ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 4, Oktober 2025
P-ISSN : 2774-8014 | E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERGAMIFIKASI UNTUK MEMBEDAKAN FAKTA DARI OPINI: PENGEMBANGAN DAN EFEKTIVITAS AWAL DI KELAS LIMA

Dian Herawati[1], Badarudin[2], Padlurrahman[3]
Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Hamzanwadi[1,2,3]
e-mail: dianherawati.240701036@student.hamzanwadi.ac.id[1],
badarudin@hamzanwadi.ac.id[2], padlurrahman@hamzanwadi.ac.id[3]

ABSTRAK

Kemampuan membedakan fakta dan opini merupakan bagian penting dari literasi membaca yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Namun, pembelajaran yang kurang variatif dapat membatasi keterlibatan peserta didik dalam menganalisis informasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *gamification* serta mengkaji kelayakan, kepraktisan, dan peningkatan kemampuan peserta didik dalam membedakan fakta dan opini pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Produk yang dihasilkan, yaitu "Detektif Fakta dan Opini", dikembangkan melalui pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Penelitian melibatkan 35 peserta didik kelas V SDN 2 Barejulat. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, observasi keterlaksanaan, serta tes sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media sebesar 95,61%, respons guru 95,67%, dan respons peserta didik 95,55%. Rata-rata skor meningkat dari 56,43 menjadi 84,29, dengan nilai *N-Gain* 0,64 dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media memiliki kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik serta berpotensi mendukung pembelajaran fakta dan opini secara interaktif. Meskipun demikian, pengujian dengan kelompok kontrol diperlukan untuk memastikan efektivitas media secara lebih kuat.

Kata Kunci: *Gamification, Media Pembelajaran Interaktif, Fakta Dan Opini, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

The ability to distinguish facts from opinions is an essential component of reading literacy that needs to be developed from elementary school. However, less varied learning activities may limit students' engagement in analyzing information. This study aimed to develop interactive learning media based on *gamification* and examine its feasibility, practicality, and potential to improve students' ability to distinguish facts from opinions in Grade V Indonesian language learning. The product, entitled "Fact and Opinion Detective," was developed using a *Research and Development* approach with the ADDIE model, comprising *Analysis, Design, Development, Implementation,* and *Evaluation*. The study involved 35 fifth-grade students at SDN 2 Barejulat. Data were collected through expert validation, teacher and student response questionnaires, implementation observations, and tests administered before and after the media was used. The results indicated an overall media feasibility score of 95.61%, a teacher response score of 95.67%, and a student response score of 95.55%. The average test score increased from 56.43 to 84.29, with an *N-Gain* value of 0.64, categorized as moderate. These findings indicate that the media demonstrates excellent feasibility and practicality and has the potential to support interactive learning of facts and opinions. Nevertheless, further testing involving a control group is necessary to establish its effectiveness more rigorously.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 4, Oktober 2025
P-ISSN : 2774-8014 | E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Keywords: *Gamification, Interactive Learning Media, Facts And Opinions, Indonesian Language, Elementary School*

PENDAHULUAN

Kemampuan memahami informasi secara kritis merupakan salah satu fondasi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Siswa tidak hanya dituntut untuk membaca teks, tetapi juga mengenali karakteristik informasi, menilai ketepatan pernyataan, serta membedakan fakta dan opini berdasarkan konteks yang disajikan. Keterampilan tersebut diperlukan agar peserta didik mampu membangun pemahaman yang tidak berhenti pada pengenalan informasi secara literal, melainkan berkembang menuju kemampuan menafsirkan dan mengevaluasi isi bacaan. Maulana et al. (2024) mengkaji tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi fakta dan opini pada siswa sekolah dasar, sehingga memberikan landasan kontekstual bagi perlunya perhatian terhadap penguasaan konsep tersebut. Pengembangan kemampuan ini perlu didukung oleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, terutama melalui aktivitas yang mendorong keterlibatan, eksplorasi, dan pengambilan keputusan.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih interaktif juga berkaitan dengan perkembangan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan materi dalam bentuk yang lebih variatif, mengintegrasikan unsur visual, dan menyediakan aktivitas yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif. Silverman et al. (2025) melalui kajian *meta-analysis* mengenai intervensi teknologi pendidikan dan literasi di sekolah dasar memberikan perspektif penting tentang hubungan antara pemanfaatan teknologi dan pembelajaran literasi. Meskipun demikian, penggunaan teknologi tidak dapat dipandang sebagai jaminan keberhasilan pembelajaran, sebab efektivitasnya tetap bergantung pada kesesuaian media dengan tujuan, materi, serta kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media digital perlu diarahkan pada penyelesaian persoalan pembelajaran yang konkret, bukan sekadar menghadirkan teknologi sebagai unsur tambahan dalam kegiatan belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memperkuat keterlibatan peserta didik adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan aktivitas belajar disusun melalui tantangan, aturan, tahapan, umpan balik, dan pencapaian tertentu sehingga siswa memiliki tujuan yang jelas ketika menyelesaikan tugas. Zeng et al. (2024) melalui kajian *comprehensive meta-analysis* menelaah dampak gamifikasi terhadap performa akademik siswa, sedangkan Martdana dan Atno (2025) membahas pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan belajar dalam pembelajaran sejarah. Kedua kajian tersebut dapat menjadi pijakan untuk memahami potensi gamifikasi, sekaligus mengingatkan bahwa penerapannya perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan peserta didik. Dengan demikian, gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya dirancang untuk mendukung pemahaman konsep, bukan hanya meningkatkan kesenangan selama kegiatan berlangsung.

