

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran di SMKN 10 Surabaya

Venda Adelia Fitri¹, Novi Trisnawati, S.Pd., M.Pd.²

¹Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

²Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: venda.21052@mhs.unesa.ac.id, novitrisnawati@unesa.ac.id

Published: Agustus, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dalam bentuk permainan ular tangga guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasprogli kelas X MPK di SMKN 10 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D Model (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Validitas media dan materi dievaluasi melalui penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Selain itu, respon peserta didik terhadap media pembelajaran dianalisis untuk menilai tingkat keterlibatan dan ketertarikan siswa terhadap media yang dikembangkan. Efektivitas media diukur melalui analisis butir soal serta perhitungan *N-Gain Score* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis *Genially* valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif peserta didik dan nilai *N-Gain Score* yang berada dalam kategori sedang hingga tinggi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Ular tangga, *Genially*, Hasil belajar, 4D, *N-gain*

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Genially in the form of snakes and ladders games to improve student learning outcomes in the subject of dasprogli class X MPK at SMKN 10 Surabaya. The development model used is the 4D Model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The validity of the media and materials is evaluated through assessments by media experts and material experts. In addition, student responses to the learning media are analyzed to assess the level of student involvement and interest in the media developed. The effectiveness of the media is measured through item analysis and the calculation of the N-Gain Score which shows an increase in learning outcomes before and after using the media. The results of the study indicate that the snakes and ladders media based on Genially is valid, practical, and effective in improving student learning outcomes. This is indicated by the positive response of students and the N-Gain Score value which is in the medium to high category.

Keywords: Learning media, Snakes and ladders, *Genially*, Learning outcomes, 4D, *N-gain*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat membentuk generasi penerus yang memiliki kompetensi dan daya saing tinggi (Paramansyah, 2020). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan mencapai tujuan pendidikan dalam konteks tertentu (Festiawan, 2020). Proses pembelajaran ini juga dapat dipahami sebagai transfer ilmu antara guru dan siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku yang dilakukan di suatu lokasi. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan pedoman kurikulum yang berlaku di Indonesia. Kualitas pembelajaran yang baik dapat dilihat dari suasana kelas dan interaksi antara guru dan siswa (Veirissa, 2021).

Sejalan dengan pentingnya pendidikan, hasil belajar menjadi indikator utama dari efektivitas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan capaian yang mencerminkan kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar (Djabba & Ilmi, 2022). Capaian ini mencakup perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh melalui usaha yang dilakukan sebelumnya dan kemudian diukur serta dinilai dalam bentuk angka atau pernyataan (Salamah, Rahman Aulia, & Kaukab Elfan, 2021). Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar karena kegiatan ini merupakan inti dari pembelajaran di sekolah. Keberhasilan tujuan pendidikan sangat bergantung pada pengalaman belajar siswa dan efektivitas proses belajar mengajar yang dilaksanakan (Paramansyah, 2020). Proses belajar mengajar dianggap berhasil jika dapat mencapai tujuan pembelajaran yang tercermin dalam hasil belajar (Fitria et al., 2023). Sistem pendidikan nasional telah merumuskan tujuan pendidikan yang berfokus pada pengelompokan hasil belajar. Adanya hal tersebut, pendidikan yang berkualitas dan hasil belajar yang optimal saling terkait dan berkontribusi pada kemajuan individu dan masyarakat.

Pentingnya hasil belajar dalam pendidikan menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil yang optimal, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memilih perangkat pembelajaran yang sesuai (Suyuti et al., 2023). Perangkat pembelajaran yang umum digunakan oleh guru meliputi Modul ajar, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran, dan perangkat lainnya. Setelah memilih perangkat yang tepat, guru perlu bersikap bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan (Zahwa Achlikul & Syafi'i, 2022). Namun, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Terdapat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang tidak maksimal dan efektif dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan malas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru produktif kelas X MPK di SMKN 10 Surabaya, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Dasprogli masih terdapat kendala. Kendala tersebut antara lain adalah kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan guru dan belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional, seperti penggunaan buku paket dan papan tulis, yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa 71% dari total siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Menanggapi terhadap permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Zahwa Achlikul & Syafi'i, 2022). Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menyenangkan. Permainan edukatif menjadi alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik (Said, 2023). Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis *Genially* dalam bentuk permainan ular tangga.

