

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME BERBANTUAN GENIALLY PADA
TOPIK APA DAN UNTUK APA MAGNET DICIPTAKAN**

Kharima Sekar Ayuni¹, Lina Novita², Fitri Anjaswuri³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan

Alamat e-mail : rimeaayuni0@gmail.com¹

ABSTRACT

Kharima Sekar Ayuni. 037121021. Pengembangan Media Ludo Game Berbantuan Genially Pada Topik Apa Dan Untuk Apa Magnet Diciptakan. This research employed a Research and Development (R&D) approach at SDN Cipari Kabupaten Bogor. The research subjects included validators consisting of 4 expert validators and 38 fifth-grade students of class V-B at SDN Cipari, Kabupaten Bogor. The study was conducted in the second semester of the 2024/2025 academic year. The percentage results from the experts were as follows: media expert 96%, language expert 94%, material expert (lecturer) 84%, and material expert (teacher) 98%. The percentage results for student responses were 97%, and teacher responses were 100%. Therefore, it can be concluded that Pengembangan Media Ludo Game Berbantuan Genially Pada Topik Apa Dan Untuk Apa Magnet Diciptakan is declared valid or very feasible to be implemented in the fifth grade of Elementary School. The findings of this research are expected to provide new knowledge regarding Genially-assisted Ludo Game media, thereby creating a fun and engaging learning environment for students, preventing boredom.

Keywords: Development, Ludo, Game, Genially

ABSTRAK

Kharima Sekar Ayuni. 037121021. Pengembangan Media Ludo Game Berbantuan Genially Pada Topik Apa Dan Untuk Apa Magnet Diciptakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) di Sekolah Dasar Negeri Cipari Kabupaten Bogor. Subjek penelitian validator yang terdiri dari 4 ahli validator dan siswa kelas V-B SDN Cipari Kabupaten Bogor yang terdiri dari 38 orang siswa, penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Hasil presentase ahli media 96%, ahli bahasa 94%, ahli materi dosen 84%, ahli materi guru 98%. Hasil presentase respon siswa 97% dan respon guru 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media Ludo Game berbantuan *Genially* pada Topik apa dan untuk magnet diciptakan dinyatakan valid atau sangat layak diterapkan di Sekolah Dasar kelas V. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai media Ludo Game berbantuan *Genially* sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak mudah bosan bagi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Ludo, Game, Genially

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan dapat menjadi inovasi baru, untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Pemanfaatan teknologi dapat membantu dan meningkatkan keterampilan siswa serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi dalam pendidikan hadir dalam bentuk media digital yang dapat membantu siswa belajar lebih efisien dan efektif. Pembelajaran inovatif membutuhkan penggunaan berbagai alat pembelajaran termasuk media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai instrumen atau alat untuk membantu proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa belajar secara efektif. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk memastikan pembelajaran dilakukan secara efektif dan efisien. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan mendasar tentang alam dan masyarakat. Konten IPAS yang disajikan berisi konsep abstrak yang seringkali jauh dari

pengalaman sehari-hari siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan media yang efektif untuk membantu siswa memahami materi IPAS dengan baik.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa yang dilakukan selama prapenelitian di Sekolah Dasar Negeri Cipari, Kabupaten Bogor, ditemukan adanya hambatan. Hambatan tersebut diantaranya, guru kelas V belum memaksimalkan sarana digital untuk belajar dan mengandalkan buku cetak sebagai media pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa cenderung pasif karena satu-satunya media yang tersedia adalah buku cetak. Siswa mengalami kesulitan memahami konten abstrak dan cenderung merasa kurang termotivasi ketika hanya membaca materi dari buku cetak khususnya pada materi IPAS BAB 3 Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan. Materi magnet tersebut terlihat sederhana, namun siswa menghadapi kesulitan dalam memahami isi materi mengenai magnet. Di sisi lain guru menghadapi kesulitan dalam membuat media pembelajaran seperti sulit

menyediakan waktu dan kurangnya pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang tepat untuk siswa. Siswa lebih antusias jika memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain terlebih lagi menggunakan media digital. Beberapa siswa kelas V telah mengungkapkan bahwa permainan papan Ludo digital adalah salah satu permainan yang mereka senangi. Namun, siswa belum menggunakan media digital selama kegiatan pembelajaran.

