



Pengaruh Media *Platfrom Genially* Berbantu Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III B SDN 64 To'bulung

Fatima Az-Zahra^{1*}, Andi Kilawati², Karmila³

^{1*–3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cokroaminto Palopo, Indonesia

Alamat : Jl. Latamcelling No. 19, Kelurahan Amassangan, Kecamatan Wara, Kota Palopo

Email: 12fatimahazzahrah@gmail.com¹, andikilawati@uncp.ac.id², karmilakasmin@gmail.com³

*Penulis Korespondensi : 12fatimahazzahrah@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of the Genially Platform Media Assisted by Snakes and Ladders on the Indonesian Language Learning Outcomes of Grade III B Students of SDN 64 To'bulung. This type of research uses Pre-Experimental. The design of this study uses the One Group Pretest-posttest Design. The population and sample used in this study were all grade III B of SDN 64 To'bulung. The total number of grade III B students was 28 students consisting of 14 girls and 14 boys. The data collection technique was a multiple choice test of 20 items in the form of a pretest and posttest that had been validated by the validator. The data analysis technique used in this study was descriptive and inferential statistical analysis techniques. The results of the analysis showed that the average pretest score was fifty-nine point twenty-eight while the average posttest score was seventy-three point ninety-two. This means that the posttest score was higher than the pretest, which proves that using the Genially Platform Media assisted by snakes and ladders in Indonesian language learning activities is more effective. The results of this study state that there is an influence of the Genially platform media assisted by snakes and ladders on the Indonesian language learning outcomes of grade III B students at SDN 64 To'bulung. The results of the inferential statistical analysis test using a paired sample t-test between the pretest and posttest.*

Keywords: *Genially assisted media platform snakes and ladders; learning outcomes; Indonesian.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Platfrom Genially* Berbantu Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III B SDN 64 To'bulung. Jenis penelitian ini menggunakan Pre-Experimental. Desain penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-posttest Design*. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III B SDN 64 To'bulung. Jumlah seluruh siswa kelas III B sebanyak 28 siswa terdiri dari 14 perempuan dan 14 laki-laki. Teknik pengumpulan data adalah tes pilihan ganda sebanyak 20 butir yaitu berupa pretest dan posttest yang sudah divalidasi oleh validator. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis memperlihatkan bahwa rata-rata skor *pretest* yaitu lima puluh Sembilan koma dua puluh delapan sedangkan rata-rata skor *posttest* yaitu tujuh puluh tiga koma Sembilan puluh dua. Artinya hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest* yang membuktikan bahwa dengan menggunakan media *platfrom Genially* berbantu ular tangga dalam kegiatan proses pembelajaran bahasa Indonesia lebih efektif. Adapun hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *platfrom Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III B di SDN 64 To'bulung. Hasil uji analisis statistik inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* antara *pretest* dan *posttest*.

Kata kunci: *Media platform genially berbantu ular tangga; hasil belajar; bahasa Indonesia.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting bagi masyarakat Indonesia karena merupakan salah satu faktor untuk memajukan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan yang ada di Indonesia sangat di upayakan untuk menjadi Negara yang berpendidikan lebih maju dan bermutu. Pendidikan yang lebih maju dan bermutu bukan hanya terletak pada kecerdasan intelektualnya saja melainkan memiliki sikap, perilaku, etika, dan moral yang baik untuk menjadikan bangsa yang bermartabat dan mempunyai karkter budi pekerti yang luhur (Hikmah dkk., 2022).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, menyampaikan gagasan, serta menumbuhkan kemampuan literasi siswa. Menurut Tarigan (2022), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara lisan maupun tulisan agar mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan konteks sosial dan budaya. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan keterampilan berbahasa karena pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 20 Oktober 2025 di SDN 64 To'bulung, khususnya di kelas III B dengan jumlah siswa 28 orang (14 laki-laki dan 14 perempuan), diperoleh data bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 70. Hasil penilaian harian, hanya 8 siswa (28,57%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 20 siswa (71,42%) belum mencapai nilai KKTP. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih rendah, sehingga berdampak pada belajar siswa yang kurang. Salah satu penyebab adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik. Di era digital saat ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang menarik.

