Nomor: 25/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2026

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY* BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

(Studi Quasi Eksperimen Pada Muatan Pendidikan Pancasila
Kelas IV di SD Negeri Pasayangan Tahun Ajaran 2025/2026)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
FARIDAH QURROTUL'AINI
NIM 20221510162

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY* BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SD NEGERI PASAYANGAN TAHUN AJARAN 2025/2026)

Oleh

FARIDAH QURROTUL'AINI

20221510162

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 15 Juni 2026 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Dr. Arrofa Acesta, M.Pd.	**Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.**	**Gilang Kripsiyadi P., M.Pd.**
NIK. 41010169014	**NIK. 410110890202**	**NIK. 410103900224**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY*
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Quasi Eksperimen pada Muatan Pendidikan Pancasila
Kelas IV di SD Negeri Pasayangan Tahun Ajaran 2025/2026)

DISETUJUI OLEH PEMBIMBNG

Kuningan, Juni 2026

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.	**Rini Ramdhania., M.Pd.**
NIK. 410110890202	**NIK. 410103930253**

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,	Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd.	**Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.**
NIK. 41038091314	**NIK. 410110890202**

PERNYATAAN OTENTISITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	:	Faridah Qurrotul'aini
NIM	:	20221510162
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY* BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri Pasayangan Tahun Ajaran 2025/2026)

Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap bertanggung jawab apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Kuningan, 10 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Faridah Qurrotul'aini

NIM. 20221510162

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Everyone's version of their best is different, so don't ever let anyone tell you or make you feel like you're not enough"

(Lee Jeno)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta. Terima kasih atas segala cinta, ketulusan, dukungan tanpa akhir serta doa-doa yang tak pernah henti dipanjatkan dalam diam. Appa dan ibu yang selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tanpa henti mendoakan, memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat Appa dan Ibu lebih bangga karena telah berhasil mengantarkan putri pertamanya menyandang gelar sarjana seperti yang Appa dan Ibu harapkan. Besar harapan penulis semoga Appa dan Ibu senantiasa diberikan kesehatan, umur panjang dan dapat menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.

ABSTRAK

Faridah Qurrotul'aini. 20221510162. Pengaruh Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri Pasayangan Tahun Ajaran 2025/2026). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2026. Pembimbing I: Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd., Pembimbing II: Rini Ramdhania, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pasayangan, Kecamatan Lebakwangi, Kabupaten Kuningan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Genially berbasis gamifikasi (kelas eksperimen) dan kelas yang menggunakan media pembelajaran Wordwall (kelas kontrol) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pasayangan yang berjumlah 52 siswa, terdiri atas 28 siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dengan pelaksanaan pretest dan posttest pada kedua kelompok dan lembar observasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dengan nilai thitung sebesar 3,4800 > ttabel sebesar 2,009. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan kategori sedang sebesar 0,67, kelas kontrol memperoleh kategori sedang sebesar 0,46. Hasil observasi pada ranah afektif di kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan, dimana jumlah siswa yang berada pada kategori "baik" meningkat dari 19 siswa menjadi 25 siswa, serta 2 siswa berada pada kategori "sangat baik". Demikian pula pada ranah psikomotorik, jumlah siswa yang berada pada kategori "baik" meningkat dari 21 menjadi 24 siswa, serta 3 siswa berada pada kategori "sangat baik". Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Genially berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Genially, Gamifikasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

Faridah Qurrotul'aini. 20221510162. The Effect of Genially Gamified Media on Student Learning Outcomes (A Quasi-Experimental Study on the Pancasila Education Curriculum for Fourth Grade at Pasayangan Public Elementary School in the 2025/2026 Academic Year). Elementary School Teacher Education Program. Faculty of Teacher Training and Education. Kuningan University. 2026. Advisor I: Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd., Advisor II: Rini Ramdhania, M.Pd.

This study was motivated by the low academic achievement of fourth-grade students at Pasayangan Public Elementary School, Lebakwangi Subdistrict, Kuningan Regency. The study aimed to describe the differences and improvements in student learning outcomes between the class using gamification-based Genially learning media (experimental class) and the class using Wordwall learning media (control class) in the subject of Pancasila Education. The research method used was a quasi-experimental study with a Nonequivalent Control Group Design. The research subjects were all 52 fourth-grade students at Pasayangan Public Elementary School, consisting of 28 students in Class 4A as the experimental group and 24 students in Class 4B as the control group. Data collection was conducted through tests, including pretests and posttests for both groups, as well as observation sheets. The results of the hypothesis test indicated a significant difference, with a calculated t-value of 3.4800 > the critical t-value of 2.009. Additionally, the N-Gain test results showed an improvement in student learning outcomes in the experimental group with a moderate category of 0.67, while the control group achieved a moderate category of 0.46. Observation results in the affective domain in the experimental class showed an improvement, where the number of students in the "good" category increased from 19 students to 25 students, and 2 students were in the "very good" category. Similarly, in the psychomotor domain, the number of students in the "good" category increased from 21 to 24, and 3 students were in the "very good" category. Based on these findings, it can be concluded that gamification-based Genially learning media has an impact on student learning outcomes.

Keywords: Genially Learning Media, Gamification, Learning Outcomes, Pancasila Education

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri Pasayangan Tahun Ajaran 2025/2026)"** guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak terutama Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Rini Ramdhania S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dalam penulisan hasil penelitian ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh kemampuan, pengetahuan, serta pengalaman penulis yang masih terbatas. Namun demikian, penulis telah berusaha sebaik-baiknya dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikian kata pengantar ini penulis sampaikan, atas segala kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini penulis memohon maaf.