Keadaan di atas menunjukkan bahwa guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Cipari menghadapi hambatan dalam menyajikan materi IPAS Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan. Hal ini dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, sehingga menghambat guru untuk memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran di kelas.

Studi sebelumnya mengenai penggunaan media Ludo Game berbantuan *Genially* telah dikaji oleh Izzaty, dkk (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media Ludo Game dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan

meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Senada dengan temuan tersebut Nissa dan Arini, (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media Ludo Game sangat layak digunakan dan dapat memudahkan siswa dalam memahami konten materi khususnya materi IPAS. Temuan lebih lanjut ditegaskan oleh Voliani, (2021) bahwa media Ludo Game berbantuan *Genially* dinilai sangat layak oleh ahli media dan dapat memfasilitasi siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media Ludo Game pada materi IPAS Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan, kelas V semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pengembangan media Ludo Game berbantuan *Genially* dapat menjadi solusi yang inovatif bagi guru dalam menyajikan materi IPAS, khususnya pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan kelas V Sekolah Dasar. Media Ludo Game berbantuan *Genially* dirancang untuk merangsang minat siswa dalam proses belajar di kelas, sekaligus memfasilitasi siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Platform *Genially*

dapat digunakan oleh pendidik karena *Genially* menawarkan berbagai fitur dan *template* seperti gamifikasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Terdapat berbagai model permainan yang dapat digunakan oleh guru sesuai dengan materi pelajaran, terutama untuk mata pelajaran IPAS. Adapun kebaharuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *Ludo Game* digital dengan memodifikasi tampilan *Ludo* yang menarik dan menambahkan komponen pendukung agar siswa dapat terlibat langsung dalam penggunaan media *Ludo Game*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini mengembangkan media *Ludo Game* berbantuan *Genially* yang diterapkan pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan pada kelas V-B Sekolah Dasar Negeri Cipari. Penelitian *Research and*

Development (R&D) ini dilaksanakan pada siswa kelas V-B Sekolah Dasar Negeri Cipari, Kabupaten Bogor. Masa pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 – Mei 2025. Kelompok sasaran populasi dari penelitian pengembangan media *Ludo Game* berbantuan *Genially* pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan adalah siswa SDN Cipari kelas V yang terdaftar sebanyak 77 siswa di SDN Cipari Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2024/2025. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-B yang berjumlah 38 siswa SDN Cipari Kabupaten Bogor.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis

Mengacu pada hasil observasi di kelas V-B SDN Cipari Kabupaten Bogor, guru, dan siswa memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar, oleh karena itu saat proses pembelajaran siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Sementara siswa mengharapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terlebih lagi dapat memanfaatkan teknologi.

Studi ini dilakukan pada 38 siswa di kelas V-B SDN Cipari Kabupaten

Bogor. Siswa kelas V-B SDN Cipari berpendapat bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dan memanfaatkan teknologi seperti permainan Ludo meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Peneliti juga menemukan bahwa siswa yang memanfaatkan media Ludo Game ini lebih antusias untuk mengulang kembali materi IPAS di rumah, sehingga siswa termotivasi dan ingin belajar lebih banyak lagi.

Tahap Desain

Tahap desain dilakukan sesuai dengan analisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan *Platform Genially* untuk membuat Ludo Game dan akan dilakukan beberapa modifikasi pada tampilan papan Ludo. Ludo Game berisikan materi berdasarkan buku kurikulum merdeka IPAS Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan dengan muatan konten mengenai apa itu magnet, sifat-sifat magnet yang memiliki empat sifat, garis-garis magnet, jenis-jenis magnet, manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kegiatan industri, pengetahuan mengenai cara

membuat magnet sederhana serta jenis-jenis magnet. Peneliti menambahkan kebaharuan dalam konten materi dengan menambahkan bagaimana kompas dapat bekerja dan hubungannya dengan inti bumi. Perbedaan dalam Ludo Game digital ini ada pada Ludo Game berbasis digital dan sentuhan tampilan Ludo serta memodifikasi dari cara bermain Ludo pada umumnya. Kemudian dibagikan kepada siswa melalui *link* atau dengan bentuk *Qr Code*.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, produk yang telah dirancang selanjutnya divalidasi agar produk pengembangan tersebut layak untuk digunakan dan dapat dipublikasikan. Uji validasi media Ludo Game berbantuan *Genially* meliputi validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi yang akan melakukan validasi materi IPAS pada Ludo Game. Hasil dari validasi akan dianalisis melalui presentase.