Pengembangan media berbasis gamifikasi telah dilakukan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk jenjang sekolah dasar. Sadrah et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mendukung motivasi dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar, sementara Mahardikha et al. (2023) mengembangkan media gamifikasi untuk pembelajaran huruf hijaiyah di sekolah dasar. Rianto dan Dinata (2025) juga membahas inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pengembangan kompetensi calon guru sekolah dasar. Berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi dapat diterapkan pada materi dan sasaran pembelajaran yang beragam, tetapi karakteristik setiap

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

materi tetap membutuhkan rancangan aktivitas yang spesifik. Dalam konteks pembelajaran fakta dan opini, tantangan utamanya bukan sekadar menyelesaikan permainan, melainkan mengidentifikasi informasi yang disajikan dan menentukan kategori pernyataan berdasarkan pemahaman yang tepat.

Selain gamifikasi, penggunaan media digital interaktif menjadi alternatif untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis. Rinjani (2024) membahas implementasi Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sedangkan Muchlis dan Sofa (2025) mengkaji penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis H5P untuk mendukung pemahaman materi siswa kelas II. Meirisa dan Yulianti (2025) mengembangkan model pembelajaran membaca berbasis *interactive storytelling* yang terintegrasi dengan kecerdasan buatan dan gamifikasi untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Herawati dan Zainil (2025) turut mengkaji efektivitas media digital terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Temuan dan arah pengembangan tersebut memberikan gambaran mengenai beragam kemungkinan pemanfaatan media digital, meskipun konteks, materi, dan karakteristik peserta didik pada masing-masing penelitian tidak sepenuhnya sama. Oleh sebab itu, pemilihan Genially dalam penelitian ini perlu didasarkan pada fungsinya untuk mendukung penyajian materi fakta dan opini melalui aktivitas yang terstruktur dan mudah diikuti siswa.

Berdasarkan kajian tersebut, masih diperlukan pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan gamifikasi, interaktivitas digital, dan materi identifikasi fakta serta opini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Penelitian terdahulu telah membahas gamifikasi untuk motivasi dan hasil belajar, penggunaan media digital interaktif, serta pengembangan media pada berbagai materi, tetapi fokus pengembangan dalam penelitian ini diarahkan pada pengalaman belajar yang menempatkan siswa sebagai penyelidik informasi. Kesenjangan yang hendak dijawab bukan anggapan bahwa media sebelumnya tidak efektif, melainkan kebutuhan terhadap rancangan pembelajaran yang menghubungkan aktivitas permainan dengan proses mengenali dan membedakan fakta serta opini. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan media *"Detektif Fakta dan Opini"* berbasis Genially yang mengemas materi melalui misi dan tahapan permainan, sehingga aktivitas siswa diarahkan pada pengambilan keputusan berdasarkan isi informasi. Rancangan ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih kontekstual bagi penguatan pemahaman konsep fakta dan opini.

