

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Game Edukasi Berbasis *Genially*

a. Pengertian Game Edukasi

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan semakin menegaskan peran penting media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa. Menurut Prasetyo & Prihatnani (2018) Permainan edukasi adalah media pembelajaran yang membuat anak bermain sambil belajar dimana anak merasa tidak terbebani dalam menguasai materi dan membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pelajaran. Penyajian materi dalam bentuk permainan membantu menumbuhkan antusiasme, rasa senang, dan minat belajar, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara konsisten tanpa menimbulkan tekanan. Dengan demikian, media pembelajaran yang berbasis permainan tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga berfungsi sebagai pendorong internal yang efektif untuk membangun, mempertahankan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Nurlatifah & Purniati (2025) Game edukasi merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Ini menunjukkan bahwa

penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, baik media visual maupun permainan edukasi sama-sama berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan juga dapat meningkatkan dorongan belajar karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan aktivitas yang tersedia. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Penggunaan game edukasi terbukti memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak melalui pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi (Karimah, Reditha, & Hanif, 2025). Pendekatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang tepat, baik secara visual maupun berbasis permainan, mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mendalam dan utuh.

b. *Genially*

Genially adalah situs web atau platform yang dapat mempermudah pendidik melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat media sebagai bahan ajar. Media *Genially* adalah pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk anak seperti penyajian visual yang atraktif, animasi, audio, video, serta beragam fitur interaktif lainnya yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Ni'mah, Warsiman, & Hermiati, 2025).

Pemanfaatan media *Genially* memungkinkan penyampaian materi pembelajaran dilakukan secara lebih beragam, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat belajar, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Di samping itu, sifat interaktif yang dimiliki oleh *Genially* memberi peluang kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkolaborasi dengan teman sebaya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. media *Genially* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Genially merupakan sebuah Platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif dengan mudah dan kreatif. Dengan berbagai fitur yang intuitif, *Genially*

memungkinkan pembuat konten, termasuk guru dan siswa, untuk membuat presentasi, infografis, poster, dan berbagai materi pembelajaran lainnya dengan tampilan menarik dan dinamis (Zamzami & Raharjo, 2024).

Selain itu, *Genially* memiliki berbagai fungsi dalam kegiatan pembelajaran, antara lain sebagai media presentasi interaktif, pembuatan infografis edukatif, media permainan edukatif (*game-based learning*), serta pembuatan kuis atau evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Platform *Genially* dapat diakses secara daring melalui situs resmi <https://genially.com> yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan berbagai konten interaktif secara langsung melalui internet. *Genially* menyediakan layanan yang dapat digunakan secara gratis (free) dengan fitur dasar, serta menyediakan versi berbayar (premium) yang menawarkan fitur tambahan seperti template yang lebih lengkap, pengaturan privasi lanjutan, dan berbagai elemen interaktif tambahan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang lebih kompleks.

Dengan kata lain, *Genially* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk membuat materi visual, tetapi juga merupakan platform digital yang memungkinkan guru maupun siswa menghasilkan konten pembelajaran yang bersifat interaktif dan kreatif. Berkat fitur-fitur yang mudah digunakan, platform ini mempermudah pembuatan

berbagai jenis materi, seperti presentasi, game, video pembelajaran, poster, dan media pembelajaran lainnya dengan tampilan yang lebih menarik dan dinamis. Pernyataan ini menekankan bahwa *Genially* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan membuat materi lebih hidup, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, serta mendorong keterlibatan aktif dalam belajar. *Genially* tidak sekadar berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Berdasarkan tinjauan teori, media pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang bersifat interaktif, kreatif, dan visual, seperti platform digital *Genially*, permainan edukatif, atau materi berbasis animasi dan audio, mampu menarik perhatian siswa sekaligus menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak memberatkan. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih bersemangat, merasa senang, dan termotivasi untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar yang muncul dari pemanfaatan media tersebut berkaitan dengan kebutuhan dan harapan siswa serta dorongan internal mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam dan mencapai prestasi yang diinginkan. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai sarana

penyampaian materi, tetapi juga menjadi faktor penting dalam membangun, mempertahankan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkesinambungan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

c. Pengertian Game Edukasi Berbasis *Genially*

Belajar merupakan suatu kegiatan yang wajib kita laksanakan sehubungan dengan tugas kita sebagai pendidik. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajaran (Pane & Dasopang, 2017).