Penilaian rata-rata total validitas kedua dari para ahli kemudian dikonversi penilaiannya untuk mendapatkan kesimpulan mengenai media Ludo Game berbantuan

Genially disajikan pada tabel 4.17 sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Nilai Rata-rata Total Validitas Kedua

Validator	Kriteria Penilaian Media Ludo Game Berbantuan <i>Genially</i>
Ahli Media	96%
Ahli Bahasa	94%
Ahli Materi Dosen	84%
Ahli Materi Guru	98%
Rata-rata Total	93%

Hasil penilaian tahap dua dari para ahli pada media Ludo Game berbantuan *Genially* diperoleh kriteria pada tabel 4.18 di bawah ini:

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Validitas Kedua

Validator	Kriteria Penilaian Media Ludo Game Berbantuan <i>Genially</i>
Ahli Media	Sangat valid/layak/tanpa revisi
Ahli Bahasa	Sangat valid/layak/tanpa revisi
Ahli Materi Dosen	Sangat valid/layak/tanpa revisi
Ahli Materi Guru	Sangat valid/layak/tanpa revisi
Rata-rata Total	Sangat valid/layak/tanpa revisi

Dari tabel di atas didapat Kesimpulan hasil validasi oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan interpretasi “Sangat layak”, dengan demikian bisa dinyatakan bahwa media Ludo Game berbantuan *Genially* topik apa dan untuk apa magnet diciptakan kelas V

Sekolah Dasar “Sangat layak” untuk dilakukan uji coba di Sekolah Dasar. Selanjutnya, akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa angket respon siswa dan guru.

Tahap Implementation (Implementasi)

Berdasarkan hasil data respon guru terhadap pemanfaatan media Ludo Game berbantuan *Genially* topik apa dan untuk apa magnet diciptakan memperoleh presentase sebesar 100%. Mengacu pada tabel data rekapitulasi sebelumnya jumlah respon guru berada di nilai 76%-100%, sehingga penggunaan media Ludo Game berbantuan *Genially* topik apa dan untuk apa magnet diciptakan dinyatakan “Sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. 3 Nilai Rata-rata Hasil Respon Siswa dan Guru

No.	Responden	Presentase
1	Siswa	97%
2	Guru	100%
Rata-rata Presentase		99%

Berdasarkan tabel 4.23 hasil data respon siswa dan guru di atas terhadap pemanfaatan media Ludo Game berbantuan *Genially* topik apa dan untuk apa magnet diciptakan memperoleh rata-rata presentase sebesar 99%. Mengacu pada tabel

data rekapitulasi sebelumnya jumlah respon siswa dan guru berada di nilai 76%-100%, sehingga penggunaan media Ludo Game berbantuan *Genially* topik apa dan untuk apa magnet diciptakan dinyatakan “Sangat layak” digunakan dalam kegiatan belajar.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)



Gambar 4. 1 Grafik Presentase Hasil Validasi, Respon Siswa, dan Guru

Dapat dilihat dari grafik hasil presentase di atas menunjukkan hasil presentase validasi ahli media sebesar 96%, ahli bahasa 94%, ahli materi dosen 84%, ahli materi guru 98%. Hasil presentase respon siswa 97% dan respon guru 100%. Data tersebut menunjukkan pengembangan media Ludo Game berbantuan *Genially* topik apa dan untuk apa magnet diciptakan menjadi lebih baik dan dinyatakan layak untuk diterapkan kepada siswa.

Pembahasan

Media Ludo Game merupakan media atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan memodifikasi *game* edukasi, media *game* dianggap efektif karena dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peran Media Ludo Game dalam pembelajaran memiliki peran untuk menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan dapat dengan mudah diakses oleh siswa, selain itu media Ludo Game dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri di rumah.