Untuk mewujudkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model tersebut digunakan untuk menata proses pengembangan mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan aktivitas, pembuatan produk, penerapan, hingga evaluasi media. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *"Detektif Fakta dan Opini"* berbasis Genially untuk siswa kelas V sekolah dasar, serta penilaian terhadap kelayakan, kepraktisan, dan hasil belajar yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian. Melalui pengembangan tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang memadukan materi literasi dengan aktivitas gamifikasi. Secara akademik, penelitian ini juga diharapkan memperkaya kajian pengembangan media digital interaktif yang dirancang berdasarkan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang berorientasi pada perancangan serta pengujian media pembelajaran

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

interaktif *Detektif Fakta dan Opini* berbasis Genially. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Model tersebut digunakan untuk mengorganisasikan kegiatan penelitian mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran, penyusunan rancangan media, pengembangan produk, penerapan dalam kegiatan pembelajaran, hingga evaluasi hasil pengembangan. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Barejulat dengan melibatkan 35 siswa kelas V sebagai peserta penelitian. Pemilihan konteks penelitian disesuaikan dengan tujuan pengembangan media untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi identifikasi fakta dan opini.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sebagai dasar penyusunan media. Informasi yang diperoleh digunakan dalam tahap desain untuk menentukan struktur materi, alur aktivitas, tampilan, serta elemen gamifikasi yang diterapkan pada media Genially. Tahap pengembangan mencakup penyusunan dan penyempurnaan produk berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan, kemudian dilanjutkan dengan penilaian oleh validator yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Data validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk serta menjadi dasar perbaikan sebelum media diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas V, sedangkan tahap evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data penilaian produk, respons pengguna, dan hasil belajar peserta didik.

Data penelitian diperoleh melalui instrumen validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Data kelayakan produk dan respons pengguna dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase berdasarkan skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal instrumen. Hasil belajar dianalisis dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, serta menghitung peningkatan menggunakan indeks *N-Gain* sesuai rumus dan kriteria interpretasi yang digunakan dalam penelitian. Analisis tersebut digunakan untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan capaian hasil belajar setelah penerapan media. Seluruh hasil analisis disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan hasil pengembangan dan pengujian media pembelajaran *Detektif Fakta dan Opini*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif "Detektif Fakta dan Opini" berbasis *Genially* untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengujian terhadap media yang dikembangkan mencakup tiga aspek utama, yaitu kelayakan produk berdasarkan penilaian validator, kepraktisan media berdasarkan respons pengguna, dan keefektifan media berdasarkan hasil belajar peserta didik. Seluruh proses pengujian dilaksanakan melalui tahapan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data empiris dari ketiga aspek pengujian tersebut disajikan secara bertahap pada bagian berikut.

Tahap awal evaluasi dilakukan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan media sebelum diimplementasikan di dalam kelas. Penilaian kelayakan media diperoleh melalui lembar validasi yang diisi oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa. Hasil penilaian validasi ahli secara rinci disajikan pada Tabel 1.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 4, Oktober 2025
P-ISSN : 2774-8014 | E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli terhadap Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Aspek Evaluasi	Persentase Kevalidan (%)	Kategori Kelayakan
1	Materi dan Isi	94,50	Sangat Layak
2	Desain dan Media	96,80	Sangat Layak
3	Kebahasaan	95,53	Sangat Layak
	Rata-rata Keseluruhan	95,61	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, perolehan skor validasi dari ketiga validator berada pada rentang yang konsisten dengan kategori sangat layak. Capaian persentase tertinggi diperoleh pada aspek desain dan media sebesar 96,80%, diikuti oleh aspek kebahasaan sebesar 95,53%, dan aspek materi sebesar 94,50%. Secara akumulatif, rata-rata kevalidan keseluruhan media mencapai 95,61%. Nilai ini mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi kriteria substansi, visual, dan bahasa untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, pengujian dilanjutkan pada tahap implementasi untuk mengukur kepraktisan penggunaan media. Evaluasi kepraktisan diperoleh dari angket respons yang diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 35 peserta didik kelas V SDN 2 Barejulat setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Data rekapitulasi respons pengguna terhadap media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Respons Pengguna terhadap Kepraktisan Media

No.	Responden	Jumlah Responden	Persentase Kepraktisan (%)	Kategori Kepraktisan
1	Guru Kelas V	1	95,67	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	35	95,55	Sangat Praktis
	Rata-rata Keseluruhan	36	95,61	Sangat Praktis

Data pada Tabel 2 memperlihatkan tingkat kepraktisan media yang sangat tinggi dari sudut pandang pengguna. Guru memberikan persentase penilaian sebesar 95,67%, sedangkan rerata penilain dari 35 peserta didik mencapai 95,55%. Rata-rata gabungan dari kedua kelompok responden menunjukkan angka 95,61% yang masuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil ini menggambarkan bahwa media mudah dioperasikan serta mendukung kelancaran aktivitas belajar di kelas.