Menurut Humaira & Meilana (2024), proses pembelajaran yang menyenangkan dan memanfaatkan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media digital yang menarik dapat menumbuhkan minat, perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini perlu inovasi pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat

lebih menarik. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Sadiman (2021) media pembelajaran berperan penting dalam mempejelas informasi dan mendorong siswa agar lebih aktif dalam prose belajar mengajar.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media platform *Genially* berbantu ular tangga dimana media platform *Genially* memiliki tampilan visual, animasi dan kuis menarik dalam satu media. Maka dari itu peneliti memilih media platform *Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III B SDN 64 To'bulung, dimana dapat membuat pembelajarn lebih menarik dan membantu siswa dalam proses belajar bahasa Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Hasil Belajar

Secara etimologis, kata disiplin berasal dari bahasa Latin *disciplinare*, yang memiliki makna mengajar, mendidik, atau melatih. Dalam konteks tertentu, istilah ini digunakan untuk menggambarkan proses pembinaan yang bertujuan membentuk sikap dan perilaku yang teratur melalui kegiatan pembelajaran dan latihan yang berkesinambungan dengan dunia Pendidikan, kedisiplinan menjadi elemen penting dalam membentuk karakter serta menentukan keberhasilan belajar siswa. Dalam konteks modern, disiplin dipahami sebagai sikap yang mencerminkan Kepatuhan dan penghormatan terhadap berbagai hukum, peraturan, dan standar yang berlaku dalam lingkungan kehidupan sehari-hari, terutama dilingkuan sekolah. Melalui penerapan disiplin yang baik, siswa dapat mengembangkan tanggung jawab, keteraturan, dan kebiasaan positif yang mendukung proses belajar mereka.

Hasil belajar adalah tolak ukur penting untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan belajar siswa tidak hanya mencerminkan keberhasilan pribadi, tetapi juga mencerminkan efektivitas penerapan startegi belajar. Hasil belajar mencakup aspek seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan, serta menjadi dasar unsur penilaian perkembangan siswa secara keseluruhan (Hariri dkk 2024). Hasil belajar adalah proses di mana individu menggunakan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik untuk mengumpulkan pengalaman dalam jangka waktu yang relatif lama, memperoleh pengetahuan, dan kemudian mengalami perubahan. Apa yang diamati tetap melekat dalam ingatan baik secara langsung maupun tidak langsung, dan hasil

belajar dapat diketahui melalui hasil penilaian yang dicapai siswa (Rahman Suniarti, 2022).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari dkk., 2021). Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik setelah selesainya suatu proses pembelajaran berupa penilaian terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan, perubahan tingkah laku, dan lain-lain. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020).

2.2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara umum, Perubahan perilaku dan keterampilan siswa secara keseluruhan setelah partisipasi mereka dalam proses pembelajaran disebut sebagai hasil pembelajaran. mencakup aspek sosial, emosional, dan kognitif psikomotorik yang berkembang sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar yang diperoleh siswa, sehingga tidak hanya terbatas pada satu aspek kemampuan tertentu. Selain itu, Hasil belajar merupakan bentuk capaian yang diharapkan dari proses pembelajaran dan tercermin dalam perilaku maupun kompetensi yang dapat ditunjukkan oleh para siswa setelah keterlibatan mereka dalam kegiatan pendidikan pada materi serta jangka waktu yang telah ditentukan. Capaian tersebut muncul sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar yang selaras dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang telah diterapkan. Menurut Fitriani (2022), hasil belajar merupakan sebagai kemampuan yang diperoleh atau dimiliki oleh siswa setelah mereka melalui dan menerima pengalaman belajar tertentu.

