

*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY* BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD NEGERI 001 BAGAN BATU KOTA

Alya Nurzahira<sup>1</sup>, Waliyul Maulana Siregar<sup>2</sup>

PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Surel : [alyanurzahira2@gmail.com](mailto:alyanurzahira2@gmail.com)

### ABSTRACT

*The aim of this research and development is to determine the validity, practicality and effectiveness of using Genially learning media based on the snakes and ladders game for the Pancasila Education class V class of SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. This type of research is development research (Research and Development) by adapting the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were 30 students in class V of SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. The data collection techniques used were interviews, questionnaires and tests. Qualitative and quantitative approaches are data analysis techniques. The research results showed that the Genially learning media based on the snakes and ladders game received a percentage of 94% in the "very valid" category from material experts, media experts received 96% in the "very valid" category. The results of the practicality percentage were 96% in the "very practical" category from the teacher and the results of the effectiveness test obtained test completion results which obtained an average score of 85.67 with a percentage of 90% in the very effective category with an N-Gain value of 0.72. Thus, the resulting Genially learning media based on the snakes and ladders game for Pancasila education subjects is declared valid, practical and effective to use and able to improve learning outcomes.*

**Keywords:** Snakes And Ladders Game Media, Genially, Pancasila Education

### ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasikan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian peserta didik kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota yang adalah 30 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan tes. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif merupakan Teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga mendapatkan persentase 94% kategori "sangat valid" dari ahli materi, ahli media memperoleh 96% kategori "sangat valid". Hasil persentase praktikalitas sebesar 96% kategori "sangat praktis" dari guru dan hasil uji efektivitas mendapatkan hasil ketuntasan tes diperoleh nilai rata-rata 85,67 dengan persentase 90% kategori sangat efektif dengan hasil nilai *N-Gain* 0,72. Dengan demikian, media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga mata pelajaran pendidikan Pancasila yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci:** Media Permainan Ular Tangga, Genially, Pendidikan Pancasila

Copyright (c) 2024 Alya Nurzahira<sup>1</sup>, Waliyul Maulana Siregar<sup>2</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [alyanurzahira2@gmail.com](mailto:alyanurzahira2@gmail.com)

HP : 082277659556

Received 10 Juni 2024, Accepted 15 Juni 2024, Published 30 Juni 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan potensi seseorang karena sangat penting dalam kehidupan manusia untuk berkontribusi terhadap kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan yang diberikan di sekolah dapat mempengaruhi masa depan generasi muda. Oleh karena itu, perlunya tujuan pendidikan sebagai penentu keberhasilan proses pembentukan individu yang berkualitas tinggi. Oleh karena itu, pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk mengembangkan potensi individu melalui pembelajaran yang sesuai dengan tujuan masing-masing individu.

Dalam konteks ini, pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru, antara siswa satu dengan yang lain, serta dengan berbagai sumber belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Keaktifan dan inovasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Oru dkk., 2023, h. 404). Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh cara media pembelajaran digunakan. Pemanfaatan media, pesan ataupun informasi yang disampaikan oleh guru akan masuk ke dalam pikiran siswa. Karena itu, media memegang peran krusial dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran sangat krusial selama proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran adalah sarana yang membantu proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai pembelajaran teknologi yang efektif (Idawati dkk., 2022, h. 746). Pemanfaatan media dapat meningkatkan proses belajar dan mendukung siswa dalam mengembangkan perhatian, minat, pemikiran, dan emosi mereka selama belajar, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik akan memperoleh pemahaman yang baik tentang apa yang mereka pelajari dengan penggunaan media pembelajaran (F. Simbolon dkk., 2024, h. 6311). Karenanya, guru perlu mampu memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini akan memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan

efektif dan membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di tingkat dasar dan menengah, bersama dengan mata pelajaran lain seperti agama, bahasa, matematika, IPS, IPA, seni budaya, pendidikan jasmani, keterampilan, dan muatan lokal. Pancasila sangat bermanfaat bagi kehidupan orang Indonesia, terutama bagi generasi muda. Seiring berjalannya waktu, nilai-nilai pancasila yang di genggam oleh generasi muda sudah mulai memudar. Dengan demikian, "Seorang guru perlu memahami konsep Pancasila dengan baik agar dapat mengintegrasikannya ke dalam kurikulum sekolah, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai dasar Indonesia yang terkandung dalam Pancasila" (Siregar, 2020, h. 42). Untuk memastikan bahwa Pancasila terus melekat pada diri Guru perlu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar siswa merasa termotivasi untuk belajar.