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui perbandingan pencapaian hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah intervensi. Pengukuran dilakukan dengan memberikan *pretest* sebelum media digunakan dan *posttest* setelah perlakuan selesai diberikan. Ringkasan perbandingan capaian hasil belajar serta perhitungan peningkatan melalui indeks *N-Gain* disajikan pada Tabel 3.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Tabel 3. Rekapitulasi Capaian Hasil Belajar dan Perhitungan *N-Gain*

No.	Indikator Pengukuran	Sebelum Perlakuan (Pretest)	Sesudah Perlakuan (Posttest)	Perubahan / Peningkatan
1	Nilai Rata-rata Siswa	56,43	84,29	+27,86
2	Ketuntasan Belajar Klasikal	20,00%	91,43%	+71,43%
3	Nilai *N-Gain*	-	-	0,64 (Sedang)

Tabel 3 menunjukkan adanya perubahan kuantitatif yang signifikan pada capaian belajar peserta didik. Rata-rata nilai kelas mengalami kenaikan dari 56,43 pada *pretest* menjadi 84,29 pada *posttest*. Ketuntasan belajar secara klasikal juga meningkat drastis sebesar 71,43%, dari semula hanya 20,00% menjadi 91,43%. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* menghasilkan skor 0,64 yang berada pada kategori sedang.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Detektif Fakta dan Opini* berbasis Genially menghasilkan alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggabungkan penyampaian materi dengan aktivitas berbasis permainan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dari validator, sedangkan respons guru dan siswa memperlihatkan penerimaan positif terhadap produk yang dikembangkan. Temuan ini sejalan dengan Rahmah dan Tirtoni (2025), yang mengkaji penggunaan gamifikasi berbasis kuis digital dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Sappaile (2024) juga membahas penerapan gamifikasi dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penerimaan pengguna dan kelayakan produk perlu dibedakan dari keberhasilan pembelajaran, sebab kedua aspek tersebut menggambarkan kualitas media dan pengalaman pengguna, bukan secara langsung membuktikan penguasaan konsep secara mendalam.

Hasil penelitian memperlihatkan adanya perubahan capaian belajar siswa setelah penggunaan media *Detektif Fakta dan Opini*. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 56,43 meningkat menjadi 84,29 pada *posttest*, sedangkan ketuntasan belajar mengalami perubahan dari 20,00% menjadi 91,43%. Nilai *N-Gain* sebesar 0,64 berada pada kategori sedang berdasarkan klasifikasi yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa capaian siswa setelah pembelajaran lebih tinggi dibandingkan kondisi awal, tetapi peningkatan tersebut belum dapat diartikan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya berasal dari penggunaan media. Karena penelitian menggunakan desain satu kelompok *pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, kemungkinan pengaruh pengalaman belajar, penjelasan guru, dan faktor lain tetap perlu dipertimbangkan dalam penafsiran hasil.

Temuan penelitian ini dapat dibandingkan dengan Aulia dan Hikmat (2025), yang mengkaji penggunaan Blooket terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kesamaan kedua penelitian terletak pada pemanfaatan media berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sedangkan fokus kompetensi yang dikembangkan berbeda. Penelitian Aulia dan Hikmat berorientasi pada kemampuan berpikir kritis, sementara *Detektif Fakta dan Opini* secara khusus diarahkan pada pengenalan dan pembedaan dua jenis pernyataan. Perbedaan fokus tersebut memperlihatkan

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

bahwa media gamifikasi perlu dirancang berdasarkan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, bukan hanya berdasarkan penggunaan unsur permainan. Dengan demikian, aktivitas dalam media ini perlu memastikan bahwa siswa memahami alasan suatu pernyataan tergolong fakta atau opini, bukan sekadar memilih jawaban untuk menyelesaikan tantangan.

Penggunaan Genially dalam penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan pengembangan media digital interaktif pada penelitian terdahulu. Mahaputri et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially dengan bantuan Canva untuk materi sumber daya alam di sekolah dasar, sedangkan Nurajizah et al. (2025) membahas pengembangan media Genially pada pembelajaran Informatika di sekolah menengah kejuruan. Kedua penelitian tersebut menunjukkan penerapan Genially dalam konteks pembelajaran yang berbeda, sehingga relevan sebagai pembanding dalam pemilihan platform digital. Alfie et al. (2023) dan Suksma et al. (2023) juga mengembangkan media digital untuk materi pembelajaran sekolah dasar, masing-masing pada materi siklus air dan sistem tata surya. Perbandingan tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media digital perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan tingkat perkembangan siswa, sedangkan penelitian ini menempatkan materi fakta dan opini sebagai fokus utama pengembangan.