Menurut M. Ali (2020) Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Selain itu, bahasa Indonesia memainkan peran kunci sebagai bahasa nasional yang mempersatukan. Di tengah keragaman etnis, budaya, dan dialek regional di Indonesia, bahasa Indonesia mewakili identitas bersama bagi semua warga negara. Mengerti bahasa Indonesia berkontribusi untuk menumbuhkan semangat nasionalisme dan kecintaan terhadap negara pada anak-anak dari sejak mereka kecil. (Simamora dkk., 2022). Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi sehari-hari, tetapi juga sebagai metode utama pembelajaran di lembaga pendidikan. Dengan kemampuan bahasa yang kuat, siswa lebih mampu memahami materi pelajaran, mengekspresikan pikiran dan pendapat dengan jelas, serta berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya dan guru. (Anggraini, 2025). Kegiatan membaca dapat dilakukan dengan berbagai cara agar mudah terserap di dalam pikiran. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan proses membaca cepat, mencari inti/pokok dari bacaan, membaca dengan suasana hening, membaca di ruang terbuka, dan berbagai cara dapat dilakukan agar seseorang dapat memahami bacaan dengan baik (Marlina dkk, 2023)

Pembelajaran bahasa adalah proses mengembangkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik melalui materi yang terstruktur, kontekstual, dan terintegrasi dengan budaya agar mudah dipahami dan bermakna bagi siswa (Andi Kilawati, 2021). Bahasa Indonesia berperan sebagai media utama dalam menyampaikan informasi, memperoleh pengetahuan, dan mendorong kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengajar dan wali murid memiliki kontribusi khusus dalam mendorong penggunaan bahasa Indonesia yang akurat dan tepat dalam kehidupan sehari-hari siswa (Fatimah & Putra, 2024).

2.3. Media Pembelajaran

Abdullah dkk (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa secara efisien. Menurut Jusrianto dan Haspidawati Nur (2025), media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan bermakna, terutama dengan memanfaatkan teknologi (seperti Virtual Reality) agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Menurut Zahwa

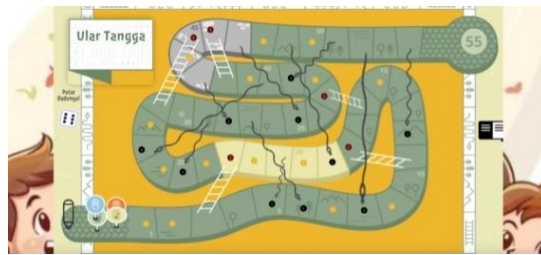
(2022) media pembelajaran merupakan tempat untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Fungsinya untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Penggunaan media teknologi diperlukan untuk membuat pembelajaran semakin menarik dan tidak terbatas pada guru. Menurut Hamka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

2.4. Media Platfrom Genially Berbantu Ular Tangga Digital

Platform Genially adalah sebuah aplikasi berbasis web yang memberikan kemudahan bagi para pengajar dan siswa untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan konten pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan. *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 dkk., 2024).

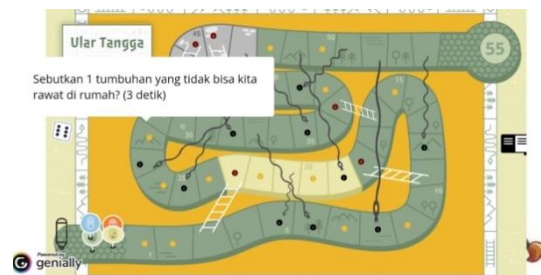
Siti Allia dkk., berpendapat bahwa game edukatif berbasis *genially* ini memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa, sehingga mereka cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, *genially* juga mampu mendorong kreativitas guru untuk lebih inovatif dalam merancang materi pembelajaran. Menurut Ismawati dkk., permainan ular tangga menarik minat siswa karena mudah dimainkan, memiliki aturan yang sederhana, serta dapat mendidik jika diberikan tema yang positif. Media *Genially* dapat dikatakan media yang dipergunakan secara online serta media yang dapat merangsang peserta didik melalui gaya belajarnya yaitu visual, auditori, dan kinestetik guna membantu untuk peserta didik dapat fokus (Permatasari dkk., 2021).

Setiap kotak dapat diisi dengan pertanyaan atau tantangan dari materi yang diajarkan. Panduan digital yang disertai pengaturan waktu memungkinkan peserta didik memahami aturan permainan dengan baik dan menjaga konsentrasi selama pembelajaran. Media ini dapat digunakan individu atau berkelompok, Sehingga mendukung kolaborasi guru dan siswa. Selain itu elemen visual, audio dan animasi yang menarik dalam *platfrom genially* memperbanyak pengalaman belajar siswa.



Gambar 1. Desain Media Platform Genially

Desain media *Platform Genially* berbasis ular tangga dirancang dengan sangat menarik, dengan setiap kotak pada papan permainan memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses belajar mengajar. Kontak tantangan berisi aktivitas yang menarik. Setiap kotak memiliki kode warna untuk mempermudah permainan, bundar dengan lingkaran hitam berisi hukuman, bundar dengan lingkaran biru berisi pertanyaan, bundar dengan lingkaran merah bonus dan bisa dilemparkan kepada lawan dan lingkaran abu-abu bonus tidak ada pertanyaan.



Gambar 2. Soal Setiap Titik Lingkaran

Adapun Kelebihan permainan ini yaitu : Pembelajaran lebih menarik sehingga menambahkan minat peserta didik; Menyediakan berbagai macam fitur, template dan animasi; Proses pembuatan dapat dilakukan dengan mudah; serta Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Sedangkan Kekurangannya yaitu : Untuk menggunakan fitur-fitur lainnya, pengguna perlu meningkatkan akun ke versi premium; Memerlukan koneksi internet yang bagus; serta Permainan memakan waktu yang cukup lama dari yang direncanakan karena adanya kemungkinan peserta didik harus kembali diawal ketika mendapat ular.

Penelitian ini dilakukan oleh Nasywa Kamila Adzani (2025) dengan judul penelitian “Pengaruh media ular tangga digital terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas III pada pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan”. Menggunakan metode *Quasi Eksperimental*, dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular

tingga digital berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Jauharul Wadud & Siti Lailiyah (2024) “Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika”. Menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *desain Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis *Genially* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Uliyati Aturrohman (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Bauh Gunung Sari”. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Experimental tipe One Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan jenis Pre-Experimental. Penelitian ini dipilih oleh penulis karena suatu eksperimen dalam pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh atau menguji ada tidaknya pengaruh atas penggunaan media Platfrom *Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III B SDN 64 To'bulung. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, di mana penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 64 To'bulung kota Palopo pada bulan Maret sampai April. Tobulung, Kec.Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan 91958. Populasi merupakan sekumpulan subjek yang akan diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas III B SDN 64 To'bulung, yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 perempuan dan 14 laki-laki. Sampel sebagian wakil populasi yang diteliti.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: observasi, tes dan dokumentasi. Dalam pendidikan observasi sering digunakan untuk memahami kondisi siswa, lingkungan pembelajaran, atau respons terhadap suatu intervensi. Teknik ini memberikan data yang kaya dan kontekstual, sering digunakan sebagai awal sebelum penelitian lebih lanjut. Tes terdiri dari dua bagian, *pre-test* dan *post-test*. Tes objektif terdiri dari soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban: A, B, C, dan D. Dokumentasi ini berfungsi sebagai pendukung untuk memperkuat hasil

penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media *Platfrom Genially* Berbantu Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa.

Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis mengenai Pengaruh Media Platform *Genially* berbantu ular tangga terhadap motivasi belajar Siswa pada pembelajarab Bahasa Indonesia Kelas III B SDN 64 To'bulung. Adapun teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif merupakan penyajian data secara apa adanya guna memberikan gambaran umum tentang objek penelitian, baik dari populasi maupun sampel, tanpa melakukan generalisasi atau penarikan kesimpulan yang berlaku secara luas. Mengetahui kemampuan akademik yang diperoleh siswa dalam mengerjakan soal dengan menggunakan pedoman yang telah ditetapkan oleh SDN 64 To'bulung siswa dikatakan tuntas belajar jika memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Analisis statistik inferensial digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas sebagai syarat dasar. Setelah memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji-t sampel independen.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Platfrom Genially* berbantu sular tangga.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Platfrom Genially* berbantu sular tangga.