Hasil observasi di SD Negeri 001 Bagan Batu Kota menunjukkan bahwa guru hanya mengandalkan buku paket untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guru belum pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut, dan guru hanya menggunakan pendekatan konvensional dalam proses mengajar. Hal tersebut membuat peserta didik berbicara dengan teman sebangku yang bukan membahas materi pembelajaran, bermain dan kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar. Dan hasil nilai ulangan harian peserta didik masih cukup rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka, diperlukan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Genially merupakan salah satu platform pendidikan yang berbasis teknologi yang dapat diakses oleh pendidik. Menurut Ratniati & Harahap (2022, h. 19) genially merupakan platform yang mempermudah pendidik dalam menggunakan media sebagai bahan ajar dan melakukan pembelajaran yang inovatif. Fatma &

Ichsan (2022, h. 52) menyatakan media pembelajaran *Genially* memiliki fitur-fitur yang beragam seperti presentasi, video pembelajaran, ePoster, game edukasi, kuis dan jenis bahan ajar interaktif lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa *Genially* adalah *Platform* yang berbasis *Web Online* yang memuat fitur-fitur yang bervariasi. *Genially* dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten interaktif seperti presentasi, infografis, animasi/video presentasi, ePosters, kuis, permainan edukatif, dan jenis materi ajar interaktif lainnya

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa di kelas. Pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam menggunakan media ini juga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, seorang pendidik hendaknya dapat memahami kondisi peserta didiknya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. "Permainan seperti ular tangga dan monopoli dianggap sebagai permainan yang edukatif, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain." (I dkk., 2021, h. 304). Pemanfaatan media permainan ular tangga dapat mendukung proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini membuat peserta didik tidak merasa bosan karena mereka belajar sambil bermain.

Permainan ular tangga sangat populer di Indonesia karena sifatnya yang menyenangkan banyak digemari oleh anak-anak. Djo dkk (2021, h. 35) menjelaskan pengertian ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi beberapa kotak, di mana beberapa di antaranya memiliki ular yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Dalam permainan ular tangga, pemain dimulai dengan meletakkan bidak di kotak pertama dan melempar dadu dengan bergilir. Berapa banyak mata dadu yang muncul maka bidak dijalankan sesuai banyaknya mata dadu. Jika pemain berada disebuah kotak yang mempunyai tangga maka pemain dapat menaikkan bidaknya sesuai panjangnya tangga.

Jika berhenti di kotak yang memiliki ekor ular, maka pemain menurunkan bidaknya sampai kekepala ular. Pemain yang mencapai kotak akhir terlebih dahulu maka pemain itu pemenangnya.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa adalah penggunaan media pembelajaran bermain. Media permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mencegah kebosanan di dalam kelas belajar sambil bermain tidak hanya diminati oleh siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik dan inovatif sebagai sarana pembelajaran dan permainan melalui *platform Genially* yang dapat menghasilkan game yang dapat dimainkan melalui gadget ataupun laptop.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* melalui model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 001 Bagan Batu Kota dengan subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik kelas V.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V, serta masukan dan saran yang diberikan oleh validator dan guru kelas V dari SD Negeri Bagan Batu Kota. Untuk data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian dari validator ahli materi, validator ahli media, guru, dan pencapaian belajar peserta didik.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Cahrry. Model ADDIE mencakup fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Genially* dengan memanfaatkan permainan ular tangga dimulai dari tahap analisis. Terlebih dahulu peneliti menganalisis penelitian kebutuhan dengan mewawancarai guru kelas V di SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. Hasil dari wawancara tersebut, menunjukkan beberapa permasalahan terkait pembelajaran seperti pemahaman peserta didik yang masih rendah dalam mata pelajaran pendidikan pancasila dan kurangnya media pembelajaran yang dapat menginspirasi peserta didik untuk aktif dan bersemangat dalam proses belajar. Dengan begitu diperlukanlah media pembelajaran yang mendorong motivasi peserta didik untuk belajar secara efektif dan sesuai dengan materi dengan tujuan pembelajaran. Selain menganalisis kebutuhan, peneliti juga menganalisis perangkat pembelajaran, kurikulum dan materi. Bahwasanya, perangkat pembelajaran yang menjadi pegangan oleh guru berupa buku pelajaran, modul ajar, buku absen dan buku penilaian.

Selanjutnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Genially* yang menggunakan permainan ular tangga. Media ini akan terdiri dari tampilan utama, menu utama, capaian dan tujuan pembelajaran, video pembelajaran, dan permainan ular tangga yang berisikan petunjuk permainan dan soal dibuat ke dengan *Storyboard* terlebih dahulu. Selain itu, peneliti juga menyusun instrument penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan seperti instrument penilaian validasi untuk para ahli serta tes hasil belajar.

