

Pengembangan Media Pembelajaran GENSIN (Generasi Sinau) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nia Widiastuti¹, Suprayitno²

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia ^{1,2}

Corresponding Author: nia.22208@mhs.unesa.ac.id^{1*}, suprayitno@unesa.ac.id²

Info Artikel

Received: 05 Juni 2026

Revised : 16 Juni 2026

Accepted: 27 Juni 2026

Published: 06 Juli 2026

Keywords: fine arts, learning media, indonesia decorative arts, learning outcomes.

Kata Kunci: seni rupa, media pembelajaran, ragam hias Indonesia, hasil belajar.

Abstract

This research is motivated by the limitations of learning Indonesian decorative arts material for fifth grade elementary school students. This occurs because the media used is not interactive enough, which impacts student learning outcomes less than optimally. This study aims to develop the GENSIN (Generasi Sinau) educational game learning media for fifth-grade elementary school students on Indonesian decorative arts, encompassing valid, practical, and effective aspects. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study subjects were 24 fifth-grade students of Sungikulon Elementary School. Data were collected through expert validation, teacher and student questionnaires, and pretests and posttests. The novelty of the study lies in the integration of Indonesian decorative arts into an educational game designed to suit the characteristics of elementary school students. The results of the study indicate that the GENSIN media meets the criteria of validity based on expert assessment, practicality based on teacher and student responses, and effectiveness in improving student learning outcomes. Thus, the GENSIN media is suitable for use in improving student learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan pembelajaran seni rupa materi ragam hias Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar, hal ini terjadi karena media yang digunakan belum cukup interaktif sehingga dampaknya berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi GENSIN (Generasi Sinau) pada materi ragam hias Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar yang didalamnya mencakup aspek valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas V SDN Sungikulon. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta pretest dan posttest. Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian materi ragam hias Indonesia ke dalam game edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media GENSIN memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli, praktis berdasarkan respons guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media GENSIN layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Seni adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia yang telah berkembang sejak masa peradaban awal, sebagai sarana ekspresi, komunikasi, serta representasi dalam masyarakat. Melalui karya seni manusia dapat menyampaikan gagasan, emosi, dan pengalaman yang tidak selalu dapat diungkapkan melalui bahasa verbal. Selain sebagai media ekspresi, seni juga berperan dalam memberikan pengetahuan melalui aktivitas membaca, menyimak, menulis, berbicara, dan mengamati berbagai bentuk karya visual (Indiana, 2023). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran seni tidak hanya bertujuan menghasilkan karya, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, apresiasi estetika, kemampuan berpikir kritis, serta kepekaan terhadap lingkungan sosial dan budaya. Oleh karena itu, seni menjadi salah satu unsur penting yang mendukung perkembangan kecerdasan siswa secara menyeluruh (Sari & Suprayitno, 2021). Pembelajaran seni tidak hanya mendorong pengembangan kreativitas pada siswa. Pembelajaran seni berperan dalam pertumbuhan aspek intelektual, emosional, dan sosial mereka (Gunada, 2022). Dengan demikian, seni menjadi salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa.

Pada tingkat pendidikan dasar, seni terbagi menjadi beberapa unsur dalam mata pelajaran anak tingkat sekolah dasar, salah satunya yaitu mata pelajaran seni rupa yang memiliki beberapa materi didalamnya salah satunya yang diajarkan yaitu materi ragam hias Indonesia. Tujuan dari materi ragam hias adalah untuk mengenalkan siswa kepada kekayaan budaya bangsa melalui berbagai pola, motif, dan jenis dari ragam hias Indonesia (Mujiburrahman et al., 2023). Namun, dalam proses pembelajaran materi ragam hias masih terdapat tantangan. Materi ragam hias dalam hal penggunaan media pembelajaran terkadang kurang interaktif dengan siswa, yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif serta kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas V sekolah dasar, proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran seperti buku, presentasi power point, dan video pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut belum dapat memberikan pengalaman belajar menarik dan interaktif. Hal ini mengakibatkan siswa kurang semangat dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai optimal. Data terkait hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari total 24 siswa, sebanyak 11 siswa dengan persentase 45,83% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi ragam hias Indonesia. Pada hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang

inovatif dan menarik untuk membantu siswa memahami materi.