Kuningan, 10 Juni 2026

Penulis,

Faridah Qurrotul'aini

NIM. 20221510162

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan kepada peneliti sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat terlepas dari dukungan berbagai pihak. Dengan terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya, terutama kepada:

1. Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Kuningan.
3. Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sekaligus Dosen Pembimbing I (satu) yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukkan, memberikan motivasi, dan memberikan arahan kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
4. Rini Ramdhania, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II (dua) yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukkan, memberikan motivasi, dan memberikan arahan kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Myrna Apriany Lestari, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama perkuliahan.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kuningan, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dalam mengikuti aktivitas selama perkuliahan.
7. Seluruh staf tata usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan penelitian.

8. Terima kasih kepada Ahmad Sholahudin, S.Ag., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Pasayangan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Pasayangan.
9. Terima kasih kepada Siti Rohmah, S.Pd.I. dan Ernawati, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri Pasayangan yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.
10. Teristimewa untuk orang tua tercinta, Bapak Sutarna, S.Pd. dan Ibu Siti Rohmah, S.Pd.I., yang senantiasa menjadi rumah terhangat bagi penulis. Terima kasih atas doa yang tiada henti, serta dukungan dan keyakinan yang selalu diberikan. Dengan penuh kasih dan tanpa mengenal lelah, mereka membesarkan, mendidik, serta memenuhi segala kebutuhan moril maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada adik saya Luthfiyyah Zahro, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya selama menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan selama proses penyusunan skripsi.
12. Kepada keluarga besar penulis, terima kasih selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
13. Euis, Eva, Bibi, Agil, dan Pudel selaku sahabat penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan, bantuan, motivasi, serta doa yang senantiasa diberikan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
14. Nurul dan Risma selaku teman seperjuangan dan rekan bimbingan, terima kasih atas segala bantuan, masukan dan dorongan selama penyusunan skripsi ini.
15. Anggota grup “Modal Bismillah” mahasiswa PGSD kelas B Angkatan 2022 terima kasih atas kerja sama dan kebersamaan dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan.
16. Terima kasih kepada kucing kesayangan Meo, Bona, Dudut, Bembem, dan David yang selalu setia menemani malam-malam penulis selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi dan menjadi sumber ketenangan di kala jenuh.

17. Semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-bsarnya.

Kuningan, 10 Juni 2026

Penulis,

Faridah Qurrotul'aini

NIM. 20221510162

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERSETUJUAN
PERNYATAAN OTENTISITAS
MOTTO DAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
UCAPAN TERIMAKASIH ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR BAGAN ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
DAFTAR DIAGRAM ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA **10**
A. Kajian Teoritis 10
1. Hasil belajar 10
2. Media Pembelajaran 16
3. Media Pembelajaran *Genially* 20
4. Gamifikasi 26
5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila 31
B. Penelitian yang Relevan 33

C. Kerangka Pemikiran 40
D. Hipotesis 42
BAB III METODE PENELITIAN 43
A. Desain Penelitian 43
B. Prosedur Penelitian 44
C. Tempat dan Waktu Penelitian 44
D. Subjek Penelitian 45
E. Variabel Penelitian 45
F. Definisi Operasional Variabel 46
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 47
H. Uji Persyaratan 55
I. Teknik Analisis Data 58
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 61
A. Hasil Penelitian 61
B. Pembahasan 74
C. Keterbatasan Penelitian 79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 80
A. Simpulan 80
B. Saran 80
DAFTAR PUSTAKA 82
LAMPIRAN 89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ranah Kognitif 14
Tabel 2. 2 Ranah Afektif 14
Tabel 2. 3 Ranah Psikomotorik 15
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu yang Relevan 33
Tabel 3. 1 Desain Penelitian 43
Tabel 3. 2 Subjek Penelitian 45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes (Kognitif) 48
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Afektif 50
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Observasi Psikomotorik 51
Tabel 3. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Tes 52
Tabel 3. 7 Klasifikasi Reliabilitas Soal 53
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas 53
Tabel 3. 9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran 54
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran 54
Tabel 3. 11 Interpretasi Daya Pembeda 55
Tabel 3. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda 55
Tabel 3. 13 Kriteria Keefektifan/Peningkatan Uji N-Gain 60
Tabel 4. 1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 63
Tabel 4. 2 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 65
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest 68
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas 69
Tabel 4. 5 Hasil Uji T Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 70
Tabel 4. 6 Hasil Uji T Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 70
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 71
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Afektif 72
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Psikomotorik 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 22
Gambar 2. 2 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 22
Gambar 2. 3 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 23
Gambar 2. 4 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 23
Gambar 2. 5 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 24
Gambar 2. 6 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 24
Gambar 2. 7 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 25
Gambar 2. 8 Langkah-langkah Penggunaan *Genially*..... 25

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran..... 41

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 90
LAMPIRAN 2 107
LAMPIRAN 3 139
LAMPIRAN 4 158
LAMPIRAN 5 203
LAMPIRAN 6……..……..209

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen 64
Diagram 4. 2 Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol..... 64
Diagram 4. 3 Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen 66
Diagram 4. 4 Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol 66
Diagram 4. 5 Rata-rata Nilai N-Gain 72