

**PENGEMBANGAN GAMIFICATION DENGAN MEDIA APLIKASI  
GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII  
DI SMPN 1 UPAU KABUPATEN TABALONG TAHUN 2023**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**M. Iqbal Rezky Syahputera**

**1910130310017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
2023**

**PENGEMBANGAN GAMIFICATION DENGAN MEDIA APLIKASI  
GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS VII DI SMPN 1 UPAU KABUPATEN TABALONG TAHUN 2023**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

**M. Iqbal Rezky Syahputera  
1910130310017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
2023**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

### PENGEMBANGAN *GAMIFICATION* BERBASIS GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMPN 1 UPAU

Disusun oleh :

**Muhammad Iqbal Rezky S**


**1910130310017**

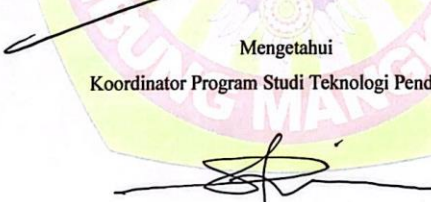
Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Ujian  
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Dr. Agus Salim, S.Ag., M.Pd  
NIP. 196908172002121002

  
Qomario, M.Pd  
NIP. 198903262023211022

  
Mengetahui  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A.  
NIP. 198012282005012003

## LEMBAR PENGESAHAN

**Pengembangan *Gamification* dengan Media Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Ilmu Pengatahuan Sosial untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII di SMPN 1 Upau Kabupaten Tabalong Tahun 2023**

Disusun Oleh:




**Muhammad Iqbal Rezky**

**1910130310017**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin, 15 Mei 2024

### TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M. Pd		01.05.2024
Penguji Utama Agus Hadi Utama, M. Pd.		01.05.2024
Pembimbing/Anggota Penguji Qomario, M.Pd		01.05.2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Nua Permana Sari, S.Psi., M.Pd**

**NIP. 198007022005012004**

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Iqbal Rezky Syahputera  
NIM : 1910130310017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul : PENGEMBANGAN GAMIFICATION DENGAN MEDIA  
APLIKASI GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 1  
UPAU KABUPATEN TABALONG TAHUN 2023

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, 29 April 2024



M. Iqbal Rezky Syahputera  
1910130310017

**PENGEMBANGAN GAMIFICATION DENGAN MEDIA APLIKASI  
GENIALLY PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII  
DI SMPN 1 UPAU, KABUPATEN TABALONG TAHUN 2023**

**ABSTRAK**

Pembelajaran IPS dengan media sederhana yang dibuat guru menyebabkan pembelajaran kurang menarik, siswa cepat bosan, tidak memperhatikan penjelasan guru dan monoton menjadi masalah utama . Permasalahan tersebut mendorong peneliti berinisiatif untuk mencari alternatif pemecahannya, agar pembelajaran lebih menarik dan berbasis teknologi. Peneliti berinisiatif bahwa pengembangan *Gamification* berbantu *Genially* sebagai langkah yang tepat. Pengembangan gamifikasi dengan berbantu *Genially* diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan penelitian (1) Untuk mengetahui pengembangan *gamification* berbantu *Genially* pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Upau, (2) Untuk mengetahui pengembangan *gamification* berbantu *genially* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Upau dalam Pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model pengembangan model 4-D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Pengembangan *gamification* berbantu *genially* pada pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 1 Upau hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan rerata skor total dari ahli media sebesar 4,67 dari skor maksimal 5. Dari ahli materi mendapat rerata skor total sebesar 4,09 dari skor maksimal 5. Sedangkan dari uji coba pengembangan (respon siswa) memperoleh rerata skor total sebesar 4,33 dari skor maksimal 5. Dari ketiga hasil penilaian tersebut, setelah di rata-rata maka didapatkan rerata skor total sebesar 4,36 dari skor maksimal 5. dalam kategori yang “ sangat layak”. (2) Pengamatan motivasi belajar siswa pada pertemuan I diperoleh rata-rata skor sebesar 25 dengan prosentase 63% dalam kategori “cukup” Pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata kualifikasi diperoleh rata-rata skor sebesar 35 dengan prosentase 80% kategori “sangat baik”. Kesimpulannya disimpulkan bahwa pengembangan gamifikasi berbantu *genially* dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 1 Upau dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci :

Pengembangan *Gamication*, Berbantu *Genially*, Pembelajaran IPS, Motivasi Belajar

