga Digital, Genially, Pembelajaran PPKn, Pancasila, Sekolah Dasar.

Abstract: The results of the use of conventional learning media indicate that Civics (PPKn) learning in elementary schools, particularly on the application of the Pancasila precepts, remains ineffective. Using the ADDIE model, this study aims to utilize Genially's digital snakes and ladders media to foster student interaction. The use of Genially's snakes and ladders media was declared highly valid by media, materials, and teaching module experts, and highly effective with a student learning completion rate of 89.29%. This indicates that this media is suitable for use in second-grade Civics (PPKn) learning in elementary schools.

Keywords: Digital Snakes and Ladders Media, Genially, PPKn Learning, Pancasila, Elementary School.

PENDAHULUAN

Di sekolah dasar, Pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan strategis dalam membentuk karakter dan sikap kewarganegaraan peserta didik. manfaat pembelajaran ini adalah menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini. Guna menerakan nilai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya pemahaman kognitif saja tetapi juga internalisasi karakter dan nilai moral. (Adisti Wulandari, 2025) Namun, pembelajaran PPKn di sekolah dasar pada praktik kegiatannya banyak dilakukan secara konvensional, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan partisipasi aktif dari siswa. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, dan aktivitas belajar di bawah ketuntasan dan pemahaman siswa materi tidak

tercapai.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami contoh kongrit penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang rendah karena keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih kurang. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang diterapkan dengan pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu penyebab kurangnya partisipasi siswa dalam belajar.(Ananda et al., 2025);(Yogi et al., 2025)

Seiring dengan canggihnya teknologi digital, diperlukan inovasi penyusunan media interaktif dalam pembelajaran yang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas keaktifan pada kegiatan Kegiatan belajar mengajar. Media edukatif seperti ular tangga berbantuan Genially dapat menjadi alternatif karena mengkombinasikan permainan, visual interaktif, dan konten pembelajaran secara menarik. Penelitian ini penting untuk pendalaman dalam penggunaan media ular tangga berbantuan Genially dalam pembelajaran PPKn, aktivitas belajar peserta didik, peningkatan hasil belajar, serta pemahaman peserta didik dalam penerapan sila-sila Pancasila.

Pembelajaran kurikulum merdeka bersifat multi disipliner, salah satunya pada pelajaran Pendidikan Pancasila, yang mengharapkan siswa mencapai kompetensi tertentu, dalam Pendidikan Pancasila adalah materi yang wajib dipelajari di pendidikan dasar. Dengan pendidikan Pancasila sebagai muatan dasar yang harus dipahami dan dipelajari oleh para siswa, guru membangun generasi yang berpendidikan dan cinta tanah air. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dan penerapannya dalam menanamkan kesadaran kebangsaan pada generasi muda melalui jalur pendidikan sekolah dasar. (Romanti et al., 2022)

Di sekolah dasar, tujuan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berfungsi menanamkan pengetahuan pada siswa agar memiliki pemahaman, sikap, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. PPKn menekankan aspek pengetahuan (kognitif), serta pengembangan sikap (afektif), dan keterampilan sosial (psikomotor). Oleh karena itu, pembelajaran PPKn wajib dirancang secara kontekstual dan bermakna supaya siswa dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila dengan baik.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran PPKn menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, aktif, dan menyenangkan. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, belajar melalui pengalaman konkret, dan

membutuhkan media visual-interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran PPKn.

Materi penerapan sila-sila Pancasila merupakan bagian penting dalam materi PPKn di sekolah dasar karena berkaitan langsung dengan pembentukan karakter siswa. Materi ini menekankan pada kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa, baik di sekolah, dalam keluarga, maupun di masyarakat.(Tania & Padang, n.d.)

