

Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially Serta Dampaknya terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Gina Martiana Pratiwi ¹, Rina Yuliana ², Firdaus ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas
Sultan Ageng Tirtayasa,
Indonesia

Email:

ginapратиwi3@gmail.com
rinayuliana@gmail.com
firdaus@untirta.ac.id

Keywords :

Media Pembelajaran
Interaktif; Gamifikasi;
Genially, Hasil Belajar;
Bahasa Indonesia.

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran esensial dalam kurikulum karena tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga mendukung perkembangan sosial, intelektual, dan emosional siswa. Namun berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN Mekarjaya siswa menunjukkan rendahnya partisipasi aktif, kurang fokus, dan enggan bertanya dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan platform Genially untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan mengetahui keberhasilan penggunaan media tersebut dengan mendeskripsikan hasil uji kelayakan, peningkatan hasil belajar kognitif, dan respons siswa. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Mekarjaya dengan jumlah 34 siswa. Metode yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model 4D (Define, Design, Development, Dessiminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data wawancara serta masukan validator ahli melalui tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis kuantitatif digunakan untuk menilai kelayakan dan peningkatan hasil belajar kognitif berdasarkan angket validasi ahli, angket respons siswa, serta hasil pretest dan posttest. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 87,50% dari ahli instrumen, 96,36% dari ahli materi, 94,81% dari ahli media, dan 95,33% dari ahli bahasa. Rata-rata keseluruhan hasil validasi para ahli sebesar 93,50% dengan kategori sangat layak. Hasil peningkatan hasil belajar kognitif ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 49,38 pada pretest meningkat menjadi 82,09 pada posttest serta ketuntasan belajar siswa dari 5,88% pada tahap pretest menjadi 85,29% dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 kategori sedang. Respons siswa memperoleh rata-rata 98% dengan kategori sangat bagus. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan platform Genially layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Abstract. Indonesian language learning plays an essential role in the curriculum as it not only functions as a means of communication but also supports students' social, intellectual, and emotional development. However, based on interviews and classroom observations at SDN Mekarjaya, students demonstrated low active participation, lack of focus, and reluctance to ask questions during Indonesian language lessons, which contributed to low cognitive learning outcomes. This condition indicates the need to develop interactive and innovative learning media to improve students' cognitive achievement. This research aimed to develop interactive gamification-based learning media using the Genially platform to enhance students' cognitive learning outcomes in Indonesian language subjects and to determine its effectiveness through feasibility testing, improvement in learning outcomes, and student responses. The research was conducted in Class V of SDN Mekarjaya, involving 34 students. The method used was Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Development, Disseminate) developed by Thiagarajan. Data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive approaches based on expert validation, student response questionnaires, and pretest–posttest results. The validation results showed percentages of 87.50% (instrument expert), 96.36% (material expert), 94.81% (media expert), and 95.33% (language expert), with an overall average of 93.50%, categorized as highly feasible. Students' mean scores increased from 49.38 in the pretest to 82.09 in the posttest, with learning mastery improving from 5.88% to 85.29% and an N-Gain score of 0.66 (moderate category). Student responses reached 98%, categorized as very good. These findings indicate that the developed media is feasible and effective for improving students' cognitive learning outcomes.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License



Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia memuat suatu peranan esensial pada kurikulum pendidikan nasional karena tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa secara umum memuat suatu peranan besar pada proses berkembangnya siswa dalam aspek sosial, intelektual, dan juga emosional (Rahayu et al, 2025). Dari pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan siswa mampu mengekspresikan ide serta perasaan, terlibat pada interaksi masyarakat, dan juga memiliki keterampilan analitis dan imajinatif (Rosidah, et al., 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dapat meningkatkan pengaktualisasian diri anak yang tercermin dalam berbagai fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai alat utama dalam proses berpikir, memahami konsep, mengolah informasi, dan berkomunikasi.

Tanpa kemampuan berbahasa yang baik, siswa akan kesulitan menyerap materi pelajaran, mengungkapkan ide, ataupun memahami pandangan orang lain. Oleh sebab itu, penguasaan kemampuan berbahasa yang baik merupakan dasar yang esensial dalam pencapaian keberhasilan akademik di semua bidang studi, tidak hanya dalam pelajaran bahasa itu sendiri. Berbahasa juga mendukung siswa dalam mengembangkan daya pikir kritis dan imajinatif. Melalui kegiatan seperti menulis, membaca teks fiksi dan nonfiksi,

berdiskusi, dan berpidato, siswa diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan gagasan baru. Hal ini mendorong munculnya potensi berpikir analitis serta kreatif yang berperan krusial pada interaksi sosial dalam kehidupan serta dalam dunia kerja. Meskipun demikian, dalam praktik pembelajaran bahasa Indonesia masih terdapat berbagai permasalahan yang berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar, di mana pembelajaran masih berpusat pada buku teks sebagai rujukan utama sehingga kurang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik dan kebutuhan belajar siswa (Lindner et al., 2020; Kartini, 2022).

