

**PENGEMBANGAN MODEL TGT BERBANTUAN SNAKES LADDERS
BERBASIS GENIALLY WEB MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI
KEHIDUPAN (SISWA KELAS IV SD NEGERI GAPRANG 01 KABUPATEN
BLITAR)**

Ajeng Ayu Anggita¹, Shofi Nur Amalia², Khoirul Wafa³

^{1,2,3} PGSD, FIPS, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹ajengayuanggita02@gmail.com ²sofinuramalia@gmail.com,

³khoirulwafa0793@gmail.com

ABSTRACT

TGT model assisted by Genially Web-based Snakes Ladders. At SD Negeri Gaprang 01 Blitar Regency, grade IV students face difficulties in understanding Pancasila Education lessons even though the material has been neatly arranged by the teacher but students do not like Pancasila Education lessons causing problems in the learning process, namely: students have difficulty focusing on learning, many students tend to play alone in the midst of learning activities, there is no factor of variation in teaching models and learning media that leads to a monotonous learning experience. To overcome this problem, researchers developed a TGT model assisted by Genially Web-based Snakes Ladders. The TGT model is cooperative learning that forms students learning in small groups of 5-6 people. This model adds an element of fun, makes the learning experience creative, entertaining and increases students' interest in learning. Genially is a web-based platform that is used to assist users in creating various audiovisual and interactive content and can attract students' interest in learning. The purpose of the researcher developing the TGT model assisted by Genially Web-based Snakes Ladders is to determine the validity and attractiveness of the TGT model assisted by Genially Web-based Snakes Ladders media. The strategy used in this research is Research and Development (R&D) with the PPE model which consists of three stages: Planning, Production, Evaluation. The results of learning design validation obtained 90% and 95% material experts as well as the percentage of teacher attractiveness of 93% and the results of student attractiveness obtained 97%. The TGT model assisted by Genially Web-based Snakes Ladders is expected to attract students' interest in learning and can help the learning process.

Keywords: TGT, snakes ladders, genially web, attractiveness

ABSTRAK

Artikel ini adalah penelitian pengembangan yang menjelaskan mengenai pengembangan model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web*. Di SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar, siswa kelas IV menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran Pendidikan Pancasila walaupun materinya sudah disusun rapi oleh guru namun siswa kurang suka dengan pelajaran Pendidikan Pancasila menyebabkan timbulnya masalah pada proses pembelajaran yaitu: siswa kesulitan fokus dalam belajar, banyak siswa yang cenderung main sendiri ditengah kegiatan belajarnya faktor variasi model pengajaran maupun media pembelajaran yang mengarah pada pengalaman belajar yang monoton. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti mengembangkan model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web*. Model TGT adalah pembelajaran kooperatif yang membentuk siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang. Model ini menambahkan unsur kesenangan, menjadikan pengalaman belajar kreatif, menghibur dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. *Genially* merupakan *platform* berbasis *web* yang digunakan untuk membantu pemakai dalam menciptakan berbagai konten audiovisual dan interaktif dan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Adapun tujuan peneliti mengembangkan model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* ini ialah untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan model TGT berbantuan media *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web*. Adapun strategi yang digunakan penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model PPE yang terdiri dari tiga tahapan: *Planning, Production, Evaluation*. Hasil validasi desain pembelajaran memperoleh 90% dan ahli materi 95% serta persentase kemenarikan guru 93 % dan hasil kemenarikan siswa memperoleh 97 %. Model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan dapat membantu proses belajar.

Kata Kunci: TGT, snakes ladders, genially web, kemenarikan

A. Pendahuluan

Menurut Program Penilaian Siswa Internasional atau PISA, keadaan pendidikan di Indonesia saat ini masih di belakang, dengan posisi di peringkat 62 dari 70 negara. Dari perspektif ini, kondisi pendidikan di Indonesia sangat mengkhawatirkan, hal ini disebabkan oleh berbagai penyebab seperti rendahnya mutu pendidikan, yang secara khusus terlihat pada: tenaga pengajar (guru), siswa, fasilitas lingkungan, infrastruktur, dan manajemen (Amirahlilis, 2023). Salah satu alasan yang masih kerap muncul adalah rendahnya efektivitas pengelolaan proses belajar mengajar. Walaupun pengelolaan proses belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap mutu pendidikan di Indonesia, namun sering kali ditemukan bahwa para guru tidak mampu mendistribusikan materi dengan baik, menerapkan strategi yang tidak sesuai dalam pengajaran, memilih model pembelajaran yang kurang cocok, menghadirkan proses belajar yang membosankan, dan menggunakan media pembelajaran yang tidak cukup kreatif. Pembelajaran di Indonesia saat ini masih didominasi oleh metode

