

ABSTRAK

Putri Mayori, Rezi. 2025, “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Genially* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Asam Basa “. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Jambi. Pembimbing (I) Dra.Yusnidar,M.Pd. (II) Afrida, S.Si., M. Si.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, *Genially*, *Problem Based Learning*, Kimia.

Media pembelajaran *game* edukasi merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memadukan elemen hiburan dan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. *Platform Genially* menyediakan berbagai fitur interaktif seperti animasi, audio, video, dan kuis yang memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. *Game* edukasi dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar berbasis visual dan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan *platform Genially* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi asam tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi kimia, serta menyediakan media alternatif yang mendukung pembelajaran aktif dan mandiri sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji coba kepada guru serta siswa melalui uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil untuk menilai kelayakan dan efektivitas media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 4,5 dari guru dengan kategori "sangat layak". Validasi oleh ahli media juga menunjukkan nilai rata-rata 4,55 (kategori “sangat layak”). Selain itu, pada uji coba satu-satu terhadap tiga siswa diperoleh skor total 250 dengan persentase 92% kategori “sangat layak”, dan uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa menghasilkan skor total 800 dengan persentase 88% kategori “sangat layak”. Data ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi *Genially* berbasis PBL sangat efektif, menarik, dan dapat diterima oleh siswa dan guru. Berdasarkan hasil yang di peroleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi *genially* berbasis *Problem Based Learning* pada materi asam basa terbukti layak digunakan dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa, dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran kimia di era digital.