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam kemampuan memahami dan menginterpretasi teks. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di Indonesia turut memengaruhi hasil belajar siswa (Cahyaningrum et al., 2024). Kondisi ini juga tercermin pada data nasional yang menunjukkan bahwa capaian kompetensi Bahasa Indonesia 2024 siswa pada aspek pemahaman teks masih belum optimal, persentasenya sebesar 57,66% dari 24,064,711 jumlah siswa SD di Indonesia bersumber dari data.kemendikdasmen.go.id. Hal ini salah-satunya disebabkan kurang optimalnya pembelajaran dalam membekali siswa dengan keterampilan menginterpretasi dan memahami isi teks. Selain keterbatasan bahan ajar, penggunaan media pembelajaran yang masih minim dan kebutuhan akan inovasi turut memengaruhi efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan lainnya yang cukup berpengaruh pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih sangat terbatas, terutama dalam pemanfaatan teknologi. Suatu media pembelajaran yang memiliki sifat inovatif serta interaktif berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Namun, banyak guru yang mengalami hambatan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, baik karena keterbatasan sarana maupun kurangnya keterampilan dalam mengoperasikannya (Mariyanizaitin et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan mendukung pemahaman konsep secara lebih optimal.

Terdapat upaya yang mampu diterapkan guna menuntaskan permasalahan ini, yakni menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Gamifikasi dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran karena mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks belajar (Lutviana et al., 2025). Melalui pengaplikasian dari media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, penerapan dari pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, serta tidak menjadi hal yang monoton bagi siswa yang mampu mendorong peningkatan minat belajar serta mempermudah pemahaman konsep-konsep yang diajarkan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif (Ramadhani et al, 2022).

Seperti halnya penelitian lain yang relevan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Math Power berbasis gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa (Nur'Aida et al., 2024). Selain itu, penelitian lain juga mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbantuan website *Genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dan memperoleh hasil yang positif serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di jenjang sekolah dasar (Rajab et al., 2025). Sementara itu, penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Genially* dengan gamifikasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa pada materi IPA (Azizah et al., 2025). Namun demikian, dalam praktiknya

media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh konten kuis atau soal. Oleh karena itu, penelitian ini merancang media pembelajaran dengan penyajian materi yang sistematis dan mendalam, didukung video pembelajaran serta elemen motivasi atau *ice breaking* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kuis disajikan dalam bentuk tantangan berbasis pemecahan masalah yang disertai petunjuk (*clue*) guna mendorong kemampuan berpikir kritis siswa dan mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih efektif.

Upaya tersebut juga dirasakan dibutuhkan oleh SDN Mekarjaya, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2025, dalam kegiatan Pembelajaran (KBM) di kelas V SDN Mekarjaya, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa, yang berdampak pada belum tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal serta berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Permasalahan tersebut tampak dari perilaku siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang terlibat secara aktif mengenai materi yang diberi oleh guru. Hal ini juga diperkuat oleh penuturan wali kelas V, siswa tampak enggan untuk bertanya, kurang fokus selama pembelajaran, dan kurang menunjukkan antusiasme khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran sering kali dianggap membosankan dan sulit dipahami oleh siswa, mengingat materi yang disajikan memiliki konsep-konsep yang kompleks dan membutuhkan pemahaman mendalam. Kondisi ini memperkuat kebutuhan akan inovasi dalam media pembelajaran agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta mendukung tercapainya hasil belajar kognitif yang lebih optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan *platform Genially* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini membatasi kajian pada aspek kelayakan media, peningkatan hasil belajar kognitif, serta respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Kebaruan (*Novelty*) dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang terstruktur dan bertahap, sehingga relevan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif solusi terhadap permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Mekarjaya yang berlokasi di Kecamatan Mekarjaya, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten.

Subjek penelitian melibatkan 1 guru kelas V, 34 siswa kelas V sebagai subjek implementasi serta 10 siswa kelas IV yang terlibat pada tahap uji coba terbatas. SDN Mekarjaya digunakan sebagai lokasi penelitian utama (implementasi/uji coba penggunaan media), sedangkan SDN Rawu digunakan untuk pelaksanaan uji empiris instrumen penelitian. Pemilihan dua sekolah tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa keduanya memiliki karakteristik yang relatif sama, baik dari segi jenjang kelas, kurikulum, maupun latar belakang peserta didik, sehingga tetap relevan dan representatif untuk kebutuhan uji empiris dan implementasi penelitian. Pelaksanaan uji

empiris tidak dilakukan di sekolah yang sama dengan lokasi implementasi untuk menghindari bias hasil penelitian. Teknik pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut mengalami permasalahan rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru.

Pelaksanaan penelitian mengikuti empat tahapan pengembangan model 4D. Tahap define diarahkan pada penggalan kebutuhan pembelajaran melalui analisis karakteristik siswa, analisis tugas, serta pemetaan konsep materi Bahasa Indonesia, khususnya pada topik ide pokok paragraf. Selanjutnya, tahap design difokuskan pada perancangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan *platform Genially*, termasuk penyusunan alur pembelajaran dan pengembangan instrumen penelitian. Pada tahap *develop*, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli instrumen yang meliputi penilaian angket, instrumen tes dan kelayakan perangkat pembelajaran. Untuk instrumen tes soal yang sudah dinilai layak berdasarkan validasi ahli tersebut peneliti melakukan uji empiris kepada siswa kelas V SDN Rawu sejumlah 34 siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan proses validasi yang melibatkan tujuh orang validator sesuai dengan bidang keahliannya, yang terdiri atas 1 ahli instrumen, 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa.