Aspek gamifikasi dalam media *Detektif Fakta dan Opini* perlu dipahami sebagai strategi untuk mengorganisasikan aktivitas belajar, bukan sekadar memberikan hiburan kepada peserta didik. Pahlevi dan Mulyati (2025) membahas elemen gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran dan hubungannya dengan motivasi siswa SMA, sedangkan Wang et al. (2024) mengkaji pengembangan dan penerapan perangkat lunak gamifikasi untuk mendukung keterlibatan serta motivasi belajar. Prados Sánchez et al. (2023) meneliti platform gamifikasi dalam kaitannya dengan pemahaman membaca dan sikap terhadap aktivitas membaca pada pendidikan dasar. Penelitian-penelitian tersebut memiliki konteks dan karakteristik yang berbeda, tetapi dapat digunakan untuk memperluas pemahaman mengenai penggunaan gamifikasi dalam kegiatan belajar. Dalam media yang dikembangkan, keberadaan tantangan dan tahapan permainan sebaiknya tetap dihubungkan dengan aktivitas membaca, mengidentifikasi informasi, dan menentukan kategori pernyataan secara tepat.

Respons guru dan siswa terhadap media juga perlu ditinjau dalam kaitannya dengan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Al Hussaini et al. (2024) membahas strategi keterlibatan siswa dan hasil belajar pada pendidikan dasar, sedangkan Rahmah dan Tirtoni (2025) menempatkan pembelajaran interaktif berbasis kuis digital dalam konteks literasi budaya. Kedua rujukan tersebut memberikan perspektif mengenai pentingnya merancang pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Namun, respons positif terhadap media tidak selalu menunjukkan bahwa seluruh siswa telah menguasai materi dengan tingkat pemahaman yang sama. Oleh karena itu, evaluasi media *Detektif Fakta dan Opini* pada penelitian lanjutan perlu mempertimbangkan perbedaan kemampuan siswa, kualitas jawaban, serta alasan yang mereka gunakan ketika mengklasifikasikan fakta dan opini.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis Genially yang secara khusus mengintegrasikan gamifikasi dengan materi fakta dan opini untuk siswa kelas V sekolah dasar. Berbeda dari penelitian terdahulu yang mengembangkan media untuk literasi budaya, sumber daya alam, siklus air, sistem tata surya, membaca, atau kompetensi lain, media ini dirancang dengan fokus pada pengenalan dan pembedaan fakta serta opini. Meskipun hasil validasi, respons pengguna, dan capaian belajar menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki keterbatasan berupa penggunaan satu kelompok penelitian dan cakupan peserta yang terbatas pada satu

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

sekolah. Penelitian berikutnya disarankan melibatkan kelompok kontrol, sekolah dengan karakteristik yang beragam, serta pengukuran lanjutan untuk mengetahui konsistensi pemahaman siswa setelah pembelajaran berakhir. Evaluasi tersebut diperlukan agar kontribusi media terhadap pembelajaran dapat dipahami secara lebih menyeluruh dan didukung oleh bukti empiris yang lebih kuat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif *Detektif Fakta dan Opini* berbasis Genially yang dikembangkan melalui model ADDIE untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi, disertai respons positif dari guru dan siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Penerapan media juga diikuti peningkatan capaian belajar siswa, sebagaimana terlihat dari perubahan hasil *pretest* dan *posttest* serta perolehan *N-Gain* dalam kategori sedang. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang mengintegrasikan materi fakta dan opini dengan aktivitas gamifikasi. Kontribusi utama penelitian terletak pada penyusunan pengalaman belajar berbasis permainan yang secara khusus diarahkan untuk membantu siswa mengenali dan membedakan fakta serta opini.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan capaian yang positif, temuan ini perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan keterbatasan desain penelitian yang menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol dan melibatkan peserta dari satu sekolah. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat memastikan bahwa perubahan capaian belajar sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan media. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok pembanding, memperluas jumlah dan karakteristik sekolah, serta melakukan pengukuran lanjutan untuk mengetahui keberlanjutan pemahaman siswa. Pengembangan berikutnya juga dapat menambahkan aktivitas yang meminta siswa menjelaskan alasan pengelompokan suatu pernyataan sebagai fakta atau opini. Langkah tersebut diharapkan dapat memperkuat evaluasi terhadap kualitas pemahaman siswa sekaligus memperluas pemanfaatan media *Detektif Fakta dan Opini* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Al Hussaini, M. H., Kousar, S., Kousar, N., Batool, U., & Munawar, N. (2024). Exploring effective strategies for student engagement and learning outcomes in elementary education. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education, 3*(2), 90–101. https://journal.iistr.org/index.php/IJLREE/article/view/573