Dengan adanya media Ludo Game berbantuan *Genially*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena di dalam *Platform Genially* memuat tampilan *game* edukasi yang dilengkapi fitur-fitur menarik seperti animasi, video pembelajaran, kuis dan teks untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya materi IPAS. Peneliti membuat media Ludo Game digital memanfaatkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Akan tetapi dengan keterbatasan, maka tahapan ADDIE

dalam penelitian ini hanya pada tahap pengembangan.

Tahap yang pertama adalah melakukan analisis kebutuhan, bertujuan untuk memahami kebutuhan atau mengidentifikasi masalah dalam kelas khususnya kelas V SDN Cipari Kabupaten Bogor . Tahap ini dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dan observasi langsung dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Cipari Kabupaten Bogor. Ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran di dalam kelas merupakan media ajar cetak, sehingga selama proses pembelajaran siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.

Tahap kedua adalah membuat desain tampilan papan Ludo *Game* yang memuat berbagai fitur yang menarik dan berisikan materi IPAS Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran IPAS kelas V SD. Tahapan ketiga merupakan proses pengembangan untuk mewujudkan desain yang sudah dirancang sebelumnya berbantuan *Platform Genially*, dan melakukan uji

validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menilai setiap aspek dan memberikan komentar serta saran.

Hasil uji validasi media pada media Ludo *Game* berbantuan *Genially* pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan divalidasi oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom., menilai bahwa media Ludo *Game* berbantuan *Genially* pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan sangat layak digunakan. Hasil tersebut didapat dari penilaian angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh sebesar 67 dari skor maksimal 70 dengan presentase sebesar 96%. Dari hasil uji media diperoleh beberapa saran sebagaimana yang telah tertulis untuk menambahkan logo Kampus Merdeka dan Tut Wuri Handayani serta perhatikan konsistensi *font* dan ukuran *teks*.

Hasil uji validasi bahasa pada media Ludo *Game* Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan divalidasi oleh Ibu Stella Talitha, M. Pd., menilai bahwa media Ludo *Game* Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan sangat layak digunakan. Hasil tersebut didapat dari penilaian angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh sebesar 47 dari

skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 94%. Dari hasil uji bahasa diperoleh beberapa saran sebagaimana yang telah tertulis untuk konsistensi dalam penggunaan istilah dan memperbaiki tanda baca.

Hasil uji validasi materi oleh dosen pada media *Ludo Game* Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan dilakukan oleh Ibu Dra. R. Teti Rostikawati, M. Si., menilai bahwa media *Ludo Game* Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan sangat layak digunakan. Hasil tersebut didapat dari penilaian angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh sebesar 42 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 84%. Dari hasil uji materi diperoleh beberapa saran sebagaimana yang telah tertulis untuk membuat Pertanyaan yang dikaitkan dengan kegiatan kehidupan sehari-hari.

Hasil uji validasi materi oleh guru pada media *Ludo Game* Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan dilakukan oleh Ibu Titin Purwanti Bakti, S. Pd., menilai bahwa media *Ludo Game* Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan sangat layak digunakan. Hasil tersebut didapat dari penilaian angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh sebesar 49 dari

skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 98%. Dari hasil uji materi diperoleh beberapa saran sebagaimana yang telah tertulis untuk menambahkan penjelasan materi.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap diuji coba. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas V-B SDN Cipari dengan jumlah siswa 38 siswa. Uji terbatas ini untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk tersebut kepada siswa. Pada tahap uji coba ini peneliti meminta bantuan kepada guru wali kelas V-B untuk mengkoordinir siswa dalam menggunakan media *Ludo Game*, setelah siswa menggunakan media *Ludo Game* saat pembelajaran, siswa mengisi angket yang berisi 9 pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *Ludo Game* berbantuan *Genially* yang dikembangkan pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan. Respon siswa menunjukkan respon baik dengan memperoleh nilai presentase sebesar 97% dan respon guru sebesar 100%. Sehingga penggunaan media *Ludo Game* berbantuan *Genially*

dinyatakan sangat layak dan baik digunakan oleh siswa dalam pembelajaran materi IPAS pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan dan secara umum tidak diperlukan adanya revisi.