Seluruh validator merupakan akademisi dan praktisi yang memiliki kompetensi serta pengalaman di bidang pendidikan dasar, pengembangan media pembelajaran, dan kebahasaan. Proses validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek instrumen penilaian, kesesuaian materi, desain dan tampilan media, serta ketepatan penggunaan bahasa yang kemudian direvisi berdasarkan masukan yang diberikan serta diuji coba secara terbatas pada siswa kelas IV SDN Mekarjaya. Adapun tahap disseminate dilakukan melalui penerapan media dalam kegiatan pembelajaran serta penyebarluasan hasil pengembangan melalui sosialisasi kepada guru sebagai pengguna akhir media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, angket validasi ahli, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest.

Pengembangan instrumen dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu penyusunan kisi-kisi berdasarkan indikator tujuan penelitian, penjabaran butir-butir instrumen sesuai aspek yang diukur, serta konsultasi dan validasi oleh ahli instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Pedoman wawancara yang disusun untuk menggali informasi mengenai permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, serta karakteristik siswa, lembar observasi untuk pengamatan langsung terkait aktivitas pembelajaran di kelas V SDN Mekarjaya yang dilakukan untuk studi pendahuluan dan juga tahap implementasi dilakukan untuk memperkuat hasil dari respons siswa sesuai dengan aktivitas yang diamati pada pembelajaran, angket validasi ahli untuk memperoleh evaluasi, saran, dan masukan pada proses revisi produk pengembangan, sehingga dapat diketahui kelayakan produk tersebut untuk digunakan, angket respons siswa untuk mengukur persepsi siswa terhadap media pembelajaran berdasarkan empat aspek, yaitu ketertarikan, isi materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan, serta tes hasil belajar yang terdiri atas *pretest* dan *posttest* untuk mengukur persepsi siswa terhadap media pembelajaran berdasarkan empat aspek, yaitu ketertarikan, isi materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas, observasi proses pembelajaran, pengisian angket oleh validator ahli dan siswa, dokumentasi kegiatan penelitian, serta pelaksanaan tes sebelum dan sesudah penggunaan media

pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang bersumber dari hasil wawancara, observasi, serta saran dan masukan validator ahli. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media, respons siswa, serta peningkatan hasil belajar kognitif. Kelayakan media dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian dihitung persentasenya menggunakan pengklasifikasian (Purwanto, 2013).

Tabel 1. *Interpretasi Kategori Uji Ahli*

Presentase Penilaian (%)	Interpretasi
81 - 100 %	Sangat Layak
61 - 80 %	Layak
41 - 60 %	Cukup Layak
21 - 40 %	Kurang Layak
0 - 20 %	Tidak Layak

Berdasarkan tabel 1, Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu: 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan ≤20% (tidak layak). Respons siswa dianalisis menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “Ya” (skor 1) dan “Tidak” (skor 0). Skor total dihitung dan dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan rumus yang sama, kemudian diinterpretasikan sesuai kategori (Sugiyono, 2013).

Tabel 2. *Interpretasi Respons Siswa*

Presentase Penilaian (%)	Interpretasi
81 - 100 %	Sangat Baik
61 - 80 %	Baik
41 - 60 %	Cukup
21 - 40 %	Kurang
0 - 20 %	Sangat Kurang

Berdasarkan table 2, Skor total dihitung dan dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan rumus yang sama, kemudian diinterpretasikan dengan kategori: 81–100% (sangat baik), 61–80% (baik), 41–60% (cukup), 21–40% (kurang), dan ≤20% (sangat kurang). Sedangkan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan perhitungan N-gain. Sebelum digunakan sebagai alat ukur, instrumen tes terlebih dahulu melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda guna memastikan kualitas dan ketepatan instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa. Sesudah didapat N-gain, proses ini selanjutnya melalui penghitungan nilai siswa memanfaatkan kategori N-gain oleh (Sundayana, 2016) pada tabel berikut :

Tabel 3. *Interpretasi Nilai Tes*

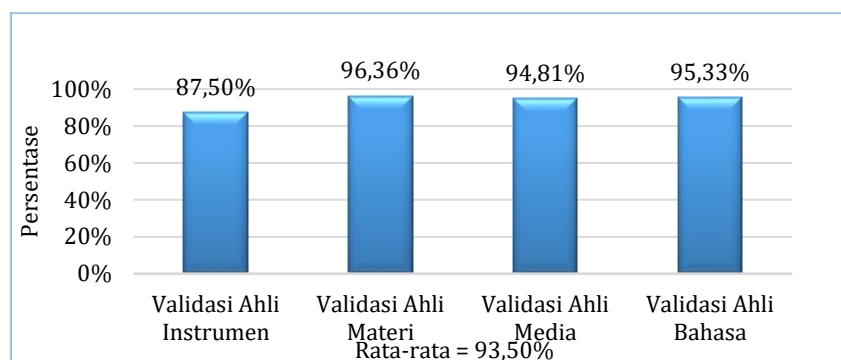
Nilai N-gain	Interpretasi
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan
g = 0,00	Tidak terjadi penurunan
0,0 < g < 0,30	Rendah
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
0,70 ≤ g < 1,00	Tinggi

Nilai N-gain (g) menunjukkan tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Nilai negatif menunjukkan penurunan, nilai 0 menunjukkan tidak ada peningkatan, sedangkan nilai positif dikategorikan ke dalam tingkat rendah, sedang, dan tinggi.