Genially merupakan platform yang memungkinkan pengguna membuat media interaktif seperti presentasi, kuis, dan permainan edukatif. Dengan memanfaatkan *Genially*, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan menyenangkan (Nurjannah, Ndari, Awaludin, & Fizen, 2024). Media pembelajaran ular tangga berbasis *Genially* ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dasar program keahlian, khususnya pada elemen Proses Bisnis Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di Dunia Kerja .

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Genially* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran umum (Ratniati & Harahap Hasan, 2022). Belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media *Genially* untuk mata pelajaran kejuruan seperti Dasar program keahlian (Miranda & Wuriyani, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran *Genially* dalam konteks vokasi. Melalui permainan ular tangga berbasis *Genially*, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga berinteraksi dan berkompetisi secara aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis *Genially* serta mengevaluasi validitas, kelayakan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X MPK di SMKN 10 Surabaya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena berfokus pada data numerik yang diperoleh dari hasil validasi media, angket respon peserta didik, serta pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Mesra, 2023). Model 4D terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Model ini dipilih karena relevan untuk proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *Genially*.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran (MPK) di SMKN 10 Surabaya, sedangkan objek penelitian berupa media pembelajaran ular tangga berbasis *Genially* pada mata pelajaran Dasprogli (Dasar-dasar Program Keahlian), khususnya pada elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi media oleh ahli media, Lembar validasi materi oleh ahli materi, angket respon peserta didik,

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi dihitung menggunakan persentase dan dikategorikan sesuai kriteria kelayakan. Respon siswa dianalisis menggunakan persentase rata-rata. Efektivitas media dianalisis menggunakan rumus *N-Gain Score* yang membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dikembangkan menggunakan *platform Genially*. Proses pengembangan media ini mengikuti tiga tahap dari model 4D, yaitu *Define*, *Design*, dan *Development*, serta tahap *Disseminate* yang dilaksanakan secara terbatas. Hasil penelitian ini disajikan dalam empat aspek utama, yaitu: 1) hasil pengembangan produk, 2) hasil validasi media dan materi, 3) hasil respon peserta didik, dan 4) hasil uji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially*

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar program keahlian untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang ada. Ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah dan siswa kurang antusias karena media yang digunakan kurang menarik. Selain itu, dilakukan analisis terhadap siswa, kurikulum, dan tugas untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan media interaktif yang menyenangkan dan dapat memotivasi mereka untuk belajar.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah kebutuhan dianalisis, tahap perancangan media ular tangga berbasis *Genially* dimulai. Dalam tahap ini, ditentukan tujuan pembelajaran, materi, desain papan ular tangga, pion digital, serta bentuk soal yang akan disisipkan dalam setiap kotak permainan. Selain itu, instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data, seperti lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan soal pretest serta posttest, juga disusun.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk awal media *Genially* diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi pada beberapa aspek, seperti tata letak visual, warna tombol, dan kejelasan soal. Setelah revisi, media diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran. Penggunaan media dilakukan dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok, di mana siswa memainkan ular tangga secara interaktif dengan menjawab soal pada setiap kotak. Respon siswa serta hasil tes belajar dianalisis untuk menilai kelayakan dan efektivitas media.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Setelah media dikembangkan dan diuji, produk media disebarluaskan melalui *Youtube* untuk memfasilitasi pemanfaatan media yang lebih luas, serta file buku panduan yang disebarkan melalui *Google Drive*. Penyebaran dilakukan diluar tempat penelitian agar media pembelajaran ular tangga berbasis *Genially* mendapatkan masukan dan saran dari beberapa guru