Perkembangan teknologi digital memberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Media pembelajaran digital dapat mengintegrasikan materi melalui kombinasi teks, gambar, suara, video, dan elemen interaktif yang berpotensi meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar (Novela et al., 2024). Salah satu jenis media yang bisa dimanfaatkan adalah game edukasi. Media ini dianggap cocok dengan karakter siswa sekolah dasar yang menikmati belajar sambil bermain. Selain menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, game edukasi juga dapat mendorong motivasi serta pemahaman siswa terkait materi belajar (Alba et al., 2023). Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Karseno et al., (2021) menyatakan bahwa game edukasi berbasis android pada pelajaran bilangan bulat memiliki kualifikasi yang sangat baik dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Namun penelitian tersebut masih terbatas hanya pada materi matematika sehingga tidak bisa langsung diterapkan pada mata pelajaran seni rupa, terutama mengenai ragam hias Indonesia yang memerlukan visualisasi budaya serta interaksi belajar yang lebih mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran GENSIN (Generasi Sinau), yaitu game edukasi yang dirancang secara digital khusus untuk materi ragam hias Indonesia kelas V sekolah dasar. Nama GENSIN berasal dari gabungan kata “Generasi” dan “Sinau”. Kata generasi menggambarkan siswa sebagai generasi penerus bangsa yang perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan abad ke-21, sedangkan kata sinau berasal dari bahasa jawa yang berarti belajar. Dengan demikian, GENSIN diartikan sebagai media yang mendorong lahirnya generasi yang gemar belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian materi ragam hias Indonesia ke dalam game edukatif berbasis android yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan serta menguji kelayakan media pembelajaran game edukasi GENSIN. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektifitas produk yang dikembangkan (Crisna Wijaya Sukma et al., 2023). Penelitian pengembangan dipilih karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang dapat dinilai tingkat kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifannya sebelum digunakan dalam pembelajaran (Mustofa, 2025).

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SDN Sungikulon. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas V yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilaksanakan karena kelas yang akan digunakan menjadi sasaran implementasi media yang dikembangkan memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan bersifat interaktif, sehingga hasil evaluasi pada setiap tahap dapat digunakan sebagai dasar perbaikan pada tahap berikutnya (Anafi et al., 2021). Selain itu, model ADDIE banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rachma et al., 2023).

Pada prosedur penelitian mengikuti lima tahapan ADDIE. Tahap *analysis* dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran seni rupa materi ragam hias. Tahap *design* dilaksanakan dengan Menyusun rancangan media pembelajaran, materi, tampilan, dan aktivitas permainan yang akan dikembangkan. Tahap *development* yaitu mulai mengembangkan media menggunakan aplikasi *Genially*, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba media kepada siswa kelas V SDN Sungikulon. Tahap *evaluation* dilaksanakan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, dan hasil belajar siswa (Mulyadi, 2025).

Desain uji coba yang digunakan adalah one grup pretest-posttest, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek dengan pemberian tes sebelum dan sesudah perlakuan. Pada desain ini siswa diberikan pretest (T₁), kemudian memperoleh perlakuan berupa penggunaan media GENSIN (X), dan selanjutnya diberikan posttest (T₂) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media.

Tabel 1. Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
<i>Eksperimen</i>	T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ : *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran game edukasi GENSIN (Generasi Sinau)

T₂ : *Posttest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberi perlakuan

Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa instrument, yaitu lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon siswa, angket respon guru, serta tes pretest dan posttest. Instrument es disusun berdasarkan indicator kemampuan berpikir tingkat tinggi pada level C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi) yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran materi ragam hias. Pada Teknik analisis data untuk mengetahui kevalidan media dianalisis menggunakan hasil persentase dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Untuk mengetahui kepraktisan media akan dianalisis menggunakan hasil respon angket siswa dan hasil angket respon guru. Adapun data keefektifan dianalisis menggunakan skor pretest dan posttest yang kemudian dihitung menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran game edukasi GENSIN pada materi ragam hias Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dapat diakses melalui perangkat android secara online. Media memuat materi ragam hias Indonesia yang terdiri dari pengertian, jenis, pola, dan fungsi ragam hias, serta dilengkapi game edukatif yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

