PERANCANGAN MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN *GENIALLY* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 DI SDN 10 VII KOTO TALAGO

Windi Eka Lestari[1], Firdaus Annas[2*], Yulifda Elin Yuspita[3], Gusnita darmawati[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]wel39386@gmail.com, [2]*firdaus@uinbukittinggi.ac.id,
[3]yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id, [4]gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan media evaluasi berbasis teknologi memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal, penerapan media evaluasi yang canggih memungkinkan pelaksanaan evaluasi yang lebih akurat, efisien, dan juga menarik dalam pembelajaran di kelas. Namun dalam penelitian ini dilatar belakanggi oleh masalah dalam proses evaluasi pembelajaran kelas 5 di SDN 10 VII Koto Talago mata pelajaran matematika, dimana metode evaluasi yang dominan pada pemberiaan pekrjaan rumah (pr) dan juga evaluasi yang hanya mengandalkan sebuah media seperti papan tulis, atau media lainnya yang ada di dlam kelas yang menyebabkan banyak nya siswa malas dalam pengrjaan tugas tersebut dengan alasan tidak memahami pembelajaan dan bahkan karna alasan malas. Dari permasalahan diatas penulis merancang sebuah media evaluasi menggunakan *genially* pada mata pelajaran matematika kelas 5 di SDN 10 VII Koto Talago, yang diharapkan dapat meningkatkan proses evaluasi matematika di kelas 5. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), terdiri dari beberapa tahap. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sipeserta didik dan menentukan sebuah tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan konten, format, dan fitur interaktif yang sesuai. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media menggunakan *Genially*, diikuti dengan implementasi media di kelas. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang telah dirancang. Uji prodak meliputi uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas menggunakan rumus Aiken's V, Moment Kappa, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji validitas sebesar 0,87, oleh dua ahli kontruksi, satu ahli kebahasaan, dan satu ahli konten yang dikategorikan valid, uji praktikalitas oleh dua guru menghasilakan nilai 0,93 yang sangat tinggi, dan uji efektivitas oleh 9 siswa memperoleh nilai 0,82 dengan tingkata efektif tinggi. Dengan demikian, media evaluasi menggunakan *genially* pada mata pelajaran matematika kelas 5 di SDN 10 VII Koto Talago dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci : *Media Evaluasi, Website Genially, Model ADDIE*

PENDAHULUAN

Teknologi seringkali dipahami oleh masyarakat sebagai perangkat atau mesin mekanis. Namun, dalam konteks pendidikan, teknologi memiliki arti yang lebih luas, mencakup interaksi antara manusia, mesin, ide, prosedur, dan manajemen. Pemahaman ini menjadi lebih jelas ketika kita menyadari bahwa teknologi pada dasarnya merupakan penerapan pengetahuan yang terorganisir dalam kegiatan praktis. Keberadaan teknologi harus dipahami sebagai usaha untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi, dan selalu terkait dengan permasalahan yang dihadapi manusia, karena teknologi diciptakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini, teknologi pendidikan dapat dipandang sebagai produk dan proses, yang dapat dilihat dalam bentuk fisik seperti radio, televisi, proyektor, dan OHP.

Sebagai proses, teknologi pendidikan lebih bersifat abstrak, dengan fokus utama pada pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan pengajaran. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan dipahami sebagai proses yang kompleks dan terintegrasi, yang melibatkan individu, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari solusi, dan mengelola pemecahan masalah dalam berbagai aspek pembelajaran. Seiring berkembangnya dunia pendidikan, teknologi pendidikan muncul sebagai solusi terhadap tantangan-tantangan yang ada, seperti pemerataan akses, peningkatan kualitas, relevansi, dan efisiensi. Permasalahan utama dalam pendidikan, baik di tingkat dasar maupun perguruan tinggi, adalah kualitas, yang dapat diatasi salah satunya dengan pendekatan teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan sendiri melibatkan teori dan praktik yang mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi sumber daya dan proses pembelajaran.

Perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempermudah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Saat ini, pendidikan tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, tetapi juga menggunakan media seperti game edukasi dan pembelajaran interaktif. Game edukasi, misalnya, sangat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar karena selain menyenangkan, game juga dapat mengasah keterampilan otak dan membantu mengembangkan strategi dalam pemecahan masalah. Di era globalisasi dengan kemajuan teknologi yang pesat, anak-anak usia dini kini dikelilingi oleh perangkat yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Namun, teknologi seperti game juga memiliki risiko seperti kecanduan dan pemborosan waktu yang dapat mengalihkan perhatian anak dari kegiatan belajar. Game edukasi menawarkan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan, membangun pemahaman, melatih keterampilan, serta memotivasi siswa untuk belajar. Game berbasis Android atau PC memungkinkan siswa mengakses latihan dan evaluasi kapan saja dan di mana saja, memanfaatkan smartphone mereka yang umumnya digunakan untuk media sosial.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Pasal 20 tentang Guru dan Dosen, perencanaan pembelajaran yang berkualitas, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian dan evaluasi hasilnya sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa guru memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Salah satu tujuan utama dari kegiatan R&D adalah agar perusahaan dapat tetap bersaing dengan menghasilkan produk yang dapat memajukan dan memperbaiki lini produk yang ada. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Research and Development merupakan metode penelitian yang fokus pada penciptaan produk tertentu dan pengujian validitas serta efektivitas produk tersebut dalam penerapannya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media evaluasi berbasis game menggunakan platform website Genially, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari di SDN 10 VII Koto Talago.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

Penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mendefenisikan berbagai kebutuhan dalam pengembangan suatu produk media evaluasi pembelajaran yang dibuat.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan observasi di SDN 10 VII Koto Talago ditemukan masalah pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang masih kaku sehinga menimbulkan kejenuhan sehingga banyak anak yang tidak memahami pembelajaran meski sudah di berikan evaluasi, namun di balik semua itu sebuah media yang di gunakan juga berpengaruh terhadap fokus anak seperti guru masih menggunakan evaluasi dengan media kertas. Oleh karena itu, perancangan media evaluasi berbasis *game* menggunakan *website genially* yang dapat memberikan kesan belajar lebih menyenangkan dan juga interaktif.

b. Analisis pengguna

Sebelum membuat media, maka perlu adanya analisis pengguna. Berdasarkan analisis pengguna, guru di SDN 10 VII Koto Talago dapat memanfaatkan media evaluasi berbasis *game genially* untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran di kelas. Dalam menerapkan media evaluasi berbasis *game genially* ini guru dapat menggunakan proyektor agar terlihat jelas oleh siswa, selain itu siswa juga dapat mengakses kembali *game* nya di rumah melalui *link* yang di berikan guru. Dengan cara ini media evaluasi berbasis *game* dapat menjawab kebutuhan guru dan siswa, terlepas dari perbedaan dalam akses teknologi yang mereka miliki.

c. Analisis Materi

Materi pada mata pelajaran matematika kelas 5 lebih cocok menggunakan media evaluasi berbasis *game* mengingat karakteristik anak usia 9-10 tahun yang energik dan antusias dalam belajar. Materi matematika kelas 5 mencakup bilanggan cacah, kelipatan persekutuan terkecil dan kelipatan persekutuan terbesar (kpk dan fpb), bilangan pecahan, keliling bangun datar, dan luas daerah bangun datar.

d. Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis sarana dan prasarana menunjukkan bahwa media evalusi berbasis *game* menggunakan *genially* dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas dengan memanfaatkan laptop dan proyektor. Di SDN 10 VII Koto Talago penggunaan perangkat yang ada tetap memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dimana yang