tradisional dan terbatasnya penggunaan berbagai media pembelajaran. Para pendidik lebih mengambil peran dominan dalam proses belajar dan kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang banyak digunakan adalah ceramah dan sekadar mengerjakan soal-soal, yang membuat siswa tidak merasa senang dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Sulaiman, et al, 2024).

Model pembelajaran merupakan suatu skema atau rancangan yang dipakai untuk menyusun rencana belajar, sehingga proses mengajar dan belajar dapat berlangsung dengan lebih efektif. Selain itu, penerapan model pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Berdasarkan pengamatan dan percakapan yang dilaksanakan bersama pengajar kelas IV SD Negeri Gaprang 01 kabupaten Blitar yakni bapak Nyo Sonny Ekantoro pada tanggal 11 September 2024 ditemukan permasalahan siswa yang kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru

selama proses pengajaran dan pembelajaran, murid yang tidak begitu berminat pada materi pelajaran Pendidikan Pancasila, kurangnya variasi media pembelajaran untuk menarik perhatian, serta kurangnya partisipasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

Dari masalah yang muncul di kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan suatu pendekatan baru dalam proses pembelajaran guna membereskan hambatan. Untuk mengatasi tantangan yang dihadapi di kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar, peneliti berencana untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media digital. Peneliti bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran TGT yang didukung oleh media *snakes ladders* dengan memanfaatkan *platform web Genially*.

Model TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran kolaboratif yang mengelompokkan siswa ke grup kecil walaupun variasi kemampuan, latar belakang berbeda. Pendekatan ini terkenal mampu meningkatkan proses pembelajaran yang aktif dan

efektif serta memperbesar motivasi siswa untuk belajar. Dengan menyisipkan elemen permainan, model TGT ini menambahkan aspek kesenangan, sehingga pengalaman belajar menjadi kreatif dan menyenangkan. Tujuan utama dari pendekatan pembelajaran TGT adalah untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep dan pengetahuan, meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri, mendorong kerjasama antar anggota kelompok, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menghargai berbagai sudut pandang (Nur'aeni & Hasanudin, 2023).

Media belajar berfungsi sebagai alat membantu proses belajar, pelajaran mudah dimengerti serta target belajar tercapai (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini sejalan dengan kurikulum pendidikan merdeka. Guru harus bisa merancang alat pembelajaran yang menarik serta kreatif. Media pembelajaran merupakan solusi terbaik dalam lingkungan pendidikan, di mana banyak inovasi media telah diciptakan untuk mendukung proses belajar

mengajar (Wafa et al., 2024). Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan efisiensi dalam proses belajar dapat ditingkatkan. Minimnya penggunaan bahan ajar, mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat (Amalia et al., 2024).

Permainan edukatif ular tangga mampu menarik minat murid karena cara penyajiannya yang beda dari materi belajar biasa. Game edukatif ini memanfaatkan situs *Genially* dalam penggunaan *snakes ladders*. Permainan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, karena elemen kesenangan yang ada dapat menggugah minat dan keterterlibat proses belajar (Sekar dan Febriani, 2024). Peneliti mengubah permainan ular tangga menjadi alat pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan *Genially*, yang memungkinkan terciptanya materi ajar yang interaktif dan menarik secara visual, sehingga bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. *Genially* merupakan alat gratis yang berbasis web yang ditujukan untuk meningkatkan interaktivitas sumber pendidikan, dengan

menawarkan peningkatan keterlibatan melalui penggunaan animasi dalam konten digital. Platform ini memiliki potensi untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar mereka, karena pendekatan inovatif dalam pendidikan ini dapat membangkitkan semangat dan mendorong para siswa untuk menjelajahi cara belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, yang memberi mereka kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pendidikan (Wadud & Lailiyah, 2024)