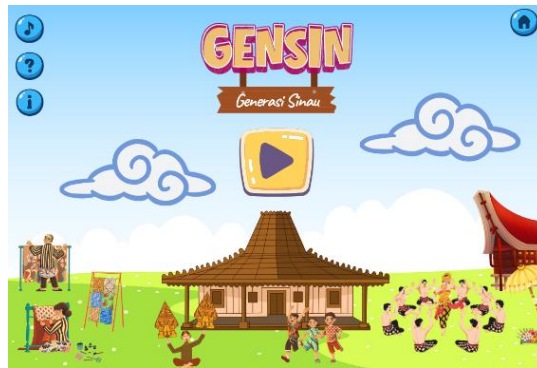
Tahap *Analysis*

Pada tahap *analysis* dilaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas V untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran materi ragam hias pada media pembelajaran kurang interaktif dengan siswa. Media pembelajaran yang digunakan yaitu seperti buku, persentasi power point, dan video pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut belum dapat memberikan pengalaman belajar menarik dan interaktif. Selain itu, hasil belajar menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sehingga diperlukan inovasi baru untuk media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran game edukasi GENSIN.

Pada tahap ini disusun materi, tampilan, dan aktivitas permainan yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran materi ragam hias Indonesia.



Gambar 1. Media pembelajaran GENSIN (Generasi Sinau)

Tahap Development

Tahap development menghasilkan media GENSIN yang dikembangkan menggunakan aplikasi Genially. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

1. Kevalidan Media

Kevalidan media diperoleh melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi

Keterangan	Persentase	Kategori
Validasi ahli materi	83,63	Sangat valid
Validasi ahli media	92,85	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi media GENSIN, diketahui bahwa penilaian hasil validasi ahli materi memperoleh 83,63% dan untuk ahli media memperoleh 92,85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran GENSIN termasuk dalam kategori “Sangat valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementation

Media GENSIN diimplementasikan kepada 24 siswa kelas V sekolah dasar. Setelah penggunaan media, dilakukan pengisian angket respon siswa dan guru untuk mengetahui Tingkat kepraktisan media.

1. Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon siswa dan guru setelah penggunaan

media dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan

Keterangan	Persentase	Kategori
Angket respon siswa	98	Sangat praktis
Angket respon guru	97	Sangat praktis

Berdasarkan hasil kepraktisan media GENSIN, diketahui bahwa penilaian hasil angket respon siswa memperoleh 98% dan angket respon guru memperoleh 97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran GENSIN termasuk dalam kategori “Sangat praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Keefektifan Media

Keefektifan media diukur melalui hasil pretest dan posttest siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa.

Tabel 4. Hasil Keefektifan

Data	Nilai Rata-rata
Pretest	66,91
Posttest	91,70

Berdasarkan hasil keefektifan media GENSIN, diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa 24,79 poin setelah penggunaan media GENSIN. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ragam hias Indonesia.

Selanjutnya data akan dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui Tingkat peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Analisis N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
0,75	Tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,75 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran game edukasi GENSIN efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia.

Penggunaan media GENSIN juga berdampak pada peningkatan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sebelumnya jumlah siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 11 siswa dan yang mencapai nilai KKTP sebanyak 13 siswa. Setelah penggunaan media GENSIN nilai siswa

ternyata meningkat dari 13 siswa menjadi 24 siswa, persentase ketuntasan dari 54,17% menjadi 100% yang menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran setelah menggunakan media.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Seluruh data yang didapat selama proses implementasi dianalisis untuk mengetahui keberhasilan media. Penilaian dilakukan dari aspek validasi, kepraktisan, dan keefektifan media. Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran game edukasi GENSIN dikategorikan layak untuk digunakan karena media praktis saat digunakan dan media efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar. Dalam pelaksanaannya memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan media lebih optimal, seperti pada kondisi jaringan internet yang stabil.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi GENSIN yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi ragam hias Indonesia kelas V sekolah dasar. Kategori kevalidan media yang tinggi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, dan bahasa sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Kategori kevalidan yang tinggi didukung oleh kesesuaian antara materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa yang telah dianalisis pada tahap awal pengembangan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Astiti et al., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa memahami materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penggunaan media yang dirancang sesuai kebutuhan siswa juga mendukung pendapat Suprayitno (2022) bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif.