Hal ini di dukung oleh Izzaty, dkk (2021) yang mengembangkan media *Ludo Game* di Sekolah Dasar dan mendapatkan hasil bahwa media *Ludo Game* meningkatkan interaktif siswa karena media berbasis permainan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Persamaan penelitian Izzaty, dkk dan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan media *Ludo Game*. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan model ADDIE. Perbedaan antara peneliti terdahulu dengan pengembangan Media *Ludo Game* yang dilaksanakan oleh peneliti adalah materi pelajaran dan jenis *Ludo* yang dikembangkan berupa *Ludo Digital* serta hasil kevalidan yang didapatkan.

Didukung dengan penelitian Voliani, (2021) mengembangkan media *Ludo Game* pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

mendapatkan penilaian rata-rata dari ahli media sebesar 4,1 dan ahli materi sebesar 4,5 sedangkan nilai rata-rata hasil respon siswa dan guru sebesar 4,5 maka dapat dikategorikan layak untuk diujicobakan. Persamaan penelitian Voliani dan penelitian pengembangan Media *Ludo Game* yang dilaksanakan oleh peneliti yang dilakukan adalah pada mata pelajaran IPAS. Adapun yang pembeda antara peneliti terdahulu dengan peneliti yang dilaksanakan oleh peneliti adalah pada hasil dari respon siswa dan guru yaitu 90% sedangkan hasil respon siswa dan guru yang dilakukan oleh peneliti pada pengembangan Media *Ludo Game* yang dilaksanakan yaitu 99%.

Hasil temuan penelitian pengembangan Media *Ludo Game* yang dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan rata-rata dari para ahli sebesar 97% dengan rincian presentase ahli media sebesar 96%, ahli bahasa 94%, ahli materi dosen 84%, ahli materi guru 98%. Hasil rata-rata presentase respon siswa dan guru sebesar 99% dengan rincian presentase respon siswa 97% dan respon guru 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata penilaian media *Ludo Game* dari para

ahli dan respon siswa serta guru sangat baik. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian relevan yang sudah disebutkan di atas.

Oleh sebab itu penggunaan media Ludo Game berbantuan *Genially* dapat membantu guru untuk menyajikan materi dengan menarik dan interaktif sehingga siswa lebih aktif pada kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS Topik Apa dan untuk apa magnet diciptakan. Menurut Tikalisti, dkk (2020) bahwa penggunaan media Ludo Game dapat melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, memotivasi untuk belajar, dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran IPAS yang bersifat abstrak seperti materi magnet.

Pengembangan media Ludo Game diharapkan menjadi daya tarik siswa untuk belajar, oleh sebab itu dengan adanya media Ludo Game berbantuan *Genially* Topik Apa dan untuk apa magnet diciptakan terbukti menjadi alat bantu untuk menyajikan materi abstrak khususnya pada materi IPAS dengan menarik, interaktif, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di sekolah maupun belajar secara mandiri di rumah.

E. Kesimpulan

Pengembangan media Ludo Game berbantuan *Genially* pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan, menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap awal yaitu *Analysis*, menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media Ludo Game, tahap kedua yaitu *Design*, peneliti mendesain rancangan media Ludo Game, tahap ketiga yaitu *Development*, peneliti mengembangkan rancangan desain media Ludo Game berbantuan *platform genially*, lalu melakukan uji coba validitas oleh para ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap keempat ialah *Implementation*, peneliti menerapkan media Ludo Game kepada siswa kelas V-B SDN Cipari Kabupaten Bogor yang berjumlah 38 siswa untuk mengetahui respon siswa dan guru setelah menggunakan Media Ludo Game. Tahap terakhir ialah *Evaluation*, evaluasi yang peneliti didapat dari ahli media pada tampilan *cover* belum ada logo dan identitas pengembang dan Penggunaan huruf belum konsisten dan pada soal tidak

ada petunjuk pengerjaan, menurut ahli bahasa Kata “*Start*” dan “*Pion*” belum menggunakan huruf miring serta konsistensi penggunaan kata siswa atau peserta didik dan perbaiki kata “*Silakan*”, ahli materi pertanyaan belum dikaitkan dengan kegiatan kehidupan sehari-hari dan belum ada penjelasan dari materi. Kekurangan tersebut sudah diperbaiki. Pada penilaian siswa mereka dapat belajar secara aktif dan menyenangkan saat menggunakan media Ludo Game berbantuan *Genially* ini karena dinilai menarik, praktis, dan menyenangkan.