Pelajaran Pendidikan Pancasila yang disampaikan pada murid guna membentuk sikap, pemikiran, serta tindakan yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Materi ini diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan hidup, kemandirian, dan kemampuan untuk berjuang demi kepentingan bangsa dan negara serta menjaga prinsip-prinsip demokrasi dan keadilan. Nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila sangat krusial bagi setiap warga negara Indonesia, terutama untuk anak-anak dan generasi milenial. Setiap tindakan dan perilaku seharusnya diarahkan dan berkembang secara positif, mencerminkan nilai-nilai Pancasila yang relevan untuk dilaksanakan

aktivitas setiap hari. Kegiatan tersebut penting guna mempelajari nilai-nilai Pancasila agar anak-anak tidak melakukan tindakan atau menunjukkan sikap yang menyimpang dari prinsip-prinsip Pancasila (Fadhilah & Adela, 2020).

Pentingnya model TGT yang didukung oleh media *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* mempunyai banyak keuntungan yang penting, termasuk di antaranya: Meningkatkan minat dan pencapaian belajar siswa bila dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, membantu siswa menjadi lebih aktif dan terlibat kegiatan pembelajaran, sehingga menghasilkan situasi belajar yang lebih interaktif, dapat memicu semangat dan motivasi siswa selama pembelajaran dan dapat membantu mengurangi kebosanan dan rasa takut untuk bertanya, sehingga siswa menjadi lebih berani berpartisipasi serta mendorong kerja sama, komunikasi, dan sosialisasi antara teman sekelas, menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan kolaboratif.

Berdasarkan penelitian terdahulu penelitian ini didukung oleh Allia Siti (2024) yang berjudul

“Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis *Genially* Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dikelas IV SDIT Al -Akbar Karanggayam” Hasil dari penelitiannya berdasarkan evaluasi dari ahli media, penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukatif ular tangga yang didasarkan pada *Genially* memperoleh presentase 90% “Sangat Valid”. Penggunaan Media belajar ini diharapkan mampu menambah kesenangan dalam kegiatan belajar serta mengurangi kemungkinan kebosanan pada peserta didik. (Allia et al., 2024). Dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Miftahul Khairi tahun 2023 dengan judul, “ *Student Learning Outcomes On The Application Of TGT Learning Model Thorough Development Media Snakes Ladders*”, Hasil dari penelitiannya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi menghitung pecahan menerapkan model (TGT) lebih efektif dari pada penerapan model konvensional tanpa menggunakan media (Khairi, 2023)

Peneliti ini juga menggunakan model TGT dan *media Snakes Ladders* berbasis *Genially Web*,

seperti peneliti sebelumnya. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu pada saat menggunakan model TGT melalui media ular tangga menggunakan media konvensional tanpa berbantuan dengan *platform* digital, perbedaannya juga ada pada materi, kelas serta subjek penelitian. Keadaan inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Model TGT Berbantuan *Snakes ladder* Berbasis *Genialy Web* Materi Pancasila Sebagai Nilai kehidupan (Siswa Kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau dalam yang sering dikenal dengan *Research and Development* (R&D) serta penelitian ini menggunakan model penelitian PPE (*Planning, Production, Evaluation*) versi Richiey dan Klein (2009).



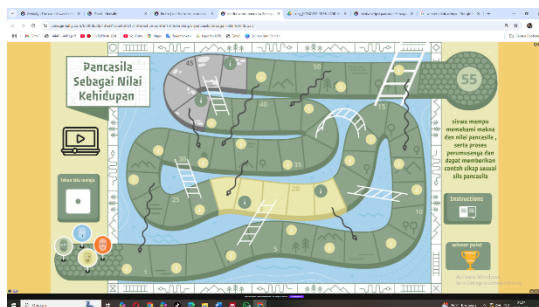
Gambar.1 Tahap Pengembangan Model PPE

Planning

Kegiatan mendesain atau merencanakan suatu produk dengan maksud tertentu. Tahap perencanaan dimulai dengan evaluasi kebutuhan yang diperoleh melalui studi yang terperinci. Dalam model PPE, langkah pertama melaksanakan pengumpulan informasi dengan pengajar kelas IV di SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar. Aktivitas ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai permasalahan yang ada di sekolah itu. Setelah peneliti menyelesaikan proses wawancara, penulis menemukan beberapa masalah, yaitu peneliti menemukan beberapa permasalahan yang muncul adalah adanya siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, serta siswa lain yang kurang fokus. Beberapa dari mereka lebih suka bermain sendiri saat pembelajaran, dan ada juga peserta didik yang tidak begitu berminat belajar Pendidikan Pancasila mengenai Pancasila sebagai nilai dalam kehidupan. Penyebabnya adalah penggunaan metode dan alat pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga kegiatan belajar menjadi monoton.