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu merancang strategi agar siswa bisa belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Strategi ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat sekaligus membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara umum, strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai serangkaian langkah atau aktivitas yang dipilih guru untuk mempermudah dan mendukung siswa dalam mencapai sasaran pembelajaran tertentu. Supaya strategi tersebut bisa dijalankan dengan baik, guru harus menguasai berbagai cara penyampaian

materi, yang biasa dikenal dengan istilah metode pembelajaran. Dengan penguasaan metode yang tepat, guru dapat menyajikan materi secara menarik, sesuai kebutuhan siswa, dan lebih mudah dipahami, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Pada dasarnya, game edukasi berbasis *Genially* merupakan permainan pembelajaran yang dikembangkan melalui platform *Genially*, yang memuat pembuatan konten interaktif seperti kuis, presentasi, atau permainan digital. Game ini memadukan elemen hiburan dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan memanfaatkan *Genially*, materi pelajaran dapat disajikan secara visual dan interaktif, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Tujuan dari game edukasi berbasis *Genially* adalah untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Game ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif serta efektif, karena guru dapat memantau dan membimbing proses belajar siswa melalui aktivitas yang ada di dalam permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Falahudin (2014) Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih

efisien, tetapi juga membantu pebelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.

Jenis-jenis suatu media pembelajaran ada media yang berfungsi sebagai media visual yang memiliki fungsi untuk dapat sebagai penyalur pesan yang berasal dari sumber yang dapat menerima pesan yang tertuang dalam bentuk yang visual, disamping itu juga fungsi dari adanya media visual ini juga agar dapat menarik perhatian, untuk dapat memperjelas suatu ide yang akan disampaikan, menggambarkan beberapa fakta sehingga menjadi mudah untuk bisa dipahami dan diingat apabila fakta dapat tersaji dalam bentuk visual (Mukarromah & Andriana, 2022).

Website Genially mempunyai fitur bervariasi seperti game edukasi, konten interaktif, desain visual yang menarik, dan fleksibilitas yang tinggi, bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Saputri, Widodo, & Wibowo, 2024).

d. Kelebihan Game Edukasi Berbasis *Genially*

Menurut Florentina., dkk (2025) Beberapa keunggulan media *genially* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Memiliki fitur berbagai fitur terutama video karena untuk presentasi ceramah lebih mudah merekam dibandingkan tampil depan kelas yang membuat gugup.

2. Mudah diakses dan mudah digunakan oleh siswa.
3. Menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, infografis, dan materi interaktif lainnya, yang memungkinkan Siswa untuk berkreasi dan memberikan variasi dalam pengajaran.
4. Memiliki Fitur interaktif, seperti tombol, hyperlink, dan animasi, dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menjadikannya lebih dinamis.
5. Desain yang menarik, elemen interaktif, dan kemungkinan menambahkan animasi menjadikan efektif dalam menjaga minat siswa selama pembelajaran.
6. Dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan elemen permainan dan interaktivitas yang disediakan.
7. Memberikan konten yang menarik, sesuai dengan zaman, dan dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar

e. Kekurangan Game Edukasi Berbasis *Genially*

1. Ketergantungan pada Akses Internet
2. Keterbatasan Perangkat Teknologi
3. Kemampuan Guru dalam Mengoperasikan Media
4. Pembuatan game edukasi berbasis *Genially* memerlukan waktu yang cukup lama, mulai dari perencanaan materi, desain tampilan, hingga pengujian permainan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

f. Manfaat Game Edukasi Berbasis *Genially*

Adapun penggunaan *genially* memberikan manfaat yang nyata bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan belajar melalui penyajian materi yang interaktif serta dilengkapi unsur permainan yang membuat pembelajaran terasa lebih hidup. Tampilan visual yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi turut membantu menjaga perhatian serta menumbuhkan antusiasme siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, fitur seperti animasi dan tautan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Dengan demikian, *Genially* dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang positif, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa (Florentina.,dkk 2025)