Tetapi, materi penerapan sila Pancasila sering dianggap abstrak oleh siswa apabila disampaikan secara verbal dan teoritis. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang melibatkan situasi nyata, contoh realitas sesuai kehidupan nyata, dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung sangat penting untuk diterapkan.(Nurchayani et al., 2023) Media pembelajaran yang ditujukan melalui permainan edukatif dapat menjadi cara yang lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa untuk memahami dan menerapkan sila sila pada nilai Pancasila.(Ayu Kusuma Dewi & Setyasto, 2024)

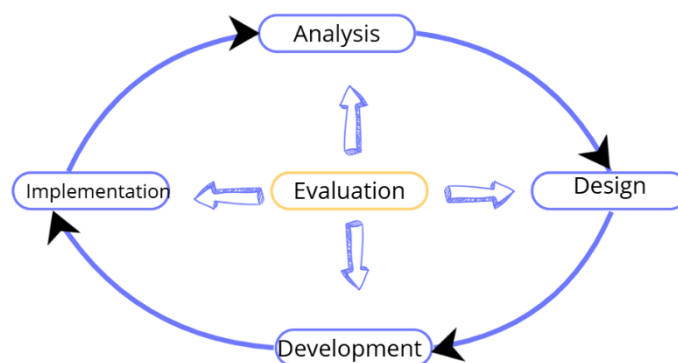
Media pembelajaran berbasis game edukasi "Ular Tangga" dengan materi nilai-nilai pancasila diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Media ini dibuat menggunakan media relia dengan materi nilai-nilai pancasila yang mengusung tema game edukasi "Ular Tangga" dan dirancang secara menarik untuk membuat siswa lebih mudah memahami dan menerapkan materi. (Taupik & Fitriani, 2021);(Ningrum et al., 2024);(Fitrianto et al., 2025)

Geniallymerupakan bagian dari platform digital interaktif yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran berbasis visual, animasi, dan permainan edukatif. Media merupakan media pengembangan dari media ular tangga konvensional yang disajikan dengan lebih interaktif dalam bentuk digital. Materi, soal, gambar, animasi, dan umpan balik dapat disematkan secara langsung pada media ini.(Ananda et al., 2025);(Fadilah & Kusdiyanti, 2023);(Nurhasanah, 2025);(Anggraeni et al., 2023) Hasil belajarmerupakan bentuk perubahan kemampuan peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah proses pembelajaran. Sementara itu, aktivitas belajar tinggi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.(Aprilia et al., 2024);(Fadilah & Kusdiyanti, 2023);(Halawa et al., 2025)

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan aktivitas belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar. Media ular tangga digital berbantuan Genially diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai penerapan sila-sila pada Pancasila.(Untuk et al., 2022);(Syaila Marlia Rizaldi, 2024);(Islam et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan tahap analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran PPKn, karakteristik peserta didik sekolah dasar, dan masalah yang timbul pada kegiatan proses pembelajaran pada materi penerapan sila-sila Pancasila. Selanjutnya, fase desain berkonsentrasi pada perancangan media ular tangga digital dengan bantuan Genially. Ini termasuk membuat alur permainan, desain tampilan, dan penyusunan materi.(Aprilia et al., 2024); (Rajab et al., 2023);(Indriani et al., 2025)



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Pada tahap pengembangan, media ular tangga digital dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang menggunakan platform Genially. Selanjutnya, isi dan tampilan media diuji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui keterlaksanaan dan respons siswa, tahap penerapan dilakukan dengan menerapkan media pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk mengevaluasi seberapa efektif media dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tentang materi

penerapan sila-sila Pancasila, serta sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media yang telah dikembangkan.

1. Analisis dilakukan dengan analisis kebutuhan pada pelajaran PKN yang disesuaikan dengan karakteristik siswa
2. Design (desain) membuat konsep rancangan Ular tangga digital diseuaikan dengan materi pelajaran PKN mengenai penerapan sila pada pancasila
3. Development (Pengembangan) dengan melakukan uji Validasi oleh validator, media, materi dan modul/RPP

Pada tahap pengembangan dilakukan melalui angket dari validator. Berikut ini adalah instrumen validasai dari tiga validator: ahli media, ahli materi dan ahli modul ajar/RPP