Hasil kelayakan media Ludo Game berbantuan *Genially* pada Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan, dilihat dari penilaian uji validitas dan angket respon siswa serta respon guru. Hasil kelayakan ahli media berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 96%, menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 94%, menurut ahli materi dosen berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 84%, menurut ahli materi guru berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 98%, sehingga hasil validasi ahli mendapat kualifikasi sangat layak dengan rata-rata presentase sebesar 93%. Hasil kelayakan berdasarkan uji coba

lapangan respon siswa dan guru berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 99%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Ludo Game dinyatakan valid atau sangat layak diterapkan di Sekolah Dasar kelas V pada materi IPAS Topik Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., Asilestari, P., & Ludo, P. T. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo*. 1(1), 52–59.
- Agustiyani, T., & , Tuti Hartati, D. A. (2022). *Sistem Pembelajaran E-Learning Menggunakan Metode ADDIE Di SDIT Kabupaten Cirebon*, 4.
- Ambar Sulistiyarini. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kit Ipa Dan Komik Digital*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 1–23.
- Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). *Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>.
- Angguntari, Y. P. (2019). *Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil*

- Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 44. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462/26984>.
- 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 1 Bogor*. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>.
- Azizah, A. N., & Fitriawati, M. (2020). *Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar*. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4709>.
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet*. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57. <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>.
- Dewi Astuti, A., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingtyas, S., & Musyadad, F. (2022). *Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>.
- Fajriyatul Abadiyah, & Abdul Haris. (2023). *Pengaruh Financial Development Terhadap International Trade Dengan Foreign Exchange Reserves Sebagai Moderasi: Studi Negara D-8*. *Jurnal Magister Ekonomi Syariah*, 2(1 Juni), 23–36. <https://doi.org/10.14421/jmes.2023.021-02>.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.
- Febrina, F., Mulyati, D., & Sunaryo, S. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton. XI*,

- 275–284.
<https://doi.org/10.21009/03.1102.pf38>
- Hadnistia Darmawan, N., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 5318–5328.
- Harahap, Y. S., Yarshal, D., & Fadila, S. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sdn 101766 Bandar Setia Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. *Berda*. 5(6), 7278–7282.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Haryono. (2019). *Pembelajaran IPA Abad 21* (Suciati (ed.); Edisi Pert). Kepel Press.
- Hasanah, I. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 2 SD Dharma Karya UT*. 519–527.
- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>.
- Izzaty, A. D., Sunanih, & Nurfitriani, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja*. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 33–41.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>.
- Jamil, Masfufan., Nanik Suraningsih., dan S. R. (2024). *Deteksi Kelainan Organ Reproduksi Wanita yang Mempengaruhi Infertilitas dan Pemeriksaannya, serta Hak Pasien Berdasarkan Permenkes No 04 Tahun 2018*. *Jurnal Implementasi Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 15(1), 37–48.
- Khadijah, A., & Rukmana, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V*. 12(2), 272–290.
- Khasanah, U., & Pd, M. I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information And Comunication Technology (ICT)* (S. N. Trisnawati (ed.); Edisi Pert).
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa*

- Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang*. Jurnal *Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.
- Kustandi, C., & Deddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Edisi Pert). Kencana (Divisi Prenadamedia Group).
- Marini, O. A., Azzahra, A., Utami, D. P., Nabila, G., Kamila, N., & Prasetyo, R. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 3(1), 75–98. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Meirani, & Rossa, A. (2021). *Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu*. Jurnal *Economic Edu*, 1(2), 100–109. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/econoedu/article/view/1360/1056>.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo*. PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). *Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal *Basicedu*, 5(4), 2563–2570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*. Jurnal *Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.
- Nurkhumallasari, A. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 2 SD*. 5(1), 234–239.
- Putra, V. A. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Berbasis Genially Dalam Materi Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri Surabaya*. 12(1), 11–18.
- Putri, Firduansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV*. Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar, Vol.1, No.(1), 39–49.
- Putri, Z. I., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). *Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3(2), 196–209.