sebelumnya perangkat yang digunakan masih secara konvensional, dengan guru mengandalkan alat tulis, papan tulis, dan buku panduan sebagai media utama dalam proses belajar mengajar. Siswa cenderung pasif karena metode evaluasi yang dilakukan kurang menarik dan terbatas pada lembar kerja sederhana. Dengan penerapan media evaluasi yang inovatif, sarana dan prasarana di SDN 10 VII Koto Talago semakin optimal, termasuk penggunaan teknologi seperti laptop, proyektor, yang mendukung pembelajaran interaktif. Guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi, sementara siswa lebih antusias dan aktif karena evaluasi dilakukan secara menarik dan variatif. Dengan cara ini, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik, sekaligus mengatasi kendala yang muncul dari metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik. Penggunaan *game* evaluasi ini bisa menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika. Berdasarkan paparan di atas penulis akan merancang dan mengembangkan sebuah media evaluasi berbasis *game* dengan menggunakan *website genially* untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dan untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

2. Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan seberapa baik suatu alat atau instrumen pengukuran mampu mengukur apa yang diukurnya. Uji validitas ini dilakukan dengan menyebarkan angket validitas oleh beberapa ahli ke pengguna.

Uji validitas produk diolah mengacu pada rumus statistik aiken's V, sebagai berikut :

$$\mathbf{V = \Sigma\ s/\ [\ n\ (\ c - 1)]}$$

Keterngan :

s : r-lo
lo : Angka penelitian validitas yang rendah
c : Angka penelitian validitas yang tertinggi
1 : Angka yang diberikan oleh penilai
n : Jumlah penilai

Tabel 1. **Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V**

Persentase%	Kriteria
0,60-1,00	Valid
<0,60	Tidak Valid

3. Uji Praktikalitas Produk

Setelah produk divalidasi dan hasilnya ditetapkan valid, langkah selanjutnya adalah uji praktikalitas, yang merupakan tolak ukur kesesuaian praktikalitas produk. Data hasil analisis praktikalitas menggunakan Rumus Moment Kappa, sebagai berikut:

$$\text{Momen kappa } (k) = \frac{\text{po}-\text{pe}}{1-\text{pe}}$$

Keterangan :

k :*Moment kappa* yang menunjukan tingkat kepraktisan produk
p : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal
pe : Prosorsi yang terealisas, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0.20	Sangat Rendah
≤ 0, 00	Tidak Praktis

4. Uji Efektivitas Produk

Uji Efektifitas adalah pengujian terakhir dalam penelitian ini. Uji efektifitas adalah mengukur kesesuaian anatara hasil produk dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan rumus (N-gain), yaitu (Hardiyantari, 2017) :

$$< g >= \frac{(\% < sf > - \% < si >}{(100 - \% < si >}$$

Keterangan :

<g> : G- *Score*

<Sf> : *Score* akhir (sesudah dibuat produk)

<Si> : *Score* Awal (Sebelum dibuat Produk)

Tabel 3. Kriteria Penentuan Efektifitas

Nilai N-Gain	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

5. Perancangan

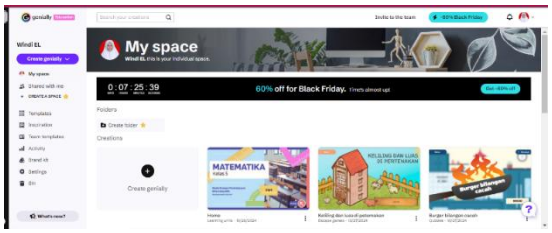
Perancangan merupakan proses untuk menentukan apa yang akan dikerjakan dengan memanfaatkan berbagai teknik, yang mencakup deskripsi tentang struktur, komponen-komponen detail, serta batasan-batasan yang mungkin terjadi selama pelaksanaan proses tersebut.

6. Pengembangan

Pada tahap ini, penulis merancang pembuatan media Evaluasi berbasis game dengan menyusun semua komponen yang dibutuhkan, seperti materi, gambar, ikon, dan musik. Setiap elemen ini disatukan menggunakan website *genially* untuk menciptakan media evaluasi yang menarik dan mudah dipahami. Desain media evaluasi pembelajaran disusun secara rinci, mengikuti *storyboard* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Berikut merupakan tampilan dari desain media evaluasi pembelajaran yang telah dirancang oleh penulis sesuai *storyboard* yang telah dirancang:

a. Tampilan awal

Pada halaman ini menampilkan gambaran utama dari *website genially* ketika baru di bukak, pada halamn ini akan menampilkan beberapa fitur yang terdapat di *website genially* termasuk juga halamn profil pengguna.