Hasil Dan Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan dengan memanfaatkan *platform Genially* memenuhi kriteria kelayakan. Penilaian kelayakan ini dilakukan untuk menjawab tujuan penelitian yang berkaitan dengan kesiapan media sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli instrumen, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil skor dari masing-masing ahli sebagai berikut.



Grafik 1. Rekapitulasi Persentase Hasil Penilaian Validator Ahli

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 87,50% dari ahli instrumen, 96,36% dari ahli materi, 94,81% dari ahli media, dan 95,33% dari ahli bahasa, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 93,50% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditinjau dari berbagai aspek substansial dan teknis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi standar kualitas dari berbagai aspek, mulai dari instrumen penilaian, kesesuaian materi, desain media, hingga penggunaan bahasa.

Media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan materi secara jelas, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Sahrul et al., 2025). Lebih lanjut, keberagaman bentuk media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan pemanfaatan platform daring, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif serta menstimulasi keterlibatan aktif siswa (Ningsih et al., 2025). Berdasarkan hasil validasi yang telah diuraikan, untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai penilaian para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, disajikan tabel-tabel rekapitulasi hasil penilaian ahli, yang meliputi penilaian ahli instrumen, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Validasi Ahli Instrumen

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Instrumen

No	Instrumen	Penilaian Ahli	Pesentase
1.	Angket Uji Ahli	51	$51/60 \times 100\% = 85\%$
2.	Instrumen Tes	44	$44/50 \times 100\% = 88\%$
3.	Perangkat Pembelajaran	45	$45/50 \times 100\% = 90\%$
Total Keseluruhan		140	$140/160 \times 100\% = 87,50\%$
Kategori Kelayakan		Sangat Layak	

Hasil validasi ahli instrumen menunjukkan bahwa instrumen angket, instrumen tes, dan perangkat pembelajaran berada pada kategori sangat layak, dengan persentase berturut-turut 85%, 88%, dan 90% yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak.

Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang dikembangkan telah memenuhi persyaratan kelayakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Kelayakan ini mengindikasikan bahwa instrumen telah disusun sesuai dengan tujuan pengukuran serta mampu merepresentasikan aspek yang hendak diukur secara tepat. Pernyataan tersebut selaras dengan pandangan yang menegaskan bahwa instrumen pengukuran yang telah memenuhi kriteria validitas dapat dinyatakan memiliki kelayakan isi, sehingga mampu mengukur objek sasaran secara tepat dan konsisten sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Setiawan et al., 2024).

Selanjutnya untuk instrumen tes soal yang sudah dinilai layak berdasarkan validasi ahli tersebut peneliti melakukan uji empiris kepada siswa kelas V SDN Rawu. Uji empiris ini dilakukan untuk mengetahui kualitas butir soal secara kuantitatif melalui analisis validitas butir, reliabilitas instrumen, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal, sehingga dapat dipastikan bahwa instrumen soal mampu mengukur hasil belajar siswa secara akurat, konsisten, serta sejalan dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Adapun hasil analisis data pengujian empiris terhadap instrumen tes soal yang dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Rawu menunjukkan gambaran kualitas butir soal berdasarkan aspek validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal, yang disajikan secara rinci sebagai berikut.

Analisis Validitas Soal Tes

Tabel 5. Hasil Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Nilai Pearson Correlation	R tabel	Keterangan
1	0,494	0,338	Valid
2	0,558	0,338	Tidak Valid
3	0,047	0,338	Valid
4	0,454	0,338	Tidak Valid
5	0,126	0,338	Valid
6	0,425	0,338	Valid
7	0,394	0,338	Valid
8	0,341	0,338	Valid
9	0,421	0,338	Valid
10	0,367	0,338	Tidak Valid
11	0,002	0,338	Valid
12	0,370	0,338	Tidak Valid
13	0,218	0,338	Tidak Valid
14	-0,040	0,338	Valid
15	0,437	0,338	Valid

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa dari 15 butir soal pilihan ganda yang dianalisis, terdapat 10 butir soal (66,67%) yang berada pada kriteria valid dan 5 butir soal (33,33%) yang berada pada kriteria tidak valid. Dengan demikian, butir soal yang tidak valid, yaitu nomor 3, 5, 11, 13, dan 14, tidak digunakan pada tahap penelitian. Selanjutnya, dilakukan uji validitas pada butir soal uraian untuk menilai tingkat kevalidan masing-masing butir, seperti disajikan pada tabel 3.

Tabel 6. Hasil Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Nilai Pearson Correlation	R tabel	Keterangan
1	0,888	0,338	Valid
2	0,780	0,338	Valid
3	0,824	0,338	Valid
4	0,917	0,338	Valid
5	0,909	0,338	Valid

Berdasarkan tabel 6 diatas, 5 butir soal uraian yang dianalisis, seluruh butir soal (100%) berada pada kriteria valid. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi Pearson (r hitung) pada setiap butir soal yang lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,338. Dengan demikian, seluruh butir soal uraian, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, dan 5, terbukti valid dan layak digunakan pada tahap penelitian berikutnya sebagai alat ukur hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hasil uji validitas, butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas tidak dimasukkan dalam pengujian reliabilitas, tingkat kesukaran, maupun daya pembeda.