Kemudian dilakukan kevalidan media dengan bantuan ahli materi dan media, dan juga dari ahli praktisi. Peneliti juga melakukan revisi berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para ahli terhadap media pembelajaran *Genially* yang menggunakan permainan ular tangga yang

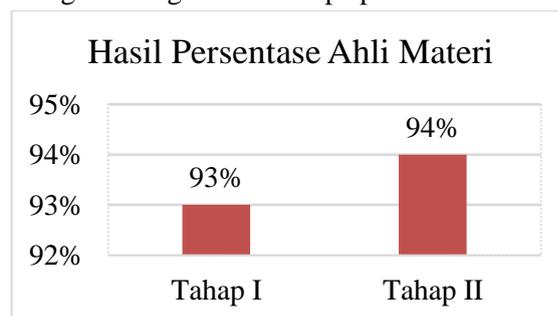
dikembangkan sehingga mendapatkan media pembelajaran yang pantas untuk diimplementasikan kepada peserta uji coba lapangan.

Selain itu, media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga yang dikembangkan diimplementasikan kepada subjek uji coba lapangan. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. Pada tahap implementasi lapangan, siswa diberi *Pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Kemudian, pengajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat dan siswa diberikan *Posttest* setelah pembelajaran selesai.

Dalam penelitian dan pengembangan memiliki 3 rumusan masalah yang terdiri dari kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga.

### 1. Kelayakan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga

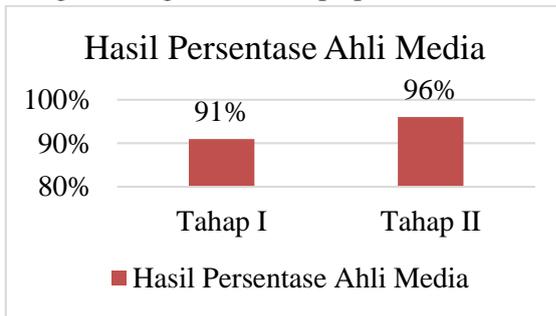
Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi. Validasi tahap I memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria "sangat valid" dengan mengoreksi sesuai masukan dari validator. Selanjutnya, tahap validasi II mendapatkan nilai 94% dengan kategori "sangat valid" tanpa perlu revisi.



Gambar. 1 Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media. Validasi tahap I mendapatkan nilai 91% dengan kategori "sangat valid" dengan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari validator. Berikutnya, tahap validasi II mendapatkan nilai 96% dengan

kategori "sangat valid" tanpa perlu revisi.

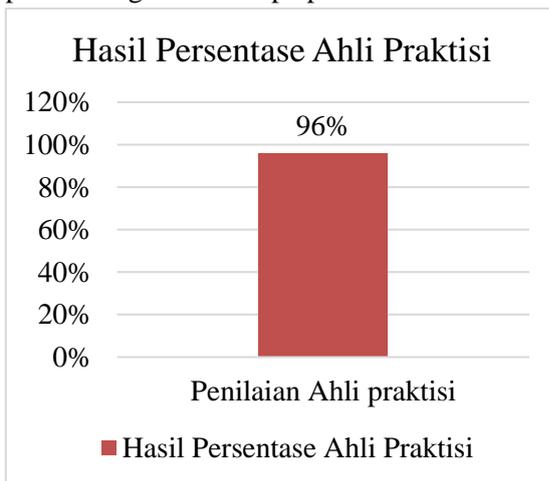


**Gambar. 2 Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

Berdasarkan hasil data penilaian di atas, media pembelajaran *Genially* mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbasis permainan ular tangga sangat valid/layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD Negeri 001 Bagan batu Kota.

## 2. Kepraktisan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga

Hasil perolehan nilai terhadap praktikalitas media pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga berbasis *Genially* diperoleh melalui validasi ahli praktisi. Penilaian dilaksanakan dengan mencapai 96% dengan kategori "sangat praktis" digunakan tanpa perlu revisi.



**Gambar. 3 Diagram Hasil Penilaian Praktikalitas**

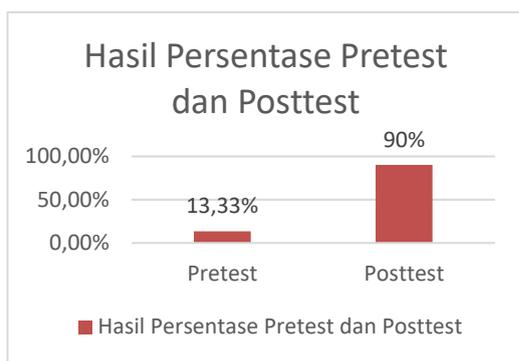
Berdasarkan kesimpulan, media pembelajaran *Genially* yang menggunakan permainan ular tangga dianggap valid/layak

dan praktis. Ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Anggraeni dkk. (2023, h. 32), yang mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan pendekatan model ADDIE. Menurut penilaian ahli materi, validitas mencapai 94%, sedangkan menurut ahli media, validitasnya mencapai 96% di kategorikan "sangat layak" untuk diimplementasikan. Selanjutnya penilaian kepraktisan terhadap praktisi dengan memperoleh nilai 91,66% hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran "sangat praktis". Dengan demikian, berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah sebuah media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