Gambar 1. Halaman Perancangan Genially

b. Menu utama

Pada halaman utama akan di tampilkan judul *game* evaluasi matematika kelas 5, beserta 2 tombol utama : *start* dan profil.



Gambar 2. Menu Utama Genially

c. Tampilan menu materi dan *game*

Pada halaman ini akan menampilkan menu materi dari bab 1-5 dan juga penmapilan *game* evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Menu Materi Dan Game

d. Tampilan menu awal materi

Pada halaman ini menampilkan menu materi dan juga *game* evaluasi dari bab 1-5 sesuai dengan bahan ajar peserta didik.



Gambar 4. Tampilan Menu Materi Dan Game

E. Tampilan Halaman Materi Dan Video Ajar Bab 1

Pada halaman ini menampilkan materi dan video pembelajaran bab 1 yang dapat di lihat siswa.



Gambar 4. Tampilan Materi Bab 1 Dan Video Pembelajaran

f. Tampilan Halaman Materi Dan Video Ajar Bab 2

Pada halaman ini menampilkan materi dan video pembelajaran bab 2 yang dapat di lihat siswa.



Gambar 5. Tampilan Materi Bab 2 Dan Video Pembelajaran

g. Tampilan Halaman Materi Dan Video Ajar Bab 3

Pada halaman ini menampilkan materi dan video pembelajaran bab 3 yang dapat di lihat siswa.



Gambar 6. Tampilan Materi Bab 3 Dan Video Pembelajaran

h. Tampilan Halaman Materi Dan Video Ajar Bab 4

Pada halaman ini menampilkan materi dan video pembelajaran bab 4 yang dapat di lihat siswa.



Gambar 7. Tampilan Materi Bab 3 Dan Video Pembelajaran

i. Tampilan Halaman Materi Dan Video Ajar Bab 5

Pada halaman ini menampilkan materi dan video pembelajaran bab 5 yang dapat di lihat siswa.



Gambar 8. Tampilan Materi Bab 5 Dan Video Pembelajaran

j. Tampilan halaman *game*

Halaman ini berisikan *game* yang dapat di mainkan siswa sebagai media evaluasi pembelajaran, sesuai dengan materi yang sudah di ajarkan.



Gambar 9. Tampilan Utama Game

j. *Game* 1- Burger bilangan cacah

Pada *game* ini siswa akan di tampilkan *game* berupa burger bilangan cacah



Gambar 10. Tampilan Awal Game 1

k. *Game* 2- Roda Kelipatan persekutuan terkecil & Faktor Persekutuan Terbesar (Fpb & Kpk)

Pada permainan ini siswa akan di suguhkan dengan *game* berupa roda fpb dan kpk, juga terdapat petunjuk untuk menggunakan game, dimana siswa akan diminta untuk memutar roda dan nomor yang terpilih akan menampilkan soal yang akan di jawab siswa agar mendapatkan poin, ketika jawaban salah maka akan menampilkan soal yang sama kembali.



Gambar 11. Tampilan Utama Game 2

l. *Game* 3 – Bertahan dari pecahan

Pada permainan ini siswa akan menjawab pertanyaan agar bisa bertahan, sebelum menjawab soaal dapat melihat petunjuk permainanan terlebih dahulu, jika jawaban salah maka akan masuk kedalam lobang, jika jawaban benar maka akan lanjut pada soal selanjutnya dan akan di tampilkan penjelasan soal.