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan siswa selama proses pembelajaran, karena motivasi menjadi kekuatan pendorong yang membuat siswa mau berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Hidayah & Hermansyah (2016) Motivasi belajar adalah dorongan internal

dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pemicu awal untuk belajar, tetapi juga berperan dalam menjaga keberlanjutan usaha belajar siswa ketika menghadapi berbagai hambatan dan kesulitan. Hal ini dapat dilihat dari adanya antusiasme belajar, keteguhan dalam menghadapi tantangan, ketertarikan terhadap materi pelajaran, dorongan untuk meraih prestasi, serta kemampuan siswa dalam mengelola dan mempertahankan aktivitas belajarnya secara berkesinambungan. Faktor internal yang memengaruhi motivasi belajar antara lain kebutuhan pribadi, harapan, dan cita-cita yang ingin dicapai siswa, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan kondisi lingkungan belajar, seperti peran pendidik, dukungan keluarga, strategi pembelajaran yang digunakan, serta suasana kelas. Oleh karena itu, motivasi belajar berkaitan erat dengan proses dan hasil belajar, sebab semakin tinggi tingkat motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Motivasi dapat menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Handhika, 2012). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa motivasi berperan besar dalam membentuk keadaan psikologis siswa yang positif selama kegiatan pembelajaran

berlangsung. Siswa yang memiliki motivasi tinggi umumnya menunjukkan perasaan senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran, sehingga aktivitas belajar tidak dianggap sebagai suatu beban, melainkan sebagai kebutuhan yang bernilai bagi dirinya. Keadaan ini mendorong siswa untuk bersikap lebih aktif, memiliki konsentrasi yang lebih baik, serta berupaya memahami materi pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pendorong untuk melakukan kegiatan belajar, tetapi juga memengaruhi sikap serta kesiapan mental siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran.

b. Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar peran motivasi sangatlah penting. Motivasi berperan penting dalam proses belajar karena menjadi pendorong untuk mempertahankan fokus, menghadapi tantangan, dan memahami materi secara efektif, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Hamzah B Uno (2009) dalam (Alimuddin & Mayasari, 2023) ada sembilan indikator motivasi yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai);
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa);
- c. Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi;

- d. Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan;
 - e. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya);
 - f. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah “orang dewasa” (misalnya terhadap pembangunan, korupsi, keadilan, dan sebagainya);
 - g. Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan, dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini tersebut);
 - h. Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang (dapat menunda pemuasan kebutuhan sesaat yang ingin dicapai kemudian); dan
 - i. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.
- c. Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar**

Menurut Angraini dkk., (2017) Peran guru sebagai sumber belajar; peran guru sebagai sumber belajar berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran. Guru memegang peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu peran utama yang dimiliki adalah sebagai sumber belajar, yang berkaitan dengan kemampuan menguasai materi pelajaran secara menyeluruh. Penguasaan tersebut memungkinkan guru menyampaikan materi secara tepat, menjelaskan konsep dengan

jelas, serta memberikan penjelasan atas berbagai pertanyaan yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan penguasaan materi yang baik, proses pemahaman dapat berjalan lebih lancar dan pembelajaran tetap selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan. Di samping itu, guru juga berperan sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta menyediakan sumber dan MUKKA yang relevan. Dalam peran ini, guru mengarahkan jalannya pembelajaran agar berlangsung secara aktif dan efektif, sekaligus memberi ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kemandirian dalam belajar.

Peran guru sebagai motivator juga sangat diperlukan dalam pembelajaran. Melalui sikap, metode, dan pendekatan yang digunakan, guru dapat membangun suasana belajar yang positif dan mendorong minat belajar. Motivasi yang diberikan membantu meningkatkan keterlibatan dan ketekunan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Selain itu, guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan, pendampingan, serta umpan balik sesuai dengan kebutuhan belajar. Melalui peran ini, kesulitan belajar dapat diminimalkan dan proses pembelajaran dapat diarahkan secara optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Guru berperan dalam mendorong motivasi belajar melalui pengelolaan pembelajaran yang baik, penyampaian materi yang

jelas, serta penciptaan suasana belajar yang kondusif. Dalam perannya sebagai motivator, guru memberikan dorongan, bimbingan, dan perhatian agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif dan bermakna. Penerapan metode pembelajaran yang beragam, penggunaan pendekatan yang tepat, serta sikap yang mendukung dapat membantu menumbuhkan minat dan semangat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Meskipun demikian, motivasi belajar tidak selalu berkembang secara optimal dalam praktiknya. Menurunnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang bersumber dari aspek internal maupun lingkungan pembelajaran.

Faktor internal meliputi rendahnya minat terhadap materi, kurangnya rasa percaya diri, serta ketidakjelasan arah dan tujuan pembelajaran. Kondisi ini dapat menyebabkan proses belajar terasa kurang bermakna dan mengurangi dorongan untuk belajar.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki pengaruh terhadap tingkat motivasi belajar. Pembelajaran yang disajikan secara monoton, keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran, serta lingkungan kelas yang kurang mendukung dapat menimbulkan kejenuhan.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi dalam Belajar.

Menurut Saputra (2018) Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik (yang terkandung dalam diri

siswa (individu). Dan motivasi ekstrinsik dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukan siswa). Walaupun tidak mutlak, penguatan dan pengembangan motivasi belajar siswa tersebut juga berada di tangan guru atau pendidik dan anggota masyarakat lainnya. Guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas memperkuat motivasi belajar siswa di sekolah. Orang tua dan anggota masyarakat bertugas memperkuat motivasi belajar siswa di rumah dan lingkungan secara berkesinambungan. Di samping itu, minimnya dukungan dan umpan balik yang bersifat membangun dari guru maupun lingkungan sekitar dapat menghambat tumbuhnya motivasi belajar. Oleh karena itu, pemahaman guru terhadap berbagai faktor penyebab rendahnya motivasi belajar menjadi hal yang penting dalam upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Dalam pengembangan motivasi, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain :

- 1) Cita-cita dan Aspirasi Siswa
- 2) Kemampuan yang di miliki siswa
- 3) Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa
- 4) Kondisi Lingkungan Siswa
- 5) Unsur-unsur Dinamis Dalam Pembelajaran
- 6) Upaya atau Dorongan Guru Dalam Motivitasi

d. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut (Suharni, 2021) Strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

1. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik. Pada permulaan belajar mengajar hendaknya seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus (TIK) yang akan dicapai siswa. Tidak cukup sampai disitu saja, tapi guru juga bisa memberikan penjelasan tentang pentingnya ilmu yang akan sangat berguna bagi masa depan seseorang, baik dengan norma agama maupun sosial. Makin jelas tujuan, maka makin besar pula motivasi dalam belajar.
2. Hadiah. Berikan hadiah untuk siswa-siswa yang berprestasi. Hal ini akan sangat memacu siswa untuk lebih giat dalam berprestasi, dan bagi siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk mengejar atau bahkan mengungguli siswa yang telah berprestasi. Hadiah di sini tidak perlu harus yang besar dan mahal, tapi bisa menimbulkan rasa senang pada murid, sebab merasa dihargai karena prestasinya. Kecuali pada setiap akhir semester, guru bisa memberikan hadiah yang lebih istimewa (seperti buku bacaan) bagi siswa ranking 1-3.
3. Saingan/kompetisi. Guru berusaha mengadakan persaingan di antarsiswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

4. Pujian. Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun. Bisa dimulai dari hal yang paling kecil seperti, “beri tepuk tangan bagi si Budi...”, “kerja yang bagus...”, “wah itu kamu bisa...”.
5. Hukuman. Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Hukuman di sini hendaknya yang mendidik, seperti menghafal, mengerjakan soal, ataupun membuat rangkuman. Hendaknya jangan yang bersifat fisik, seperti menyapu kelas, berdiri di depan kelas, atau lari memutar halaman sekolah. Karena ini jelas akan mengganggu psikis siswa.
6. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar. Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, khususnya bagi mereka yang secara prestasi tertinggal oleh siswa lainnya. Di sini guru dituntut untuk bisa lebih jeli terhadap kondisi anak didiknya. Ingat ini bukan hanya tugas guru bimbingan konseling (BK) saja, tapi merupakan kewajiban setiap guru, sebagai orang yang telah dipercaya orang tua siswa untuk mendidik anak mereka.

7. Membentuk kebiasaan belajar yang baik. Ajarkan kepada siswa cara belajar yang baik, entah itu ketika siswa belajar sendiri maupun secara kelompok. Dengan cara ini siswa diharapkan untuk lebih termotivasi dalam mengulang-ulang pelajaran ataupun menambah pemahaman dengan buku-buku yang mendukung.
8. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok. Ini bisa dilakukan seperti pada nomor 6.
9. Menggunakan metode yang bervariasi. Guru hendaknya memilih metode belajar yang tepat dan bervariasi, yang bisa membangkitkan semangat siswa, yang tidak membuat siswa merasa jenuh, dan yang tak kalah penting adalah bisa menampung semua kepentingan siswa. Seperti *Cooperative Learning*, *Contextual Teaching & Learning (CTL)*, *Quantum Teaching*, *PAKEM*, maupun yang lainnya. Karena siswa memiliki tingkat intelegensi yang berbeda-beda satu sama lainnya. Ada siswa yang hanya butuh 5 menit untuk memahami suatu materi, tapi ada siswa yang membutuhkan 25 menit baru ia bisa mencerna materi. Itu contoh mudahnya. Semakin banyak metode mengajar yang dikuasai oleh seorang guru, maka ia akan semakin berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.
10. Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Baik itu media visual maupun audio visual

e. Teori- Teori Motivasi Belajar

Fitriani., dkk (2025) mengemukakan lima teori motivasi belajar yaitu :

1. Teori Behavioristik

Menurut Teori behavioristik, motivasi belajar dapat dibentuk melalui pemberian penguatan (*reinforcement*). Menurut Skinner (1953), perilaku yang diberikan konsekuensi positif akan cenderung diulang kembali. Dalam konteks pembelajaran, ketika siswa mendapatkan pujian, penghargaan, atau bentuk apresiasi lain dari guru, mereka akan terdorong untuk mengulangi perilaku belajar yang baik tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk motivasi, terutama pada siswa sekolah dasar yang masih sangat responsif terhadap bentuk penghargaan dari guru.

2. Teori Humanistik

Menurut Teori humanistik, motivasi belajar akan berkembang secara optimal apabila kebutuhan dasar siswa terpenuhi. Siswa perlu merasa aman, dihargai, dan diterima di lingkungan sekolah sebelum mampu menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Jika siswa merasa nyaman dan tidak takut salah, mereka akan lebih percaya diri untuk mencoba, bertanya, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, suasana kelas yang mendukung secara emosional sangat

berpengaruh terhadap tumbuhnya motivasi dari dalam diri siswa.

3. Teori Kognitif

Menurut teori ini, Teori kognitif menyoroti pentingnya cara berpikir siswa dalam memengaruhi motivasi belajar. Weiner (1985) melalui teori atribusi menjelaskan bahwa siswa yang mengaitkan keberhasilan dengan usaha dan kerja keras cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika siswa menganggap kegagalan disebabkan oleh faktor luar seperti keberuntungan atau soal yang terlalu sulit, maka motivasi mereka bisa menurun. Artinya, keyakinan terhadap kemampuan diri dan cara memaknai hasil belajar sangat menentukan tingkat semangat siswa dalam belajar.

4. Self-Determination Theory

Menurut Ryan dan Deci (2000) menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh apabila tiga kebutuhan psikologis terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Otonomi berarti siswa diberi kesempatan untuk memilih atau memiliki kendali dalam proses belajar. Kompetensi berarti siswa merasa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterhubungan berarti adanya hubungan yang baik dengan guru dan teman. Jika ketiga kebutuhan ini terpenuhi, siswa akan lebih menikmati pembelajaran dan terlibat

secara aktif tanpa harus selalu didorong oleh hadiah atau hukuman.

5. Teori Nilai-Ekspektasi

Menurut Teori nilai-ekspektasi menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dua hal utama, yaitu nilai tugas dan harapan berhasil. Siswa akan lebih termotivasi apabila mereka menganggap tugas tersebut penting, bermanfaat, dan sesuai dengan kehidupan mereka. Selain itu, siswa juga perlu memiliki keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas tersebut dengan baik. Jika siswa merasa tugas bermakna dan sesuai dengan kemampuannya, maka dorongan untuk belajar akan meningkat.

3. Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

a. Pendidikan

Secara etimologis, istilah *pendidikan* berasal dari kata dasar *didik* yang diberi imbuhan, sehingga menunjuk pada proses mengarahkan atau membimbing individu dari kondisi yang kurang matang menuju keadaan yang lebih berkembang, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Pengertian ini menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya perkembangan secara sistematis dan komprehensif untuk membentuk kemampuan dan karakter seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang bertujuan

mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui pengajaran, latihan, dan bimbingan agar menjadi lebih dewasa. Definisi ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya mencakup aspek akademik formal di sekolah, tetapi juga mencakup pembentukan nilai dan pola pikir sebagai bagian dari perkembangan kepribadian secara utuh. Secara umum, pendidikan merujuk pada usaha sadar dan terencana yang dirancang untuk mengembangkan potensi seseorang sehingga dapat memahami ilmu pengetahuan, membentuk karakter dan kepribadian, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pendidikan tidak sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pembentukan nilai, sikap, dan kompetensi yang menyeluruh di dalam diri individu. Dalam kerangka hukum nasional Indonesia, definisi pendidikan dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. UU ini menetapkan bahwa pendidikan merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan pengembangan potensi secara aktif dari aspek spiritual, kepribadian, keterampilan, serta kecerdasan untuk memenuhi kebutuhan individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Konstitusi ini menegaskan bahwa sistem pendidikan nasional berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai dasar konstitusionalnya .

Selain definisinya, UU Sistem Pendidikan Nasional juga mengatur pelaksanaan pendidikan melalui tiga jalur yang bisa saling melengkapi. Pendidikan formal adalah jalur yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, mencakup pendidikan dasar, menengah, serta pendidikan tinggi yang berlangsung dalam lembaga resmi seperti sekolah dan perguruan tinggi . Pendidikan nonformal adalah jalur pembelajaran di luar pendidikan formal yang tetap terstruktur serta berjenjang, misalnya kursus, pelatihan, atau lembaga pembelajaran masyarakat yang menyediakan layanan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tertentu . Sementara itu, pendidikan informal terjadi secara mandiri di lingkungan keluarga dan masyarakat tanpa struktur lembaga formal, namun tetap berkontribusi pada pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan melalui pengalaman sehari-hari

b. Pengertian Pancasila

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional merupakan suatu pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap

tuntutan perubahan zaman. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sebagaimana telah diketahui, bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap dan kreatif dan mandiri. Dengan demikian, maka pendidikan Pancasila bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dengan sikap dan perilaku sebagai berikut:

- 1) Memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nuraninya.
- 2) Memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya.
- 3) Mengenali perubahan-perubahan pengetahuan, teknologi, dan seni, serta, dan perkembangan ilmu

- 4) Memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia.

Dengan adanya pendidikan Pancasila diharapkan warga negara Republik Indonesia mampu memahami, menganalisis, dan menjawab persoalan-persoalan yang dihadapi oleh masyarakat berkesinambungan dan konsisten berdasarkan cita-cita dan tujuan secara bangsa Indonesia.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan berikut dapat menjadi sebuah kajian yang relevan terhadap penelitian yang akan di lakukan oleh penulis. Ada beberapa penelitian yang telah di lakukan sebelumnya, di antaranya sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Tahir, Syamsuddin, dan Quraisy (2024) yang Berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan Penerapan model TGT yang dikombinasikan dengan penggunaan media *Genially* berbasis gamifikasi terbukti memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa IPS kelas V, sekaligus diiringi oleh hasil belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional; hal ini menunjukkan bahwa perpaduan pembelajaran kooperatif, elemen permainan, dan media interaktif mampu

menciptakan proses belajar yang lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif, serta lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar di sekolah dasar.

2. Aprilyani & Usamah (2025), berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas IV Disekolah Dasar" membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan kualitas pembelajaran. Temuan penelitian tersebut memperkuat anggapan bahwa *Genially* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga berpeluang memengaruhi motivasi belajar siswa. Kesamaan antara kedua penelitian terletak pada pemanfaatan media interaktif berbasis *Genially* serta subjek penelitian yang sama-sama melibatkan siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel yang diteliti, mata pelajaran, serta fokus penggunaan media, di mana penelitian ini lebih menonjolkan unsur permainan melalui penerapan game edukasi berbasis *Genially*.
3. Bessie, Selly, & Devi (2025), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Platform *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Ips Kelas 3 Di Sd Inpres Osmok" Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bessie dkk. karena sama-sama memanfaatkan platform *Genially* sebagai sarana pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* mampu

memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Kesamaan kedua penelitian terletak pada pemanfaatan *Genially* sebagai variabel bebas serta subjek penelitian yang sama-sama melibatkan siswa sekolah dasar. Perbedaan utama terdapat pada variabel terikat yang dikaji, di mana penelitian Bessie dkk. Menitik beratkan pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada mata pelajaran, jenjang kelas, serta bentuk media pembelajaran yang digunakan, karena penelitian ini secara khusus menerapkan game edukasi berbasis *Genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

4. Hasil penelitian Saputri, Widodo, & Wibowo (2024), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Website Genially* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah" Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat di simpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *Genially* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media interaktif yang memuat unsur permainan mampu menumbuhkan minat belajar, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta memperkuat dorongan internal siswa untuk memahami materi. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena keduanya sama-

sama memanfaatkan *Genially* sebagai media game edukasi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Walaupun penelitian sebelumnya dilakukan pada mata pelajaran sejarah di tingkat SMA, hasilnya tetap dapat dijadikan rujukan empiris mengenai efektivitas penggunaan *Genially* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini selanjutnya mengembangkan penerapan media tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar, sehingga memberikan kontribusi baru dalam konteks mata pelajaran dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan pijakan teoretis dan empiris untuk memperkuat dugaan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Genially* berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memperluas temuan sebelumnya dengan memberikan bukti tambahan mengenai efektivitas *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar pada konteks pembelajaran yang berbeda, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5. Dewi & Setyaningsih (2025), yang berjudul "Pengaruh Media *Genially* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang" memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini karena keduanya sama-sama menelaah pemanfaatan media *Genially* dalam pembelajaran yang berfokus pada ranah afektif siswa. Minat belajar yang dikaji dalam penelitian tersebut memiliki hubungan yang sejalan dengan motivasi belajar yang menjadi

perhatian utama dalam penelitian ini. Kesamaan antara kedua penelitian terletak pada penggunaan *Genially* sebagai media pembelajaran serta tujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa di tingkat sekolah dasar. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel yang diteliti, mata pelajaran, serta bentuk media yang digunakan, di mana penelitian ini secara khusus menerapkan game edukasi berbasis *Genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sementara penelitian Dewi dan Setiyaningsih memanfaatkan media *Genially* secara umum dalam pembelajaran IPAS.

6. Susila, Tristaningrat, & Ardiawan (2025), berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Genially* Berbasis Cerita Rakyat Bali Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" memperlihatkan bahwa *Genially* dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, serta sesuai dengan konteks pembelajaran siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bahwa penggunaan media *Genially* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran serta subjek penelitian yang sama-sama berasal dari jenjang sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada jenis dan tujuan penelitian serta mata pelajaran yang dikaji, di mana penelitian Susila dkk. menggunakan pendekatan pengembangan, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengaruh

dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar melalui penerapan game edukasi berbasis *Genially*.

7. Halawa, Asrori, & Purwananti (2025), berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Hasil penelitian Halawa dkk. menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesamaan antara kedua penelitian terletak pada perhatian terhadap aspek motivasi belajar serta penggunaan *Genially* sebagai media dalam proses pembelajaran. Sementara itu, perbedaan dapat dilihat dari metode pembelajaran dan pendekatan penelitian yang digunakan, di mana penelitian Halawa dkk. menerapkan metode peer teaching dengan pendekatan pengembangan, sedangkan penelitian ini menggunakan game edukasi berbasis *Genially* melalui pendekatan penelitian pengaruh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