Production

Kegiatan produksi, dalam fase ini, meliputi proses pembuatan instrumen validasi produk dan angket untuk para validator serta ahli, serta pembuatan model produk yang model berbantuan media. Penyusunan produk dilakukan dengan mendesain produk menggunakan Model TGT dan Platform *genially web* untuk menciptakan media *snakes ladders* yang mengandung materi Pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan. Media *snakes ladders* ini dimodifikasi agar lebih menarik dengan menambahkan materi ajar, aturan permainan, dan tantangan pertanyaan yang berhubungan dengan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan.



Gambar 3 Desain *Snakes ladders* berbasis *Genially Web*



Gambar 4 Buku Panduan Penerapan Model TGT

Evaluation

Tahap ini mencakup proses pengujian dan evaluasi mengenai kelayakan produk serta implementasi model berbantuan media. Kegiatan ini, produk yang telah diuji diukur seberapa baik produk tersebut memenuhi kategori daya tarik dan kelayakan melalui otoritas para ahli. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Setelah mengetahui bahwa hasil validasi telah sesuai dengan kriteria yang ditentukan, maka produk itu dapat dicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Gaprang 01 di Kabupaten Blitar (Rustandi et al., 2022)

Adapun pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti adalah dengan memanfaatkan dokumentasi, observasi, wawancara dan angket. Angket berfungsi untuk menguji seberapa valid dan menarik produk model TGT berbantuan *snakes ladders* berbasis *genially web* yang kemudian dihitung dengan rumus.

Lembar validasi yang telah diberikan kepada para ahli kemudian dianalisis menggunakan skala likert, dengan rumus sebagai berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik dicapai

Tsh = Total skor empirik maksimal

Tabel 1 tingkat ketercapaian validasi produk

Tingkat ketercapaian (%)	Kategori
85,01-100	Sangat valid
70,01-85,00	Cukup valid
50,01-70,00	Kurang valid
01,00-50,00	Tidak valid

Kemenarikan model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* diukur dengan menggunakan angket yang mencakup indikator yang perlu dicapai siswa. Berikut adalah presentase untuk menganalisis kemenarikan model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah seluruh jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal

Tabel 2 tingkat kemenarikan produk

Kriteria	Presentase
Menarik	81-100%
Cukup Menarik	61-80%
Tidak Menarik	41-60%
Sangat Tidak Menarik	21-40%

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dijalankan SD Negeri Gaprang 01 yang terletak di Desa Gaprang, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar. Objek yang diteliti adalah 21 siswa kelas IV. Kegiatan penelitian berlangsung pada hari Rabu, 30 April 2025, di ruang kelas IV.

Proses yang diterapkan dalam penciptaan produk merupakan penggandaan dan penyesuaiaan dari tahap-tahap penelitian dan pengembangan PPE yaitu: 1) *Planning*, 2) *Production*, 3) *Evaluasion*

Planning, Dalam tahap ini, peneliti menjalankan aktivitas observasi pada 11 September 2024. Pada tahap awal, peneliti melaksanakan pengumpulan informasi melalui wawancara pengajar Pendidikan Pancasila kelas IV, guna mengetahui apakah proses pembelajaran di kelas sudah

memenuhi tuntutan, target serta karakteristik siswa.

Menurut pengamatan yang sudah dilaksanakan, peneliti menemukan perlu adanya pengembangan model yang memanfaatkan media menarik supaya siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan model pembelajaran yang menarik juga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Model yang dikembangkan oleh peneliti adalah "Model TGT Berbasis *Snakes Ladders* dengan *Genially Web*. Model ini dirancang secara menarik dengan pemanfaatan *Snakes Ladders* yang didukung oleh *Genially Web* untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih model pembelajaran ini karena belum diterapkan di SD Negeri Gaprang 01, dan model kooperatif tipe TGT berbantuan *Snakes Ladders* dengan *Genially Web* ini digunakan untuk mengevaluasi validitas serta daya tarik model TGT yang berbasis media di kalangan siswa kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar.