Gambar 12. Tampilan Game 3

m. *Game* 4 – keliling dan luas dengan pesawat

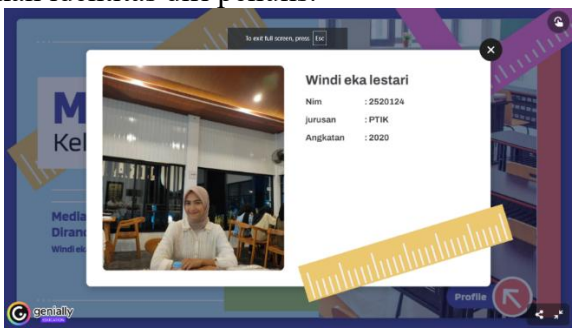
Pada *game* ini siswa akan menjawab soal dengan benar untuk ternaknya bisa berkembang dan juga makan, ketika benar menjawab soal akan menampilkan penjelasan soal, dan ketika jawaban salah maka ternak – ternak nya akan pergi tidur.



Gambar 13. Tampilan Utama Game 4

n. Halaman profil

Halaman ini berisikan identitas diri penulis.



Gambar 14. Tampilan Profil Penulis

4. *Implement* (Implementasi)

Pada tahap ini penulis melakukan penerapan media yang telah selesai di desain, yang dimaksudkan untuk melihat apakah media evaluasi pembelajaran dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap awal yang dilakukan penulis adalah memperlihatkan media pembelajaran kepada guru Matematika. Guru masuk pada *websiste* yang telah disediakan, penulis menjelaskan kepada guru bagaimana penggunaan dari *website genially* tersebut. Guru memberikan

tanggapan yang bagus terhadap media pembelajaran ini, dengan adanya media ini guru terbantu dalam proses pembelajaran karena di dalam *website* pembelajaran evaluasi Matematika sudah ada materi, video pembelajaran, dan *quiz.* Dalam persiapan proses evaluasi pembelajaran menggunakan media ini, Penulis mengarahkan bagaimana cara memainkan *game* tersebut sampai siswa bisa mempraktekkannya.

Siswa dapat memanfaatkan permainan tersebut selama evaluasi pembelajaran. Pada uji coba produk website Genially yang dilakukan penulis di kelas 5 SDN 10 VII Koto Talago, siswa menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang disediakan di website dan mencoba berbagai game yang tersedia, seperti materi, video pembelajaran, dan kuis. Penulis mengamati bahwa siswa sangat antusias saat mengikuti uji coba produk, dengan interaksi yang lebih banyak terjadi, serta siswa lebih fokus dalam mengerjakan kuis yang diberikan.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk memvalidasi produk media evaluasi pembelajaran yang telah dirancang. Evaluasi diperoleh melalui uji ahli dan uji produk media pembelajaran, serta angket respon siswa setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis Genially. Berikut adalah hasil dari uji produk:

a. Uji validitas

Dari uji validitas produk, diperoleh nilai 0,87 yang tergolong valid, berdasarkan penilaian dari dua ahli bahasa, dan satu ahli konten.

b. Uji Praktikalitas

Di SDN 10 VII Koto Talago, uji praktikalitas yang dilakukan oelh dua guru menghasilkan nilai 0,93 menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.

c. Uji Efektifitas

Hasil uji efektifitas yang dilakukan pada 9 siswa kelas 5 menunjukkan nilai 0,82 yang dapat dikategorikan sebagai tingkat keefektifan yang tinggi.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah media evaluasi berbasis *game* yang menarik dan interaktif untuk pelajaran Matematika kelas 5, yang dibuat menggunakan *website genially*. *Game* ini dapat diakses di komputer maupun *smartphone,* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti menu *game,* materi pelajaran, video pembelajaran, panduan penggunaan, dan profil pengguna. Dengan menggunakan pendekatan berbasis game, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan efisien. Hal ini sangat penting karena siswa kelas 5 umumnya lebih menyukai metode pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan aspek visual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis game berhasil menarik perhatian siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan. Banyak siswa yang sebelumnya kurang tertarik kini menunjukkan peningkatan semangat belajar. Mereka terlihat sangat antusias dan terlibat sepenuhnya selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga sangat membantu guru dalam evaluasi di kelas, menjadikannya lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Media evaluasi ini memudahkan guru dalam proses evaluasi pembelajaran, karena guru dapat dengan mudah menyajikan pertanyaan dari kuis. Selain itu, siswa juga dapat menonton video pembelajaran yang relevan dengan kuis yang diberikan guru sebelum menjawab pertanyaan. Dampak yang dirasakan siswa dengan adanya media ini adalah peningkatan semangat dan antusiasme dalam proses pembelajaran.