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Tampilan Media	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD
2	Desain Visual	Desain papan ular tangga, ikon, dan ilustrasi proporsional
3	Tata Letak (Layout)	Susunan teks, gambar, dan tombol navigasi tertata rapi
4	Warna	Pemilihan warna serasi dan tidak mengganggu keterbacaan
5	Tipografi	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa SD
6	Interaktivitas	Media memberikan respon saat diklik (animasi, pop-up, umpan balik)
7	Navigasi	Tombol navigasi mudah dipahami dan berfungsi dengan baik
8	Kualitas Multimedia	Gambar dan animasi jelas serta mendukung pembelajaran
9	Kepraktisan Penggunaan	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa
10	Kesesuaian Platform	Media berjalan dengan baik pada platform Genially
11	Kemenarikan Media	Media mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar
12	Keamanan dan Kenyamanan	Media aman digunakan dan tidak menimbulkan kebingungan pengguna

Tabel 1 Intrumen validasi media

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian Kurikulum	Materi sesuai dengan CP dan TP PPKn kelas II SD
2	Ketepatan Konsep	Konsep sila-sila Pancasila disajikan dengan benar
3	Kesesuaian Tingkat Perkembangan	Materi sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas II
4	Kejelasan Materi	Materi disajikan secara jelas dan mudah dipahami
5	Keterurutan Materi	Materi disusun secara runtut dan sistematis
6	Kesesuaian Contoh	Contoh penerapan sila Pancasila dekat dengan kehidupan siswa
7	Bahasa	Bahasa sederhana, komunikatif, dan sesuai usia siswa
8	Ilustrasi dan Gambar	Gambar mendukung pemahaman materi
9	Aktivitas Pembelajaran	Kegiatan mendorong keaktifan dan partisipasi siswa
10	Penguatan Nilai Karakter	Materi menanamkan nilai moral dan karakter Pancasila
11	Keterpaduan Materi	Materi terintegrasi antara teks, gambar, dan aktivitas
12	Kesesuaian Evaluasi	Latihan dan evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan

Tabel 2 Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Identitas Modul Ajar	Identitas modul lengkap (satuan pendidikan, kelas, mata pelajaran, materi)
2	Kesesuaian CP dan TP	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran PPKn kelas II
3	Profil Pelajar Pancasila	Modul memuat penguatan Profil Pelajar Pancasila
4	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
5	Langkah Pembelajaran	Tahapan pembelajaran tersusun sistematis
6	Kegiatan Awal	Kegiatan pendahuluan memotivasi siswa
7	Kegiatan Inti	Kegiatan inti melibatkan siswa secara aktif
8	Kegiatan Penutup	Kegiatan penutup memuat refleksi dan penguatan
9	Metode Pembelajaran	Metode sesuai karakteristik siswa kelas II
10	Media Pembelajaran	Media (ular tangga digital Genially) sesuai kegiatan
11	Aktivitas Peserta Didik	Kegiatan mendorong partisipasi dan kerja sama
12	Penilaian Pembelajaran	Teknik dan instrumen penilaian sesuai tujuan
13	Kesesuaian Bahasa	Bahasa sederhana dan mudah dipahami siswa
14	Alokasi Waktu	Alokasi waktu proporsional dan realistis
15	Keterpaduan Modul	Seluruh komponen modul ajar saling terintegrasi

Tabel 3 Validasi Modul/ RPP

Rumus skor Validitas dan ketuntasan siswa dalam memahami materi(Romanti et al., 2022)

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- $\sum \text{Skor yang diperoleh}$ \text{Skor yang diperoleh} = jumlah seluruh skor dari validator
- $\sum \text{Skor maksimal}$ \text{Skor maksimal} = jumlah indikator $\times$ skor tertinggi (misal 4) $\times$ jumlah validator
- 100% = nilai konversi ke bentuk persentase

Hasil Analisa angket yang diperoleh data dari validasi dari para validator: ahli media, materi, dan modul ajar;

Tabel 4. Analisa keefektifan hasil angke

No	Rentang Persentase (%)	Kategori Validitas	Keterangan
1	85% – 100%	Sangat Valid	Media/RPP/Materi sangat layak digunakan tanpa revisi
2	70% – 84%	Cukup Valid	Layak digunakan dengan revisi kecil
3	50% – 69%	Kurang Valid	Perlu revisi besar sebelum digunakan
4	< 50%	Tidak Valid	Tidak layak digunakan

1. Implementation (implementasi) pelaksanaan penerapan ular tangga pada siswa
2. Evaluation (Evaluasi) melakukan uji firmatif pada siswa kelas dua SD pelajaran PKN materi penerapan sila pada Pancasila.

Penghitungan skor post tes dari 5 soal uraian dengan kriteria ketuntasan minimal sekolah 75

Tabel 5 analisa keefektifan media.

No	Rentang Persentase (%)	Kategori Keefektifan	Keterangan
1	85% – 100%	Sangat Efektif	Media sangat efektif digunakan dalam pembelajaran
2	70% – 84%	Efektif	Media efektif digunakan dalam pembelajaran
3	55% – 69%	Cukup Efektif	Media cukup efektif digunakan
4	40% – 54%	Kurang Efektif	Media kurang efektif digunakan
5	< 40%	Tidak Efektif	Media tidak efektif digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Hasil dan pembahasan akan mengikuti alur dari penelitian dengan menggunakan ADDIE.

1. Analisa.

Hasil observasi awal di kelas II sekolah dasar dimana siswa belum memahami materi penerapan sila-sila Pancasila. siswa merasa kesulitan memahami apa makna nilai-nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. hal ini terjadi karena pembelajaran masih menggunakan teknik ceramah, penggunaan media gambar visual klasik yang berukuran kecil yang tidak dapat dijangkau semua siswa, serta penugasan di Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil dari analisis karakteristik peserta didik, siswa kelas II SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yang mana pembelajaran yang kontekstual, visual, dan ikut serta pada aktivitas bermain sangat dibutuhkan. Ketika pembelajaran disampaikan secara satu arah dan kurang memberikan kesempatan untuk berinteraksi, peserta didik cenderung bosan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang diperlukan adalah yang dapat menciptakan siswa terlibat secara aktif pada pembelajaran di dalam kelas, tujuannya meningkatkan minat belajar, dan serta memberikan pemahaman materi sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

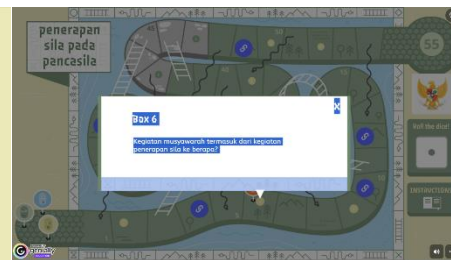
Pada analisis kurikulum, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) PPKn kelas II yang berkaitan dengan materi penerapan sila-sila Pancasila. Media ular tangga berbantuan Genially menjadi solusi pembelajaran yang dapat mengatasi masalah, pada tujuan pembelajaran.

2. Design (desain)

Sebagai penguatan materi, peneliti merancang template media ular tangga digital menggunakan Genially yang sudah ada dan di modifikasi. Template ini dapat ditautkan gambar ilustratif, soal, peraturan permainan, dan soal pembelajaran berupa video pendek berisi keterangan penerapan sila yang ditautkan video YouTube. Desain media yang disusun secara sistematis dan interaktif sehingga mudah digunakan oleh siswa kelas II. Media ini juga bertujuan untuk membantu siswa memahami materi penerapan sila-sila Pancasila melalui cara yang menarik dan kontekstual.



Gambar 2. Tampilan ular tangga Genially



Gambar 3. Tampilan soal yang disematkan



Gambar 4. Tampilan gambar link youtube 1



Gambar 5 Tampilan gambar link youtube 2

Berikut ini adalan contoh link youtub yang disematkan pada templete papan ular tangga digiata genially <https://youtu.be/meJy2gSLU74> , <https://youtu.be/n-H2LQsm4vc>

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti menggunakan angket untuk uji validasi dari validator ahli media, materi dan modul ajar. Dan berikut ini adlah hasil dari uji dua validator tersebut.(Rajab et al., 2023)

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Tampilan Media	
2	Desain Visual	
3	Tata Letak (Layout)	
4	Warna	
5	Tipografi	
6	Interaktivitas	
7	Navigasi	
8	Kualitas Multimedia	
9	Kepraktisan Penggunaan	

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
10	Kesesuaian Platform	
11	Kemenarikan Media	
12	Keamanan dan Kenyamanan	

No	Subjek uji validasi	hasil validasi	keterangan
1	Uji ahli Media	94,8 %	Sangat valid
2	Uji ahli materi	92,7 %	Sangat valid
3	Uji ahli modul	94,2 %	Sangat Valid

Hasil uji validitas menunjukkan media ular tangga digital berbantuan Genially pada pelajaran PPKn topik penerapan sila-sila Pancasila tingkat kelayakannya sangat tinggi. Hasil validasi ahli media sebesar 94,8%, ahli materi sebesar 92,7%, dan ahli modul ajar sebesar 94,2%. Pada hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli modul memiliki masing masing kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa modul ajar, media, dan materi yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PPKn materi penerapan sila-sila Pancasila tanpa adanya revisi.

4. Implemantation

Dalam implementasi kegiatan pembelajaran PPKn kelas II materi penerapan sila-sila Pancasila, media ular tangga digital berbantuan Genially diujikan pada tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru dan siswa menggunakan media untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Siswa berinteraksi langsung dengan permainan, dan memahami bentuk penerapan nilai Pancasila melalui aktivitas bermain dan belajar. Produk yang sudah dinyatakan valid akan diujikan untuk mengetahui respon siswa. Soal diberikan kepada 8 siswa dalam bentuk uraian pada kegiatan uji coba terbatas pada Materi penerapan sila dengan ketuntasan minimum sebesar 75

NO	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	A.N	78	Tuntas
2	B.S.A	80	Tuntas
3	C.A.W	78	Tuntas
4	F.Z	70	Tidak tuntas
5	H.N.A	85	Tuntas
6	H.W	89	Tuntas
7	M.N.H	77	Tuntas
8	P.Y	90	Tuntas

Dari hasil uji terbatas 8 siswa hasilnya adalah 87,5% tuntas dan 12,5% tidak tuntas. Sehingga kategori tersebut masih dalam kategori media sangat efektif.

Pada pertemuan ke dua peneliti melakukan ujian luas dengan jumlah siswa 23

NO	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	A.I	88	Tuntas
2	A.M	87	Tuntas
3	A.A.Z	86	Tuntas
4	B.C	89	Tuntas
5	C.N	85	Tuntas
6	C.R	89	Tuntas
7	F.A	79	Tuntas
8	I.F	90	Tuntas
9	H.S	88	Tuntas
10	D.Z	78	Tuntas
11	A.F	85	Tuntas
12	H.N	73	Tuntas
13	F.Y	88	Tuntas
14	D.Y	90	Tuntas
15	K.R	89	Tuntas
16	R.R	70	Tuntas
17	D.H	90	Tuntas

18	S.P.A	88	Tuntas
19	S.I.P	86	Tuntas
20	G.Y.S	85	Tuntas
21	M.A.D	90	Tuntas
22	M.A	86	Tuntas
23	Y.N	88	Tuntas

Dari hasil uji lus 23 siswa diperoleh 91,3% siswa tuntas dalam belajar dan 8,7% siswa tidak tuntas dalam belajar. Sehingga media ini sangat efektif untuk digunakan.(Romanti et al., 2022)

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada efektivitas penggunaan media ular tangga berbasis digital berbantuan Genially melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif diperoleh dari masukan ahli media, materi, dan modul ajar sebagai dasar penyempurnaan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil belajar peserta didik setelah implementasi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebanyak 89,29% peserta didik mencapai ketuntasan belajar, yang berada pada kategori sangat efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa media ular tangga digital mampu meningkatkan pemahaman materi penerapan sila-sila Pancasila, mendorong keaktifan belajar, serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil dari penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif, pembelajaran PPKn di sekolah dasar, khususnya materi penerapan sila-sila Pancasila, masih menghadapi permasalahan dimana rendahnya pemahaman siswa. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, melalui tahapan :analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga digital berbantuan Genially untuk pembelajaran PPKn di sekolah dasar kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga digital yang digunakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (94,8%), ahli materi (92,7%), dan ahli modul ajar (94,2%). Hasil ini menunjukkan bahwa media ular tangga berbantuan genially sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase ketuntasan belajar siswa 89,29%. Media ini

sangat layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisti Wulandari, D. Y. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN WEBSITE GENIALLY PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV UPT SPF SD NEGERI 101790 MARINDAL II*. 10.
- Ananda, A. D., Setiawan, D., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 11(3), 453–461. <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i3.13186>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA*. 8, 22–35.
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada mata pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur Bogor*. 12.
- Ayu Kusuma Dewi, O., & Setyasto, N. (2024). Media Ular Tangga Berbasis Budaya Kabupaten Kendal pada Muatan Pelajaran PPKn. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.65537>
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui*. 8(2), 153–162.
- Fitrianto, A. A., Wenda, D. D. N., & ... (2025). Implementasi Permainan Erlangga (Elektronik Ular Tangga) Dengan Konsep Pembelajaran Mendalam Ipas Berbasis Problem Based *Dan Pembelajaran*), 05, 628–639. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/8473%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/8473/5279>
- Halawa, Y., Asrori, M. A. R., Purwananti, Y. S., & Teaching, P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 7(2), 316–332. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>
- Indriani, L., Bunga Lathifa, D., & Sari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game

- Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 714–717.
<https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/406/407>
- Islam, A., Islam, U., Palangka, N., Raya, P., Islam, A., Islam, U., Palangka, N., Raya, P., Interaktif, M., Media, I., & Outcomes, L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 01(03), 570–575.
- Ningrum, D. P., Nuvitalia, D., Guru, P., & Semarang, U. P. (2024). Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19225–19233.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15206>
- Nurchayani, F., Basori, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6(Vol. 6 (2023): SEMDIKJAR 6), 1429–1435.
- Nurhasanah, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GENIALLY MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V UPTD SDN 013829 LEDONG TIMUR* Sejalan dengan visi transformasi pendidikan , Menteri Pendidikan dan Kebudayaan , Nadiem Makarim , memperkenalkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang memberi keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik (Manalu et al ., 2022). Salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum ini adalah minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran . Rendahnya antusiasme dalam penyampaian materi (Pujilestari & Susila , 2020). Oleh karena itu , dibutuhkan strategi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan . Selain inovasi media , pemilihan model pembelajaran juga memegang peranan penting . Salah satu pendekatan yang tepat untuk model pembelajaran berbasis masalah yang menekankan proses berpikir kritis , analisis , dan belajar siswa (Putri & Hamimah , 2023 ; Yew & Goh , 2016). Untuk mendukung penerapan PBL dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif , penggunaan media berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan . Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan

adalah Genially , yaitu aplikasi yang memungkinkan guru menciptakan bahan ajar interaktif yang memadukan teks , gambar , video , kuis , dan elemen multimedia. 6(3), 3408–3415.

- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1215–1226. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Romanti, B. C., Wiguna, F. A., & Aka, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Materi Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Ppkn Di Kelas V SD Negeri Mojo*. 1315–1331.
- Syaila Marlia Rizaldi, S. F. A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially Pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku*. 10(September).
- Tania, V., & Padang, U. N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI GOTONG ROYONG DI LINGKUNGAN SEKITAR KELAS V SEKOLAH DASAR*. 5, 3186–3198.
- Taupik, R. P., & Fitriani, Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Untuk, D., Salah, M., Syarat, S., Ujian, M., & Pendidikan, S. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY PADA SUBTEMA PEMANFAATAN oleh Siska Rahmawati*.
- Yogi, A. S., Pahriyah, S., Ani, S. I., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). Inovasi Pembelajaran Pkn Di Era Digital Dengan Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484–494. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5725>