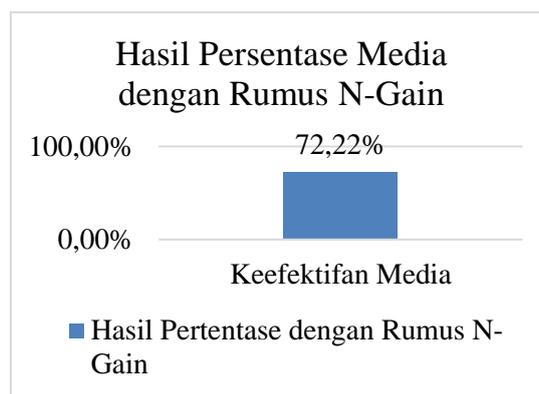
## 3. Keefektifan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga

Penerapan media pembelajaran *Genially* dengan menggunakan permainan ular tangga di SD Negeri 001 Bagan Batu Kota, Peneliti melakukan dua tes, yaitu tes sebelum dan sesudah pembelajaran (Pretest dan Posttest), yang masing-masing terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Peserta didik dianggap lulus jika memperoleh nilai setidaknya 75, sesuai dengan standar KKM yang berlaku di SD Negeri 001 Bagan Batu Kota.

Berdasarkan perolehan data, dapat dilihat bahwa hasil *Pretest* peserta didik yang tuntas mencapai 13,33% dengan 4 peserta didik yang tuntas, yang termasuk ke dalam kategori "tidak efektif". Dan hasil *Posttest* setelah menggunakan media menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 90% dengan 27 peserta didik yang tuntas, termasuk ke dalam kategori "sangat efektif". Terdapat peningkatan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran, ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga "sangat efektif".



Gambar. 4 Diagram Hasil Pretest Dan Posttets



Gambar. 5 Diagram Hasil Presentase Media Dengan Rumus N-Gain

Hasil data uji efektivitas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk. (2023, h. 47), juga menciptakan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan aplikasi *Genially* untuk siswa kelas IV dan memperoleh rata-rata nilai *Pretest* adalah 45,92, lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata nilai *Posttest* yang mencapai 80,74. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga ini berhasil meningkatkan pencapaian belajar peserta didik secara efektif.

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, melakukan perhitungan dengan rumus *N-Gain* berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Dari hasil perhitungan tersebut, memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,72, yang setara dengan persentase 72,22% yang dikategorikan sebagai “tinggi”. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga terbukti sangat efektif dalam proses pembelajaran.

### SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota. adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga yang sudah dikembangkan, selanjutnya divalidasikan dengan ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi memperoleh 94% kategori “sangat valid” dan penilaian ahli materi memperoleh 96% kategori “sangat valid”.
2. Media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga yang sudah dikembangkan, dilakukanlah uji kepraktisan media yang nilai oleh guru kelas V dengan memperoleh nilai persentase 96% dengan kategori “sangat praktis”.
3. Media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga yang sudah dikembangkan, dilakukanlah uji efektivitas. Hasil efektivitas ditentukan dengan hasil *Pretest* sebesar 13,33% dalam kategori “Tidak Efektif” dan *Posttest* sebesar 90% masuk dalam kategori "Sangat Efektif". Dan berdasarkan keefektifan penggunaan

media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga yang diukur menggunakan N-Gain mendapatkan kriteria “Tinggi” dengan skor 0,72 nilai presentase 72,22%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22–36. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>
- Djo, K., Dasar, S., & Kekawii, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32–38.
- F. Simbolon, L., Gandamana, A., Simbolon, N., Karo-Karo, D., & Siregar, W. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model Problem Based Learning pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093Medan Helvetia T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6310–6318.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- I, A. D. A., N.P., I. G. A. K. A., & Edi, I. S. (2021). PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG MENYIKAT GIGI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA PERMAINAN. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)*, 2(2), 301–306.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–752.
- Oru, A. B., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK BERBANTUAN LKPD MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI SATAP MATAWAI IWI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(2), 401–410.
- Putri, Firduansyah, D., & Aswarliansyah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *IPAR: ILMU PENDIDIKAN DASAR*, 1(1), 39–49.
- Ratniati, R., & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform *Genially* Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 7(1), 18–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1337>
- Siregar, W. M. (2020). KONTRIBUSI TINGKAT PEMAHAMAN PERUMUSAN PANCASILA TERHADAP KOMPETENSI GURU SD NEGERI DI KECAMATAN MEDAN HELVETIA. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 10(1), 40–51. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v10i1.19285>