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially*

Kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis *Genially* dievaluasi melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Dasar Program Keahlian (Dasprogli) kelas X MPK di SMKN 10 Surabaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa kriteria kualitas isi dan tujuan memperoleh skor tertinggi 50 dari 50. Persentase kelayakan materi dihitung sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Persentase 100% ini termasuk dalam kategori interpretasi sangat kuat, yang berada pada rentang 81%-100%. Dengan demikian, materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh guru jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa kriteria kualitas instruksional memperoleh skor 49 dari skor tertinggi 55. Persentase kelayakan media dihitung sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{49}{55} \times 100\% = 89\%$$

Persentase 89% ini juga termasuk dalam kategori interpretasi sangat kuat, yang ditandai dengan penilaian antara 81% hingga 100%. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis Genially dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran dikumpulkan melalui angket yang diisi setelah uji coba terbatas. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa tertarik, termotivasi, dan mudah memahami materi melalui media ular tangga berbasis Genially. Nilai rata-rata respon siswa mencapai 91,6%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat diterima dengan baik dan berhasil menarik minat belajar siswa.

4. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis efektivitas dilakukan dengan menghitung *N-Gain Score*, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis Genially. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 80,44%, yang termasuk dalam kategori “Efektif”. Sebaliknya, kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 21,46%, yang dikategorikan sebagai “Tidak Efektif”. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dibandingkan dengan kelas yang menerapkan metode konvensional.

Table 1. Hasil *N-Gain Score*

Kelas	Rata-rata N-Gain %	Kategori Efektivitas
Eksperimen	80,44%	Efektif
Kontrol	21,46%	Tidak Efektif

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis Genially mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan skor

yang tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Sebaliknya, kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah cenderung menunjukkan peningkatan yang rendah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis Genially terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi dan desain tampilan, berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Selain itu, media ini juga diterima dengan baik oleh peserta didik, karena mampu membangkitkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media ini terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui perbandingan antara pembelajaran yang menggunakan media dengan pembelajaran konvensional, di mana siswa yang menggunakan media menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis Genially dapat dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Dasprogli pada materi proses bisnis.

REFERENCES

- Djabba, R., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fitria, N., Aziizi, M. K. R., Hardoyo, T., Supriadi, B., Harjianto, A., & Junaidi, M. R. (2023). Penggunaan Phet Simulation Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Smp Islam Panggul. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 428–438. <https://doi.org/10.37478/optika.v7i2.3394>
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X Sma Swasta Budi Satrya Development Of Anecdotal Text Teaching Materials With Web Genially For Class X Students At Budi Satrya Private School. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1 No: 4 Ju, 326–338. Retrieved From <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Nurjannah, Ndari, Awaludin, & Fizen. (2024). Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswadi SMAN 2 Woja, 5, 290–298. Retrieved From <https://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1071/578>
- Paramansyah, A. (2020). *Manajemen Pendidikan Dalam Menghadapi Era Digital*. (R. Hidayat & C. Rizky, Eds.) (Pertama). Medan: Fakultas Ekonomi, Universitas Pembangunan Panca Budi.

Retrieved From
[https://Books.Google.Co.Id/Books?Hl=Id&Lr=&Id=2g78dwaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=PR3&Dq=Pendidikan+Merupakan+Salah+Satu+Pilar+Terpenting+Dalam+Pembangunan+Umat+Manusia.+Dalam+Mencapai+Tujuan+Pendidikan+Yang+Efektif,+Partisipasi+Siswa+Dalam+Proses+Pembelajaran+Sangat+](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2g78dwaaqbaj&oi=fnd&pg=PR3&dq=Pendidikan+Merupakan+Salah+Satu+Pilar+Terpenting+Dalam+Pembangunan+Umat+Manusia.+Dalam+Mencapai+Tujuan+Pendidikan+Yang+Efektif,+Partisipasi+Siswa+Dalam+Proses+Pembelajaran+Sangat+)

- Ratniati, & Harahap Hasan, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07, 18–27.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal Penkomi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Salamah, Rahman Aulia, R., & Kaukab Elfan, M. (2021). Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi Dan Bahasa*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.53565/Nivedana.V2i1.282>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i1.2908>
- Veirissa, A. H. (2021). Kualitas Guru Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 4, 267–272. Retrieved From <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/861>
- Zahwa Achlikul, F., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963>