Alfie, L., Syaflin, S. L., & Sholeh, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran siklus air berbasis digital siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 6*(2), 350–359. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/5352

Aulia, A., & Hikmat, A. (2025). Pengaruh media Blooket terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 231–245. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28104

Herawati, A., & Zainil, M. (2025). Efektivitas media digital terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(4), 948–952. http://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/819

Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sumber daya alam di sekolah dasar. In *Social,*

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 8, No. 3, pp. 1727–1734). https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107436

Mahardikha, S. K., Yusuf, M., & Musdad, A. A. (2023). Development of learning media based on gamification of Hijayyah letters in elementary schools. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 25*(1), 29–41. https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34554

Maulana, M. I., Suyoto, S., & Suprihatini, G. (2024). Analisis tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi fakta dan opini (Studi pada: Siswa kelas 2 sekolah dasar). *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 5*(2), 172–176. https://www.journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/453

Meirisa, S., & Yulianti, A. (2025). Pengembangan model pembelajaran membaca berbasis storytelling interaktif terintegrasi AI dan gamifikasi untuk meningkatkan literasi siswa SD. *Jurnal Muara Pendidikan, 10*(2), 495–507. https://doi.org/10.52060/mp.v10i2.3701

Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Analisis literatur terhadap dampaknya pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 4*(2), 327–335. https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/1148

Muchlis, M. N. H., & Sofa, A. R. (2025). Implementation of interactive digital learning media using H5P to improve learning material comprehension of grade 2 students at MI Nurud Dzolam Alassumur Kraksaan. *DAAR EL-MAKRIFAH: Journal of Islamic Religious Education, 1*(2), 63–73. https://e-journal.ibama.ac.id/index.php/jpai/id/article/view/224

Nurajizah, N., Habibie, A., & Muhammad, T. (2025). Development of interactive learning media based on Genially for informatics subject in grade X of vocational high school. *Design Journal, 3*(2), 56–62. https://journal.ypmma.org/dj/article/view/313

Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis pengaruh elemen gamifikasi pada aplikasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 6*(1), 174–186. https://www.journal.stmiki.ac.id/index.php/jimik/article/view/1148

Prados Sánchez, G., Cózar-Gutiérrez, R., del Olmo-Muñoz, J., & González-Calero, J. A. (2023). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning, 36*(4), 669–693. https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388

Rahmah, S. U., & Tirtoni, F. (2025). Implementasi pembelajaran interaktif menggunakan gamifikasi berbasis kuis digital dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia), 10*(2), 160–171. https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/6948

Rianto, S., & Dinata, F. R. (2025). Gamification based learning innovation for developing the competencies of prospective elementary school teachers at MI Roudhotu Tolibin. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 14*(2), 360–370. https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/1563

Rinjani, S. (2024). Implementasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3*(1), 57–64. https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345

Sadrah, M. Z., Hakim, A., & Mawarni, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 291–320. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29737

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Sappaile, B. I. (2024). The impact of gamification learning on student motivation in elementary school learning. *Scientechno: Journal of Science and Technology, 3*(2), 184–196. https://research.adra.ac.id/index.php/Scientechno/article/view/1050

Silverman, R. D., Keane, K., Darling-Hammond, E., & Khanna, S. (2025). The effects of educational technology interventions on literacy in elementary school: A meta-analysis. *Review of Educational Research, 95*(5), 972–1012. https://doi.org/10.3102/00346543241261073

Suksma, C. W., Margunayasa, I. G., & Werang, B. R. (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*(3), 4261–4275. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2323

Wang, S., Kong, X., & Wang, N. (2024, March). Gamification for learning: Development and application of learning software for enhancing student engagement and motivation. In *2024 13th International Conference on Educational and Information Technology (ICEIT)* (pp. 61–66). IEEE. https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10540849

Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology, 55*(6), 2478–2502. https://doi.org/10.1111/bjet.13471

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar