

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD Negeri 17 Mungguk, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penggunaan game edukasi berbasis *Genially* pada siswa kelas V di SD Negeri 17 Mungguk terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat baik. Guru mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan, sedangkan siswa menunjukkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung, seperti memperhatikan materi, bekerja sama dalam kelompok, bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat secara langsung dalam penggunaan game edukasi berbasis *Genially*.
2. Terdapat pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD Negeri 17 Mungguk. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis pada data post-test yang menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan

antara kelas eksperimen yang menggunakan game edukasi berbasis *Genially* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga penggunaan game edukasi berbasis *Genially* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

3. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan game edukasi berbasis *Genially*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis N-Gain yang memperoleh rata-rata sebesar 68,82% dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Genially* cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai N-Gain sebesar 36,85% dengan kategori rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis *Genially* mampu meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD Negeri 17 Mungguk secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sd Negeri 17 Mungguk Tahun Pelajaran 2025/2026, maka beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu memanfaatkan game edukasi berbasis *Genially* sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media tersebut dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan game edukasi berbasis *Genially* sebagai sarana pendukung belajar yang menyenangkan dan bermanfaat. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi Pendidikan Pancasila, meningkatkan keaktifan dalam belajar, serta menumbuhkan motivasi belajar baik di sekolah maupun saat belajar mandiri di rumah.

c. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran digital, khususnya game edukasi berbasis *Genially*, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era modern.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan ilmu pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan ilmiah bagi mahasiswa maupun calon pendidik dalam mengembangkan kemampuan mengajar yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa, khususnya mengenai motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan variabel, metode, maupun media yang lebih beragam sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih mendalam dan lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J., & Mayasari, N. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Bangyumas, Jawa Tengah: cv Rizquna.
- Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Kemampuan BerpikirKritis Peserta Didik Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 2040.
- Andre, J., Nasution, S. C., Karo, K. S., & Oktaviani, H. (2020). Penerapan Metode Survey Pasar Pada Proses Perakitan Shoulder BraceTremble. 2-3.
- Angraini, T., Saragi, N. L., Jannah, M., & Sopian, M. (2017). Perubahan Paradigma Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital. *jurnal.univpgri-palembang.*, 204.
- Aprilyani, T., & Usamah, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Genially Terhadaphasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Disekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Aprilyani, T., & Usamah, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Genially Terhadaphasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Disekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Ardiansyah, Risnita, & Syahrana, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian IlmiahPendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5.
- Bessie, J. A., Selly, J. B., & Devi, R. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Platform Genially Terhadap Hasilbelajar Siswa Pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Ipas Kelas3 Di Sd Inpres Osmok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Bessie, J. A., Selly, J. B., & Devi, R. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Platform Genially Terhadap Hasilbelajar Siswa Pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Ipas Kelas3 Di Sd Inpres Osmok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 9.
- Dewi, N. A., & Setyaningsih, D. (2025). Pengaruh Media Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Padamata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sekolah Dasarmuhammadiyah 12 Pamulang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 87.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 87.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 115.
- Fardhiana, L. Z. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Genially Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu. *jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 223.
- Fatmawati, A., Afandi, M., & Husni, M. (2026). Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Genially terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 39 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5913.
- Fitriani, Subki, Suhayyatman, & Hartono, R. (2025). Determinasi Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya pada Praktik Pembelajaran: Sebuah Systematic literature Review. *Integrative Perspectives Of Social And Science Journal* , 4.
- Florentina, V. E., Yuniati, I., & Kusmiarti, R. (2025). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran TeksCeramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5.
- Florentina, V. E., Yuniati, I., & Kusmiarti, R. (2025). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran TeksCeramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 289-290.
- Forester, B. J., Khater, A. I., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1814-1815.
- Halawa, Y., Asrori, M. A., & Purwananti, Y. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Handhika, J. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran Im3. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 110.

- Hasanah, H. (2016). *Teknik-teknik observasi (Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)*. *At-Taqaddum*, 8, 36.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 147.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 150.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3.
- Hutami, W. F. (2024). Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Public Relations Mercu Buana*.
- Karimah, S. B., Reditha, D. N., & Hanif, M. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin*, 177-178.
- Muhasor, Ilzamudin, & Iriyadi, D. (2024). Telaah Kritis Metode-Metode Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan*, 24.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 46.
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & Hermiati, T. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Mediagenially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesiapada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosis*, 3.
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 55-57.
- Nurlatifah, P. A., & Purniati, T. (2025). Systematic Literature Review: Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 124.
- Oktaviane, Y., Yarmi, G., & Jayanti, A. D. (2025). Optimalisasi Literasi Digital dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Genially. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 3753.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 1.

- Prasetyo, M. F., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Permainan Monomath Pada Materipersamaan Garis Lurus Bagi Siswa Kelas Viii Smp Negeri10 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2018, 15.
- Priyanto, A. A. (2017). Analisis Pengaruh Profitabilitas, Financial Leverage Dan Ukuranperusahaan Terhadap Perataan Laba : Studi Empiris Perusahaan Cosmetic,Household, Dan Houseware Yang Terdaftar Di Bei Periode 2007-2011. *Jurnal Mandiri*, 49.
- purnamasari, D., & salam, A. (2019). Analisis Pengaruh Pembiayaan Mikro Syariahterhadap Keberhasilan Usaha Mikro KecilMenengah (UMKM). *Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha MedanJuripol*, 138.
- Riza, S., & Barrulwalidin. (2023). Ruang Lingkup Metode Pembelajaran. *Journal of Islamic Education*, 3.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajardalam Meningkatkan Hasil Belajar. *ejurnalqarnain.stisnq*, 291.
- Rezkillah, I. I., Mariyati, Y., & Muhdar, S. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially Terhadap. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 64.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 66.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 66.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 3.
- Saputri, D. M., Widodo , J. P., & Wibowo, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah. *Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*.
- Saputri, D. M., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Geniallyterhadap Motivasi Belajar Sejarah. *Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 2.
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian*, 55.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkanmotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 176-177.

- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 27.
- Susila, G., Tristaningrat, M. A., & Ardiawan, I. K. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbantu Genially Berbasis Cerita Rakyat Bali Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Primary Education*.
- Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 13 Telaga Biru. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7-8.
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 116.
- Zamzami, A. N., & Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3.