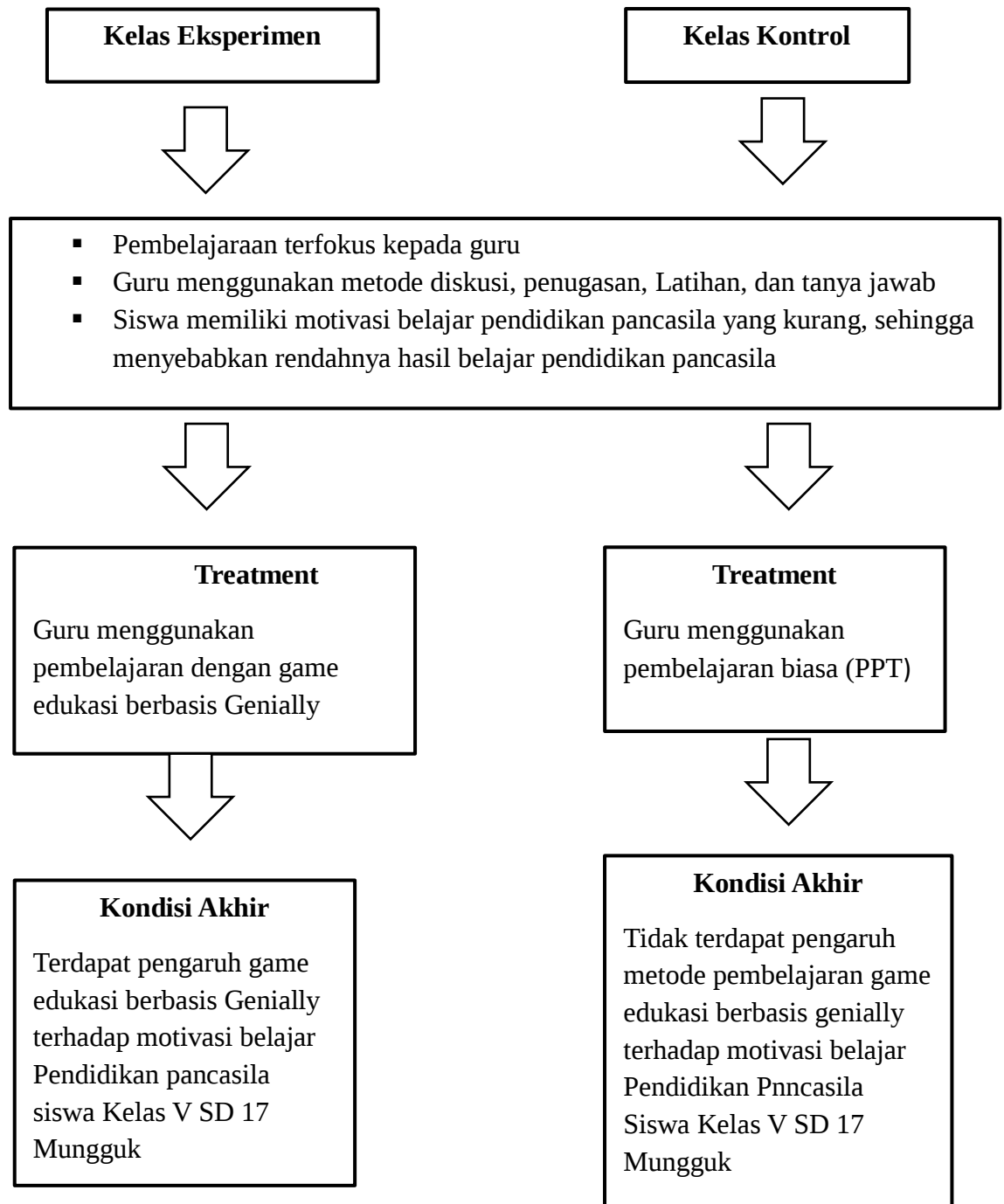
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk sikap dan karakter siswa melalui penanaman nilai-nilai Pancasila sejak jenjang sekolah dasar. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD masih menunjukkan adanya permasalahan, khususnya rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi ini umumnya dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional, kurang melibatkan keaktifan

siswa, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan game edukasi berbasis *Genially*. *Genially* adalah platform digital interaktif yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti permainan edukatif, kuis, animasi, dan tampilan visual yang menarik. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan game edukasi berbasis *Genially* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diyakini dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi tersebut dapat terlihat dari meningkatnya minat belajar, perhatian siswa terhadap materi, keaktifan selama proses pembelajaran, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Adanya unsur permainan, tantangan, dan umpan balik secara langsung diharapkan mampu menumbuhkan antusiasme siswa sehingga mereka lebih termotivasi dalam belajar.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Zaki & Saiman (2021) Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus di uji kebenarannya. Hipotesis Adalah dugaan sementara atau jawaban sementara yang diajukan peneliti dalam sebuah penelitian. Hipotesis juga dapat di artikan sebagai pernyataan yang masih di ragukan kebenarannya.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Terdapat Pengaruh yang signifikan dari Game Edukasi Berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 17 Mungguk

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Game Edukasi Berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 17 Mungguk