Kepraktisan media GENSIN juga menunjukkan hasil yang sangat baik berdasarkan respon guru dan siswa. Tingginya Tingkat kepraktisan diduga dipengaruhi oleh tampilan media menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta penyajian materi yang dipadukan dengan aktivitas game edukatif sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase bermain. Penggunaan berbagai elemen seperti gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat Luh & Ekayani (2021) bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa. Selain itu, Isnaeni & Hildayah

(2020) menjelaskan bahwa interaksi yang baik antara siswa dan media pembelajaran akan mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih optimal.

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi GENSIN mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest, meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), serta diperolehnya nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media GENSIN mampu membantu siswa memahami materi ragam hias Indonesia melalui penyajian materi yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan secara verbal. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Luh & Ekayani (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu merangsang perhatian, pikiran, dan emosi, serta keterampilan sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Abdul (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Keberhasilan media GENSIN kemungkinan tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media yang dikembangkan, tetapi juga oleh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang mendorong kerja sama, interaksi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini diperkirakan merupakan hasil kombinasi antara penggunaan media GENSIN dan model pembelajaran TGT. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest tanpa kelompok control sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Dengan demikian, interpretasi mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar perlu dilaksanakan secara hati-hati karena masih terdapat kemungkinan faktor lain yang memengaruhi peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran GENSIN ini dapat menjadi salah satu alternatif inovasi dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, khususnya pada materi ragam hias Indonesia. Kebaruan media GENSIN terletak pada pengintegrasian materi pembelajaran, aktivitas, game edukatif, soal pendukung, serta fitur interaktif dalam media sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada jumlah subjek yang relative sedikit dan hanya diterapkan pada satu sekolah. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran game edukasi GENSIN telah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran game edukasi GENSIN pada materi ragam hias Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kevalidan media dibuktikan melalui hasil penilaian dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang masing-masing memperoleh kategori sangat valid. Hasil validasi materi mendapatkan nilai 83,63% menunjukkan bahwa isi, penyajian dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, sedangkan hasil validasi media mendapatkan nilai 92,85% yang menunjukkan bahwa tampilan, navigasi, serta aspek teknis media telah sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilaksanakan beberapa penyempurnaan berdasarkan saran validator.

Selain valid, media game edukasi GENSIN juga terbukti sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil angket respon guru dan siswa yang memperoleh kategori sangat praktis. Untuk nilai kepraktisan dari guru mendapat nilai 97% yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu dalam proses penyampaian materi, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sementara itu, untuk hasil kepraktisan dari respon siswa mendapat nilai 98% yang menunjukkan bahwa respon siswa sangat positif karena media memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan game edukasi GENSIN. Nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari kondisi sebelum pembelajaran menggunakan media menjadi lebih tinggi setelah pembelajaran berlangsung. Hasil analisis dari uji N-Gain mendapatkan nilai 0,75 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi GENSIN mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ragam hias Indonesia secara optimal. Dengan demikian, media game edukasi GENSIN dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media ini pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda serta menambahkan fitur-fitur interaktif yang lebih variatif agar manfaatnya dalam pembelajaran menjadi semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Crisna Wijaya Sukma, I Gede Margunayasa, & Basilius Redan Werang. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Gunada, I. W. A. (2022). Konsep, Fungsi Dan Strategi Pembelajaran Seni Bagi Peserta Didik Usia Dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i2.383>
- Indiana, J. (2023). Keanekaragaman Pengertian Yang Meliputi Ilmu Dan Seni. *Tamumatra: Jurnal Seni Petunjukan*, 09(September), 17–23.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). 330005-Media-Pembelajaran-Dalam-Pembentukan-Int-7De7E6Bd (1). *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Karseno, Sariyasa, & I.G. Astawan. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_Siswa/Links/58ca607eaca272a5508880a2/Pentingnya-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Untuk-Meningkatkan-Prestasi-
- Mujiburrahman, Kartian, B. S., & Parhanudin, L. (2023). Pena Anda. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48.
- Mulyadi. (2025). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. 6(2), 3.
- Mustofa, M. A. (2025). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan rnd*.

- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Sari, R. L., & Suprayitno. (2021). Prakarya Materi Meronce Dari Bahan Alam Melalui Pemanfaatan Unsur Seni Rupa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan. *Jpgsd*, 09(03), 1849–1860.
- Suprayitno, S. (2022). Pengembangan Media Saku Unik Peran Indonesia (Superindo) Materi Peran Indonesia Dalam Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(04), 804–817.