Production, tahap ini melibatkan pembuatan pembuatan

instrumen validasi produk dan angket kepada validator dan para ahli, serta medesain produk "Model TGT Berbantuan *Snakes Ladders*, untuk membuat media *snakes ladders* dengan menggunakan *Platform genially web* yang didalamnya memuat materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Untuk memperbaiki pemahaman siswa, kami melakukan pembaruan pada model pembelajaran tipe TGT, yang dimodifikasi oleh peneliti sebagai berikut:

1. Sintak I (Presentasi Kelas)

Pada fase ini, guru memperkenalkan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan melalui metode ceramah serta menayangkan video pembelajaran interaktif yang sudah disiapkan dan ditampilkan melalui media permainan *Snakes Ladders* berbasis *Genially web*. Video tersebut dapat diakses dengan mengklik ikon video yang tersedia pada media permainan. Fase ini krusial agar siswa bisa memahami materi yang akan dipelajari.

2. Sintak II (Belajar dalam Tim)

Dalam tahap ini, guru membentuk kelompok kecil berisi 4 hingga 6 siswa. Pengelompokan ini dilakukan dengan cara masing-masing siswa menekan ikon dadu

pada media *Snakes ladders* berbasis *Genially web*. Angka yang digunakan untuk kelompok adalah 1-4; jika ada siswa mendapatkan angka 5 atau 6, mereka dapat mengulangi untuk memperoleh angka 1-4. Siswa yang mendapatkan angka kemudian berkumpul sesuai dengan nomor kelompok yang diperoleh. Selanjutnya, guru memberikan lembar ringkasan materi kepada setiap tim, di mana setiap ketua tim menekan ikon dadu untuk menentukan materi yang akan dipelajari. Terdapat 4 lembar materi, sehingga angka dadu yang digunakan adalah 1-4. Setelah tim mendapatkan angka, guru akan memberikan lembar materi untuk dipelajari bersama, di mana siswa saling bekerja sama dan bertukar pendapat dalam memahami ringkasan materi.

3. Sintak III (Demonstrasi dan *Games*)

Pada tahap ini, setiap perwakilan kelompok atau ketua tim maju ke depan untuk mengocok dadu, yang akan menentukan urutan demonstrasi materi yang telah dipelajari. Dalam fase ini, siswa juga akan mengikuti permainan di mana kelompok yang maju untuk mendemonstrasikan materi juga harus menyiapkan satu soal untuk kelompok

lain. Kelompok yang ditunjuk untuk menjawab adalah kelompok lain yang pertama mengangkat tangan. Setiap tim yang mampu menjawab pertanyaan akan menerima poin yang bisa ditukarkan dengan hadiah di akhir pembelajaran.

4. Sintak IV (*Tournamen*)

Tahap ini adalah saat di mana pertandingan antar tim dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Snakes ladders* berbasis *Genially Web*. Jadi, kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya akan berpartisipasi dalam turnamen. Pertama, setiap perwakilan tim atau ketua tim menekan dadu untuk mendapatkan urutan bermain di media *Snakes ladders* tersebut. Angka urut yang digunakan untuk bermain hanya nomor 1-4. Setelah semua tim mendapatkan nomor urut, turnamen dapat dimulai dengan menjalankan pion sesuai urutan. Setiap tim akan bertanding, melewati tantangan, dan mencari poin hingga mencapai garis finish. Sebelum pertandingan dimulai, siswa harus memahami peraturan yang ada pada media *Snakes ladders* dengan mengklik ikon "*instructions*", di mana aturan permainan akan ditampilkan. Sepanjang jalan menuju

garis finish, tim akan menghadapi berbagai tantangan permainan. Tim yang pertama kali mencapai garis finish akan dinyatakan sebagai pemenang.

5. Sintak V (Rekognisi Tim)

Setelah turnamen berakhir, pada fase ini, pengajar akan mengumumkan siapa yang menang dan jumlah poin yang diperoleh masing-masing tim dengan memanfaatkan media *Snakes Ladders* yang berbasis *Genially Web*. Pengajar akan mengklik ikon "*winner point*" untuk memperlihatkan hasil dari penyelenggaraan turnamen itu. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya jika mereka bisa memenuhi kriteria yang sudah ditentukan, dan poin yang diperoleh dapat ditukarkan dengan hadiah di akhir pembelajaran.