Manfaat dari penelitian ini adalah kemampuan untuk menciptakan media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi di kelas menjadi lebih menarik dan diminati oleh siswa. Dari yang sebelumnya kurang bersemangat karena kesulitan dalam mengerjakan kuis, siswa kini lebih bersemangat dan dapat menikmati proses evaluasi sembari bermain. Hasil penelitian ini didukung oleh angket yang telah disusun dan disebarkan untuk menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media evaluasi matematika berbasis Genially, yang dapat ditemukan dalam lampiran skripsi ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan penjelasan pada bab-bab sebelumnya tentang perancangan media evaluasi menggunakan Genially untuk mata pelajaran matematika kelas 5 di SDN 10 VII Koto Talago, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran telah berhasil dirancang dan siap digunakan sebagai alat evaluasi untuk mata pelajaran matematika kelas 5.

Dengan media evaluasi ini diharapkan dapat mempermudah guru, peserta didik dalam proses evaluasi dikelas. Membangkitkan rasa ingin tahu lebih dalam terhadap pembelajaran matematika sehingga proses belajar mengajar dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan terhadap pembelajaran dikelas.

Berdasarkan uji produk yang telah dilakukan, hasil uji validitas produk dari dua ahli konstruk, dua ahli bahasa, dan satu ahli konten menunjukkan nilai 0,83, yang tergolong valid. Uji praktikalitas yang dilakukan dengan dua guru Matematika kelas 5 di SDN 10 VII Koto Talago menghasilkan nilai 0,82, yang dapat dikategorikan sebagai tingkat kepraktisan sangat tinggi. Sementara itu, uji efektivitas yang dilakukan dengan 9 siswa kelas 5 memperoleh nilai 0,83, yang dikategorikan sebagai tingkat keefektifan tinggi.

Keunggulan penggunaan media evaluasi matematika berbasis Genially terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Fitur-fitur seperti animasi, tombol interaktif, dan video dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang mungkin sulit.

Selain itu, *genially* juga membantu guru menggabungkan berbagai materi belajar dalam satu media seperti teks, gambar, animasi tanpa perlu berpindah-pindah platform. Dengan tampilan yang modern dan cara penggunaan yang mudah *genially* cocok untuk mendukung evaluasi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa zaman sekarang, selain itu guru juga dapat lebih update terhadap pekembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8*(3), 2476–2482. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800

B. Journal. (2019). Jurnal bajet implementasi game edukasi untuk pembelajaran. *Baturaja Journal of Educational Technology, 3*(2), 168–173.

Mulyani, S. (2020). Implementasi game edukasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2507(Februari).

Musril, H. A., Derta, S., & Okra, R. (2024). Perancangan game edukasi menggunakan Construct

2 untuk pembelajaran informatika di SMAN 01 Ranah Batahan. *Jurnal Pendidikan Informatika, 3*(1), 68–84.

Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Universitas Negeri Medan. http://digilib.unimed.ac.id/51618/

Purwanto, A., Ningrum, W. C., & Fera, F. (2021). Pengaruh penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS, 1*(1), 1. https://doi.org/10.26418/skjpi.v1i1.47894

Putra, W. T. S., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Iswantir. (2022). Desain media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN Sibolga. *Intellect: Indonesian Journal of Learning Technology and Innovation, 1*(1), 112–124. https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.61

Syahri, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Imamuddin, M. (2024). Pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap pola pikir mahasiswa dalam mata kuliah metodologi penelitian: Studi penelitian kuantitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi, 5*(1), 135–143. https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1910

Wijaya, S. A., Winarso, D., Arribe, E., Hafsari, R., & Diansyah, R. (2025). Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif kepada guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern, 5*(3), 273–281. https://doi.org/10.47065/jpm.v5i3.2273