Pengujian hipotesis

Jika $P \text{ value} < \alpha (0,05) = H_0$ ditolak, maka H_1 diterima

Jika $P \text{ value} > \alpha (0,05) = H_0$ diterima, maka H_1 ditolak,

Nilai signifikan ($p \text{ value}$) $< \alpha(0,05)$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis (H_1) diterima, artinya media *Platfrom Genially* berbantu ular tangga terdapat pengaruh pada motivasi membaca pemahaman. Jika signifikan lebih besar dari alpha (0,05) maka hipotesis nol(H_0) diterima dan hipotesis (H_1) ditolak artinya artinya media *Platfrom Genially* berbantu ular tangga tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III B SDN 64 To'bulung.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 64 To'bulung menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pra-experimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media platform *Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III B SDN 64 To'bulung. Penelitian ini menggunakan sampel kelas III B yang berjumlah 28 siswa. Dalam penelitian ini peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* pada kelas III B. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu melakukan observasi secara langsung di sekolah untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa. Selanjutnya peneliti berdiskusi dengan wali kelas III B mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti juga menyusun bahan ajar seperti menyiapkan modul ajar, materi ajar dan juga instrumen penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan uji validitas instrumen penelitian kepada dosen di bidang pendidikan bahasa Indonesia serta melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media sebelum instrumen dan media pembelajaran tersebut digunakan dalam penelitian.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 kali yang dimulai pada hari Kamis 23 April 2026. Pada pertemuan pertama di kelas, peneliti menyampaikan materi pembelajaran bab 7 dimana membahas tentang cara merawat hewan, tumbuhan dan bagaimana berteaman dengan baik dengan hewan ataupun tumbuhan tanpa menggunakan media platform *Genially* berbantu ular tangga. Setelah menyampaikan materi, siswa diberikan soal *pretest* dan menjelaskan bagaimana cara mengerjakan soal.

Selanjutnya pada tanggal 24 April 2026 peneliti menggunakan media platform *Genially* berbantu ular tangga untuk menyampaikan materi tentang cerita milo, menyambung kata dan bagaimana cara merawat hewan. Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok untuk bermain permainan ular tangga, yaitu kelompok kuning, orange, biru dan hijau. Setiap kelompok mempunyai kesempatan untuk bermain dan menjawab soal yang ada di media platform *Genially* berbantu ular tangga, setiap kelompok yang berhasil menjawab atau menyelesaikan tantangan akan mendapatkan poin dan bagi yang tidak menyelesaikan akan mendapatkan hukuman ketika permainan selesai.

Pada pertemuan ketiga pada tanggal 29 April 2026 kegiatan penelitian kembali dilaksanakan pada jam kedua sebagai pertemuan terakhir. Pada kegiatan pembelajaran tersebut, peneliti menyampaikan materi tentang tingkah unik hewan, cerita tentang suara dibelakang rumahku, menebak gambar hewan dan cara merawat tumbuhan dengan menggunakan media platform *Genially* berbantu ular tangga. Setelah semua materi selesai dijelaskan, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dan bermain media platform *Genially* berbantu ular tangga. Peserta didik akan menjawab setiap pertanyaan atau tantangan yang dia dapat atau tempat dia berhenti saat bermain ular tangga. Setelah permainan selesai peserta didik akan diberikan tes akhir (*posttest*) yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media platform *Genially* berbantu ular tangga. Setelah menyelesaikan soal *posttest*, peserta didik diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban di depan kelas.

Pada tahap akhir, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh selama pelaksanaan penelitian. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media media platform *Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III B SDN 64 To'bulung kota.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III B SDN 64 To'bulung, diperoleh bahwa penggunaan media media platform *Genially* berbantu ular tangga secara signifikan berpengaruh positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai *posttest* yang menggunakan media media platform *Genially* berbantu ular tangga sebesar 73,92 yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 59,28 serta uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2tailed) sebesar 0,019 dengan nilai (α) sebesar 0,05. Dengan demikian jelas terlihat bahwa sig. (2tailed) (0,019) < (α) (0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasywa Kamila Adzani (2025) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga digital mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun variabel yang diteliti berbeda, walaupun penelitian sama-sama menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan keterlibatan

siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian Nasywa, peningkatan terlihat pada kemampuan siswa bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sekelompoknya, sedangkan pada penelitian ini peningkatan terlihat pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Temuan dalam penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jauharul Wadud dan Siti Lailiyah (2024) mengenai pengaruh media ular tangga berbasis *Genially* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga berbasis *Genially* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,041 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,041 < 0,05$).