Analisis Reliabilitas

Tabel 7. Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Varians
1	0,168
2	0,168
3	0,250
4	0,201
5	0,257
6	0,257
7	0,168
8	0,150
9	0,235
Butir Soal	Varians
10	0,129
Jumlah Varians Butir ($\sum\sigma^2_i$)	1,983
Varians Total Tes (σ^2_t)	4,239
Nilai Reliabilitas (r)	0,600

Hasil perhitungan memanfaatkan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan koefisien reliabilitas yang berada pada angka 0,600. Angka ini mengindikasikan bahwa instrumen tes pilihan ganda memiliki tingkatan reliabilitas yang tinggi serta mampu dimanfaatkan pada penelitian Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas terhadap soal uraian. Adapun hasil uji reliabilitas soal uraian disajikan sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Reliabilitas Butir Soal Uraian

Nomor Butir Soal	Varians
1	0,699
2	0,246
3	0,593
4	1,152
5	1,259
Jumlah Varians Butir ($\sum\sigma^2_i$)	3,949
Varians Total Tes (σ^2_t)	14,201
Nilai Reliabilitas (r)	0,903

Hasil yang didapat dari proses perhitungan memanfaatkan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,903. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes soal uraian sudah reliabel dengan kategori Reliabilitas sangat tinggi, atas dasar inilah instrumen ini mampu dimanfaatkan untuk keperluan penelitian

Analisis Kesukaran Soal

Tabel 9. Hasil Analisis Kesukaran Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Jumlah Benar	Indeks Keberhasilan	Kriteria
1	27	0,794118	Mudah
2	7	0,205882	Sukar
3	20	0,588235	Sedang

Butir Soal	Jumlah Benar	Indeks Keberhasilan	Kriteria
4	25	0,735294	Sedang
5	18	0,529412	Sedang
6	16	0,470588	Sedang
7	27	0,794118	Mudah
8	6	0,176471	Sukar
9	22	0,647059	Sedang
10	5	0,147059	Sukar

Berdasarkan Tabel 9, analisis indeks kesukaran terhadap 10 butir soal pada 34 siswa menunjukkan variasi tingkat kesukaran. Sebanyak 2 butir soal (20%) termasuk kategori mudah, 5 butir soal (50%) kategori sedang, dan 3 butir soal (30%) kategori sulit. Soal kategori mudah menunjukkan mayoritas siswa mampu menjawab dengan benar, soal kategori sedang memiliki tingkat kesukaran yang proporsional, sedangkan soal kategori sulit mengindikasikan hanya sedikit siswa yang dapat menjawab secara tepat. Selanjutnya, dilakukan uji tingkat kesukaran terhadap soal uraian yang digunakan dalam penelitian. Adapun hasil perhitungan tingkat kesukaran soal uraian disajikan sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Kesukaran Soal Uraian

Butir Soal	Rata-Rata Skor	Indeks Keberhasilan	Kriteria
1	1,706	0,426470588	Sedang
2	1,235	0,308823529	Sukar
3	3,206	0,801470588	Mudah
4	2,382	0,595588235	Sedang
5	1,206	0,301470588	Sukar

Berdasarkan Tabel 10, analisis indeks kesukaran terhadap 5 butir soal uraian pada 34 siswa menunjukkan variasi tingkat kesukaran. Terdapat 1 soal (20%) berkategori mudah, 2 soal (40%) berkategori sedang, dan 2 soal (40%) berkategori sukar. Secara umum, tingkat kesukaran soal berada pada kategori sedang, sehingga instrumen soal uraian dinilai sesuai untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Analisis Daya Pembeda Soal

Tabel 11. Hasil Analisis Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Rata-Rata Atas	Rata-Rata Bawah	Daya Pembeda	Keterangan
1	1	0,667	0,33333	Cukup
2	0,667	0,111	0,55556	Baik
3	0,778	0,222	0,55556	Baik
4	0,889	0,444	0,44444	Baik
5	0,778	0,222	0,55556	Baik
6	0,667	0,111	0,55556	Baik
7	1	0,556	0,44444	Baik
8	0,444	0,000	0,44444	Baik
9	0,889	0,444	0,44444	Baik
10	0,444	0,000	0,44444	Baik

Berdasarkan tabel 11 diatas, Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh 10 butir soal pilihan ganda memiliki daya pembeda positif dengan kategori cukup hingga baik. Satu soal (10%) berkategori cukup, sedangkan sembilan soal lainnya (90%) berkategori baik, yang menandakan sebagian besar soal mampu membedakan kemampuan siswa secara efektif. Dengan demikian, daya pembeda soal pilihan ganda secara keseluruhan berada pada kategori baik dan layak digunakan sebagai instrumen evaluasi hasil belajar kognitif siswa. Selanjutnya, dilakukan analisis daya pembeda pada soal uraian yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Analisis Daya Pembeda Soal Uraian

Butir Soal	Rata-Rata Atas	Rata-Rata Bawah	Daya Pembeda	Keterangan
1	2,778	1	0,44444	Baik
2	1,889	1	0,222222	Cukup
3	4	2,444	0,388889	Cukup
4	3,667	1,222	0,611111	Baik
5	2,6667	0,111	0,638889	Baik

Berdasarkan tabel 12 diatas, Hasil analisis menunjukkan bahwa 5 butir soal uraian seluruhnya memiliki daya pembeda positif dengan kategori cukup hingga baik. Sebanyak 2 butir soal (40%) berkategori cukup dan 3 butir soal (60%) berkategori baik, sehingga secara umum daya pembeda soal uraian berada pada kategori baik dan layak digunakan sebagai instrumen tes hasil belajar siswa. Dengan demikian, instrumen penelitian yang dinyatakan sangat layak dalam penelitian ini dapat dipandang telah memiliki kesesuaian antara indikator, objek pengukuran, dan tujuan penelitian, sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat keakuratan dan keterandalan yang memadai untuk mendukung analisis hasil penelitian.

Validasi Ahli

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

No	Aspek	Materi 1	Materi 2	Persentase (%)
1.	Kelayakan Isi	34	34	$68/70 \times 100\% = 97,14\%$
2.	Kelayakan Sajian	19	19	$38/40 \times 100\% = 95\%$
No	Aspek	Materi 1	Materi 2	Persentase (%)
	Jumlah	53	53	106
	Persentase	96,36%	96,36%	96,36%
	Rata-Rata			96,36%
	Kategori Kelayakan			Sangat Layak

Berdasarkan table 13 diatas, Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran memperoleh tingkat kelayakan sebesar 96,36%, yang menandakan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa sekolah dasar. Kualitas materi diperkuat melalui penyajian yang terstruktur, penggunaan contoh konkret, serta penyempurnaan berdasarkan masukan ahli. Temuan ini sejalan dengan (Irmadurisa ,2025) dan diperkuat oleh (Harefa et al., 2023) yang menegaskan bahwa penyajian materi yang sistematis dan kontekstual, disertai contoh konkret serta proses revisi berbasis umpan balik, mampu meningkatkan keterampilan siswa.

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Media

No	Aspek	Media 1	Media 2	Persentase (%)
1.	Kualitas Isi Media	37	39	$76/80 \times 100\% = 95\%$
2.	Kebahasaan	19	20	$39/40 \times 100\% = 97,50\%$
3.	Layout Media	32	35	$67/70 \times 100\% = 95,71\%$
4.	Interaktivitas	15	14	$29/30 \times 100\% = 96,66\%$
5.	Pemrograman Media	20	25	$45/50 \times 100\% = 90\%$
	Jumlah	123	133	256
	Persentase	91,11%	99%	94,81%
	Rata-Rata			94,81%
	Kategori Kelayakan			Sangat Layak

Berdasarkan tabel 14 diatas, Validasi ahli media memperoleh persentase 94,81%, dengan aspek pemrograman media sebagai aspek dengan skor terendah (90%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media sangat layak, masih diperlukan penyempurnaan

pada aspek kemudahan navigasi dan kepraktisan penggunaan. Kondisi ini mendukung pendapat yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki sejumlah karakteristik penting, antara lain kemudahan navigasi yang menuntut tampilan media disusun secara sederhana, rapi, dan menarik (Nurajizah et al, 2025).

Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif saat memanfaatkan fitur interaktif dalam media, terutama pada menu motivasi dan kuis berbasis petualangan. Penyajian kuis dengan tema permainan visual mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi terlibat aktif melalui diskusi, partisipasi, dan keinginan untuk mengulang aktivitas pembelajaran. Temuan observasi ini sejalan dengan pandangan yang menegaskan bahwa variasi perpaduan audio-visual dalam media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Batubara et al., 2023).

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa

No	Aspek	Media 1	Media 2	Persentase (%)
1.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	14	14	$28/30 \times 100\% = 93,33\%$
2.	Kejelasan Informasi	24	25	$49/50 \times 100\% = 98\%$
3.	Interaktif	19	18	$37/40 \times 100\% = 92,50\%$
4.	Keterbacaan	14	15	$39/40 \times 100\% = 96,66\%$
Jumlah		71	72	143
Persentase		94,66%	96%	95,33%
Rata-Rata				95,33%
Kategori Kelayakan				Sangat Layak

Berdasarkan tabel 15 di atas, Validasi ahli bahasa memperoleh persentase 95,33%, yang menunjukkan bahwa bahasa dalam media telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, komunikatif, dan mudah dipahami. Revisi bahasa yang dilakukan berdasarkan saran ahli mencakup ketepatan istilah, penulisan istilah asing, penggunaan tanda baca, serta perbaikan struktur paragraf semakin memperkuat kejelasan informasi dalam media. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang baik dan benar sangat berpengaruh terhadap keterpahaman pesan pembelajaran (Ngatmini et al, 2025). Bahasa Indonesia yang dipahami secara kurang baik menyebabkan siswa kesulitan memahami istilah teknis, mengikuti alur logis isi pembelajaran, serta menyampaikan ide secara tepat (Febriana et al., 2025). Berdasarkan seluruh hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan *platform Genially* layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dianalisis melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari 34 siswa kelas V sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

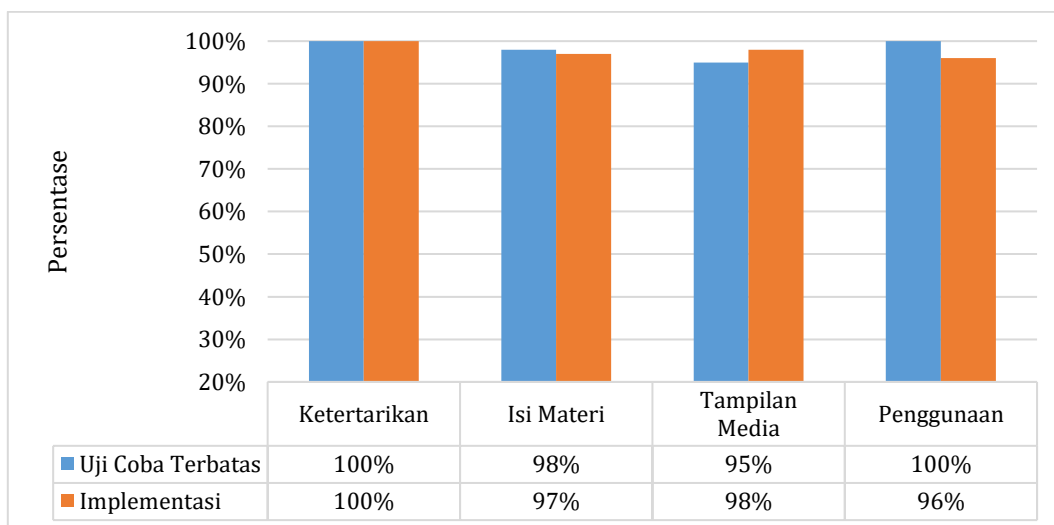
Indikator	Pretest	Posttest
Skor Terendah	13	27
Skor Tertinggi	77	100
Rata-Rata	49,38	82,09
Tingkat Ketuntasan	5,88%	85,29%
N-Gain		0,66
Kriteria		Sedang

Berdasarkan tabel 16 diatas, Nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,38 meningkat menjadi 82,09 pada *posttest*. Skor terendah meningkat dari 13 menjadi 27, sedangkan skor tertinggi meningkat dari 77 menjadi 100. Tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat secara signifikan, dari 5,88% atau sejumlah 2 siswa pada *pretest* menjadi 85,29% atau sejumlah 30 siswa pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,66 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif siswa tergolong efektif, namun belum mencapai kategori tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh kondisi awal kemampuan siswa yang relatif rendah, sebagaimana tercermin dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,38 dan tingkat ketuntasan awal yang masih sangat rendah, sehingga peningkatan yang terjadi berlangsung secara bertahap.

Selain itu, durasi penggunaan media pembelajaran yang terbatas dalam satuan waktu pembelajaran menyebabkan kesempatan siswa untuk melakukan pengulangan, pendalaman materi, dan eksplorasi mandiri belum optimal, sehingga capaian peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang. Pencapaian peningkatan hasil belajar tidak semata-mata bergantung pada model atau media pembelajaran yang diterapkan, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, seperti kesiapan belajar, tingkat penguasaan pengetahuan awal, serta ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari (Komala et al, 2025; Hairani et al, 2024).

Namun demikian, keterbatasan tersebut tidak menghambat munculnya perubahan positif dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar tetap didukung oleh temuan observasi selama pembelajaran, yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Integrasi unsur visual, audio, animasi, dan permainan dalam media membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Siswa tidak hanya menyimak materi secara pasif, tetapi terlibat aktif melalui diskusi, mini games, serta aktivitas kuis yang mendorong mereka untuk berpikir dan mengemukakan jawaban. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memfasilitasi siswa dalam mengonstruksi dan memahami konsep secara lebih mendalam melalui dukungan visual serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Deliany et al., 2019). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan *platform Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Mekarjaya.

Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Respons Siswa

Respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi diperoleh melalui tahap uji coba terbatas dan tahap implementasi. Hasil respons siswa pada kedua tahap menunjukkan pola yang konsisten dengan persentase rata-rata sebesar 98%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun hasil respons siswa pada pelaksanaan uji coba terbatas sebagai berikut.

Berdasarkan hasil respons siswa pada tahap uji coba terbatas dan tahap implementasi, media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memperoleh respons yang sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 98%. Pada aspek ketertarikan, persentase mencapai 100% pada kedua tahap, yang menunjukkan bahwa media mampu menarik minat siswa secara optimal. Aspek isi materi memperoleh persentase 98% pada uji coba terbatas dan 97% pada tahap implementasi, sedangkan aspek tampilan media meningkat dari 95% menjadi 98%. Sementara itu, aspek penggunaan memperoleh persentase 100% pada uji coba terbatas dan 96% pada tahap implementasi.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa aspek ketertarikan mencapai persentase rata-rata 100%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memiliki daya tarik yang sangat tinggi bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kondisi awal siswa yang teridentifikasi melalui wawancara pra-penelitian, di mana siswa telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat gawai dan permainan digital dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan unsur gamifikasi dalam pembelajaran berperan dalam mengalihkan kebiasaan tersebut ke arah yang lebih positif dan bernilai edukatif, serta selaras dengan prinsip media pembelajaran interaktif yang menekankan integrasi berbagai unsur multimedia, karena unsur permainan dalam media tersebut memicu respons belajar yang lebih tinggi, termasuk peningkatan motivasi, ketertarikan, dan partisipasi aktif siswa (Hariani et al., 2023). Hal ini diperkuat oleh pendapat bahwa pengintegrasian unsur audio, visual, animasi, dan video dalam media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta meningkatkan perhatian siswa (Cahyanigrum et al, 2024).

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan melalui pemanfaatan *platform Genially* dan telah melalui tahapan implementasi pada peserta didik kelas V SDN Mekarjaya. Hasil penelaahan kelayakan yang melibatkan validator ahli instrumen, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan rerata persentase sebesar 93,50% dengan klasifikasi sangat layak. Capaian tersebut menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, mencakup ketepatan instrumen evaluasi, keselarasan materi ajar, kualitas rancangan media, intensitas interaktivitas, serta kecermatan penggunaan bahasa, sehingga relevan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

Penerapan media pembelajaran terhadap 34 siswa kelas V SDN Mekarjaya memperlihatkan adanya eskalasi capaian hasil belajar kognitif yang signifikan. Nilai rerata peserta didik mengalami peningkatan dari 49,38 pada tahap *pretest* menjadi 82,09 pada tahap *posttest*, dengan perolehan N-Gain sebesar 0,66 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar meningkat secara substansial dari 5,88% menjadi 85,29%, yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Kendati demikian, capaian peningkatan tersebut belum mencapai kategori tinggi, yang dipengaruhi oleh kondisi awal kompetensi siswa yang relatif rendah serta terbatasnya durasi pemanfaatan media dalam satuan waktu pembelajaran. Respons

peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan kategori sangat baik dengan rerata persentase 98%, yang merefleksikan tingginya daya tarik media, kemudahan operasional, serta intensitas keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan keterbatasan penelitian, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya mengimplementasikan media dalam rentang waktu yang lebih panjang, melibatkan subjek yang lebih luas, serta menelaah pengaruh media terhadap dimensi afektif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Daftar Pustaka

- Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh Media *Genially* Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 428-438. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>
- Batubara, F. A., Tambunan, N., & Agustia, N. R. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Cahyanigrum, Y. S., & Yulianengsih, N. L. (2024). Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Di Sd Negeri Kaduagung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 421-436. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4195>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 90-97. <https://doi.org/10.58477/dj.v3i2.313>
- Febriana, I., Anisa, N. F., Marpaung, T. C., Arvi, M. D., & Napitupulu, I. P. (2025) Pengaruh Pemahaman Bahasa Indonesia dan Literasi Pada Pembelajaran Sains Sebagai Alat Komunikasi Ilmiah Berbasis Literatur . *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, 7(1), 260-268. <https://doi.org/10.29303/kopula.v7i1.6383>
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3190-99. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis website dengan menggunakan model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3581>
- Irmadurisa, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Comic Voice Bermuatan Dialog Interaktif Untuk Siswa Kelas 4 Sdn 1 Beleka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26190>
- Kartini, K. (2022). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Baku pada Soal Ulangan Semester Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 6-14. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.192>
- Komala, F. D., & Widodo, S. T. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Comic Strips Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 208-225.

<https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.29830>

- Lindner, K. T., & Schwab, S. (2020). Differentiation and individualisation in inclusive education: a systematic review and narrative synthesis. *International journal of inclusive education*, 29(12), 2199-2219.
<https://doi.org/10.1080/13603116.2020.1813450>
- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285-293.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1>
- Mariyanizaitin, L., Rosita, T., & Sukamana, E. (2025). Implementation of teacher competency in utilizing IT technology for Indonesian language learning in 3T Madrasahs, Indragiri Hilir Regency. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 5(11), 13575–13587. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v5i11.51940>
- Ngatmini & Suyitno. (2025). *Pengantar Praktis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Magnum Pustaka.
- Ningsih, Y., Alwi, N. A., Rahmadani, A. S., Wagira, E., & Mutiara, Q. (2025). Keterkaitan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(3), 295–301. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1836>
- Nur'Aida, M., Permana, E. P., & Imron, I. F. (2024). Pengembangan Media Math Power Games Berkonsep Gamifikasi Untuk Penguatan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 44-54. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i1.44753>
- Nurajizah, N., Habibie, A., & Muhammad, T. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on *Genially* for Informatics Subject in Grade X of Vocational High School. *Design Journal*, 3(2), 56–62. <https://doi.org/10.58477/dj.v3i2.313>
- Purwanto, E. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Pusdatin Kemendikdasmen. (2024). Data Rapor Pendidikan Indonesia.
- Rahayu, D. A., & Rigianti, H. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Sumba (Suku Kata, Menulis, dan Membaca) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 710–725.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6018>
- Rajab, T. A., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamefication Menggunakan Website *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Mojopurno 01. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 338-350. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v9i1.4008>
- Ramadhani, D. M., & Hafizh, M. R. (2022). Dampak Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Bagi Siswa SDIT Insan Mulia Karangkoobar. *Jurnal Dieksis ID*, 2(2), 84–90. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.2.2022.199>
- Rosidah, C. T., Azmy, B., & Hanindita, A. W. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).

Pratiwi, G. M., dkk. *Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially Serta Dampaknya terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*

Sahrul, S., Saputra, H. N., & Razilu, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama: Development of Video-Based Learning Media in Information and Communication Technology Subjects in Middle Schools. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(03), 1143-1154.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7230>

Setiawan, R., Wagiran, W., & Alsamiri, Y. (2024). Construction of an instrument for evaluating the teaching process in higher education: Content and construct validity. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 10(1).
<https://doi.org/10.21831/reid.v10i1.63483>

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.