Evaluasion, tahap ini mencakup pengujian serta kelayakan dari produk yang telah dibuat. Pada fase ini, produk yang telah diuji akan dinilai seberapa jauh ia memenuhi kategori ketertarikan dan kelayakan melalui penilaian dari para ahli. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis data yang telah divalidasi oara ahli. Setelah kriteria validasi terpenuhi, produk dapat

dicobakan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar.

Penelitian mengenai pengembangan model TGT adalah sebuah model yang dikembangkan dengan bantuan *Snakes ladders* berbasis *Genially Web*. Model pembelajaran ini bisa diterapkan setelah diuji oleh para ahli untuk memeriksa kevalidannya. Uji kevalidan dilakukan melalui evaluasi untuk menentukan sejauh mana instrumen tes/angket itu valid yaitu sejauh mana pertanyaanpertanyaan dalam angket dengan indikator yang telah dibuat sebelumnya. Angket yang telah diberikan, dianalisis menggunakan skala likert dengan hasil seperti berikut:

Hasil dari validasi oleh para ahli dalam desain pembelajaran menunjukkan bahwa penilaian terhadap Model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* pada materi Pancasila mendapatkan hasil "Sangat Valid". Adapun penelitian Khairi, Miftahul (2023) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran (TGT) dengan pengembangan ular tangga lebih praktis dalam menaikkan prestasi siswa materi operasi hitung

pecahan dibandingkan dengan penerapan model konvensional yang tidak menggunakan media. Model TGT adalah pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi berbagai aktivitas, baik yang berkaitan dengan aktivitas fisik seperti melihat, mencatat, dan berinteraksi dengan teks, maupun yang berhubungan dengan proses mental seperti menyelesaikan masalah, melakukan analisis, dan membuat pilihan. Oleh karena itu, penerapan model TGT dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan aktivitas serta partisipasi siswa di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Allia et al (2024) mengenai media pembelajaran berbentuk permainan edukatif ular tangga yang didasarkan pada Genially mendapatkan total persentase sebesar 90% dan dinyatakan "Sangat Valid". Oleh karena itu, diharapkan pemanfaatan media pembelajaran ini mampu menambah kesenangan dalam kegiatan belajar serta mengurangi kemungkinan kejenuhan siswa. Ini mengindikasikan pengembangan Model TGT didukung *snakes ladders* menggunakan *genially web* untuk materi Pancasila sebagai

nilai kehidupan adalah valid dan dapat diterapkan di kelas IV.

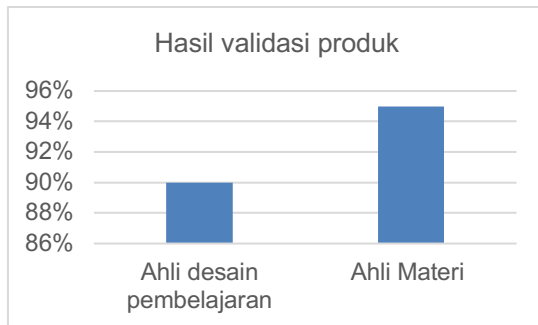
Dari hasil validasi oleh ahli materi, penilaian terhadap pengembangan Model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web*. Dinyatakan "Sangat Valid". Adapun penelitian Wadud dan Lailiyah (2024) menunjukkan adanya perbedaan dalam minat belajar dan hasil belajar siswa yang terjadi ketika menggunakan media penggunaan ular tangga yang didukung *Genially* diterapkan di dalam kelas untuk materi matematika dan dari dari hasil angket yang mengukur ketertarikan belajar siswa menunjukkan nilai yang melebihi batas yang ditetapkan. Hal tersebut menunjukan bahwa Pengembangan Model TGT Berbantuan *Snakes Ladders* Berbasis *Genially Web* Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan "valid"

Tabel 3 hasil validasi para ahli

Validator	presentase	Kategori
Ahli desain pembelajaran	90%	Sangat Valid
Ahli materi	95%	Sangat Valid

Hasil validasi dari setiap bidang keahlian desain pembelajaran dan

materi adalah sebagai berikut:



Grafik 1 Penilaian Ahli Desain Pembelajaran dan Materi.