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,019 < 0,05$. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Platform *Genially* yang dipadukan dengan permainan ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media tersebut mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui tampilan visual, animasi, dan aktivitas interaktif yang membuat siswa lebih fokus terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, selama proses pembelajaran siswa menunjukkan minat untuk mengikuti kegiatan belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan yang menuntut mereka untuk berpikir dan menjawab pertanyaan sesuai materi yang dipelajari. Kondisi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan Ahmad Jauharul Wadud dan Siti Lailiyah bahwa media berbasis *Genially* memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Uliyati Aturrohman (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60,4 pada saat pretest menjadi 87 pada saat posttest, serta memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Platform *Genially* berbantu ular tangga. Pada penelitian ini, nilai rata-rata siswa meningkat dari 59,28 pada saat pretest menjadi 73,92 pada saat posttest. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat dari 32,14% menjadi 67,85%. Hasil uji statistik yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,019 < 0,05$ semakin memperkuat bahwa media yang digunakan memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kebaruan dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media Platform *Genially* berbantu ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menemukan informasi dalam bacaan pada siswa kelas III sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak diterapkan pada pembelajaran Matematika atau berfokus pada keterampilan kolaborasi siswa, penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh media Platform *Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan Platform *Genially* berbantu ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 59,28 menjadi 73,92 dengan nilai signifikansi sebesar $0,019 (< 0,05)$.

Meskipun demikian, selama proses penelitian terdapat beberapa kendala, seperti masih ada beberapa siswa yang kurang fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan kurang aktif saat permainan berkelompok berlangsung. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui arahan dan pendampingan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media platform *Genially* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas III B di SDN 64 To'bulung.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media platform *Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajar bahasa Indonesia a siswa kelas III B di SDN 64 To'bulung. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik inferensial menggunakan uji *paired sampel t-test* antara *pretest* dan *posttest* dimana diperoleh nilai signifikan $0,019 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu: Setelah mengamati adanya pengaruh media platform *Genially* berbantu ular tangga terhadap hasil belajaran bahsa Indonesia siswa kelas III B di SDN 64 To'bulung, ini menjadi salah satu rekomendasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Diharapkan kepada guru agar lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan teknologi yang ada dan memfasilitasi dukungan media pembelajaran yang tepat untuk mendorong peningkatan capaian pembelajaran khususnya pada pembelajaram bahasa Indonesia. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang teratik mengangkat topik serupa, untuk mengembangkan hasil penelitian ini pada pokok pembahasan lain dan lokasi yang luas dalam upaya meningkatkan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). *Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan*.Modern. Sindoro: Jurnal Cendikia Pendidikan, 4(1)
- Ali, Muhammad. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar*.PERNIK: Jurnal PAUD. Vol. 3. No. 1. September 2020. Univ. PGRI Palembang. 35-44 <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20227>
- Anggraini, S. (2025). *Pentingnya Peran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar*(Vol.04,Issue01).<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20227>
- Fatimah, S. N., & Putra, A. B. N. R. (2024). Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1097–1102. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20227>
- Hariri, M., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh motivasi belajar, disiplin belajar dan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMP Nurul Huda Al-Mashudi Sampang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(02)
- Hikmah, N., Khairunnisa, R., Afdal, & Saputra, H. (2022). *Penerapan Eskul Keagamaan Untuk Mengembangkan Bakat Siswa Di SDIT AD-DAUD Palaran Samarinda*. 7(2), 111–116. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355>
- Jusrianto, J., & Nur, H. (2025). *Lokakarya media pembelajaran berbasis virtual reality untuk membentuk karakter peduli lingkungan di SDN 29 Songka Kota Palopo*. Jurnal Abdimas Indonesia, 5(3), 1236–1242. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Kilawati, Andi (2021). *Kearifan Lokal To Ugiq dalam Pekan Budaya PGSD UNCP*. Jurnal Dieksis.ID, 3(1), 35-45. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.1.2>

- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276. <https://doi.org/10.58218/lambda.v5i1.1104>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.