Adapun hasil kemenarikan produk Berdasarkan hasil penelitian oleh 1 responden yaitu guru SD Gaprang 01 Kabupaten Blitar jumlah perolehan skor keseluruhan yaitu 37 sedangkan maksimal skor yaitu 40. Jadi, setelah dilakukan perhitungan terkait kemenarikan produk Model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, melalui penerapan formula yang telah dipaparkan di BAB III, menghasilkan angka sebesar 93%. Ini menunjukkan bahwa kemenarikan Model TGT berbantuan *Snakes Ladders* menggunakan *platform Genially* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan berdasarkan tanggapan dari guru adalah “Menarik”. Sementara itu, hasil penelitian mengenai kemenarikan dari 21 siswa SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar menunjukkan mereka juga

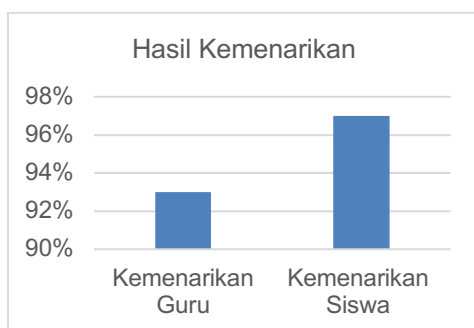
menilai “Menarik”. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sekar dan Febriani (2024) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuning” menyatakan bahwa penerapan ular tangga yang berbasis *Genially* secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan manfaat dari penggunaan media ini lebih tinggi dibanding pada minat menggunakan media tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh N, Siti (2024) dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran (TGT) dengan Memanfaatkan Media Ular Tangga pada *Platform Genially* Terkait dengan Prestasi Belajar Matematika pada Topik Bilangan Berpangkat Siswa Kelas VIII SMP Islam Sudirman Tahun 2024/2025 menunjukkan terdapat kemajuan dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Ditemukan juga adanya perbedaan efektivitas antara model (TGT) yang dibantu oleh ular tangga di *platform Genially* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Dengan demikian, dari pernyataan tersebut, Model TGT berbantuan Media *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* pada

Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan dapat membantu para guru dalam menyampaikan pelajaran lebih beragam dan menarik, agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mengurangi rasa bosan saat belajar.

**Tabel 4 hasil kemenarikan model
TGT berbantuan *Snakes Ladders*
berbasis *Genially Web***

Hasil Kemenarikan	Presentase
Responden Guru	93%
Responden Siswa	97%



Grafik 2 Penilaian Hasil
Kemenarikan.

D. Kesimpulan

Adapun Hasil dari proses validasi oleh para ahli desain pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 90% yang berarti “Sangat Valid”, sementara validasi dari ahli materi memperoleh

persentase 95% atau “Sangat Valid”. Dengan demikian, Model TGT berbantuan *Snakes Ladders* berbasis *Genially Web* Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan (Siswa Kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar) dapat dinyatakan sebagai “Sangat Valid” serta memadai untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan reaksi dari respon kemenarikan guru, didapat persentase 93% yang menunjukkan bahwa metode ini “Menarik”. Sementara itu, respon kemenarikan yang diberikan oleh siswa mencatat angka 97% atau “Menarik”. Dengan kata lain, Model TGT berbantuan *Snakes Ladders* Berbasis *Genially Web* Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan (Siswa Kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar) dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Allia, S., Oktavia T, R., & Wafa, K. (2024). *Edukatif ular tangga berbasis. 09*(September).
- Amalia, S. N., Zahrani, A., & Pambudi, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Dasar Bulutangkis pada

- Siswa Tunarungu. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 392–399.
- Amirahlilis, P. G. (2023). Keadaan Pendidikan Saat Ini dan Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Thesis*, 6(20), 1–9.
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16.
- Handayani, P., Suarjana, & Yudiana. (2021). Dakota (Dakon Matematika) sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 105(2), 79.
- Khairi, M. (2023). _____ *VOLUME STUDENT LEARNING OUTCOMES ON THE APPLICATION OF TGT LEARNING*. 04(02).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Rustandi, A., Haryaka, U., & Grasia, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan di TK Negeri 10 Kota Samarinda. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2), 148–157.
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1–46. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46.
- Sekar, D., & Febriani, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan. 1, 17–24.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Wafa, K., TR, O., & Salsabela, A. (2024). 15590-Article Text-67828-1-10-20240708. 09.