**DEVELOPMENT OF GAMIFICATION WITH GENIALLY MEDIA IN  
SOCIAL SCIENCE LEARNING TO INCREASE LEARNING  
MOTIVATION OF CLASS VII STUDENTS AT SMPN 1 UPAU,  
TABALONG DISTRICT IN 2023**

**ABSTRACT**

*Learning social studies using simple media made by the teacher causes learning to be less interesting, students get bored quickly, don't pay attention to the teacher's explanations and monotony becomes the main problem. These problems encourage researchers to take the initiative to find alternative solutions, so that learning is more interesting and technology-based. Researchers took the initiative that developing Gamification with the help of Genially was the right step. It is hoped that the development of gamification with the help of Genially will create more interesting and enjoyable learning.*

*Research objectives (1) To determine the development of gamification assisted by Genially in social studies subjects at SMPN 1 Upau, (2) To determine the development of gamification assisted by Genially in increasing the learning motivation of class VII students at SMPN 1 Upau in social studies learning. This research uses the Research and Development (R&D) method, using the 4-D model development model, namely Define, Design, Develop and Disseminate.*

*The results of this research show that: (1) The development of gamification assisted genially in social studies learning in Class VII SMPN 1 Upau. The results of validation by material experts and media experts obtained a total mean score from media experts of 4.67 out of a maximum score of 5. From material experts it was obtained The average total score was 4.09 from a maximum score of 5. Meanwhile, from the development trials (student responses) the average total score was 4.33 from a maximum score of 5. From the three assessment results, after averaging, the average total score was obtained. amounting to 4.36 out of a maximum score of 5. in the "very appropriate" category. (2) Observing students' learning motivation in the first meeting obtained an average score of 25 with a percentage of 63% in the "sufficient" category. Observing students' learning motivation in cycle II obtained an average score of 35 with a percentage of 80%. "very good" category. In conclusion, it can be concluded that the development of gamification which helps genially in social studies learning in class VII SMPN 1 Upau can increase students' learning motivation.*

*Keywords:*

*Gamication Development, Genially Helping, Social Studies Learning, Learning Motivation*

## **MOTTO**

*Tidak peduli susahny skirpsi, bolak balik kampus, ngejar ngejar dosen buat bimbingan. Yang terpenting kuliah saya harus selesai dan bawa orang tua ke kampus buat wisuda.*

*Belajar untuk coba diam, belajar untuk coba membaca setiap apa yang Allah takdirkan untuk kita dan jangan pernah menghina keadaan kadang dalam hidup karena boleh jadi dibalik sesuatu yang tidak kita inginkan itu ada kebaikan yang sedang Allah titipkan kepada kita.*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Pengembangan Gamification dengan Media Genially Dalam Pembelajaran Ilmu Pengatahuan Sosiasl Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Upau ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat sebaiaian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Teknologi Pendidikan. Selain itu, skripsi ini juga bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran di SMP 1 Upau.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Saya menyadari, skripsi yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan saya nantikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas karena bantuan dan dorongan serta doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A sebagai koordinator Program studi Teknologi Pendidikan dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan.

5. Bapak Dr. Agus Salim, S.Ag., M.Pd sebagai pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
6. Bapak Qomario, M.Pd sebagai pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
7. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd sebagai Validator ahli media yang telah memberikan saran, masukan dan perbaikan sehingga terciptanya media pembelajaran yang baik.
8. Ibu Winarsih, SE, M.Pd sebagai Validator ahli materi yang telah memberikan saran, masukan dan perbaikan tentang materi yang dibahas dalam multimedia pembelajaran.
9. Seluruh dosen beserta tenaga pendidik program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
10. SMPN 1 Upau telah bersedia untuk menjadi tempat penelitian skripsi ini.
11. Bapak Casmudin, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah yang telah membantu dan mengizinkan untuk penelitian skripsi ini.
12. Orang tua saya Bapak Achmad Syahrane, S.Pd, M.Pd dan Ibu saya Eka Qamarayati, S.Pd.SD yang telah mendukung baik secara materi, semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini beserta seluruh keluarga.
13. Teman saya Muhammad Afriandy, S.Pd dan Muhammad Aji Pratama, S.Pd yang selalu mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
14. Seluruh teman – teman angkatan 2019 program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin.
15. Seluruh teman-teman dari Tabalong yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang mendukung saya dalam penyusunan skripsi.
16. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Banjarmasin, 22 Februari 2024

Penulis



M. Iqbal Rezky Syahputera  
1910130310017

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xivi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>15</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	15
B. Identifikasi Masalah.....	22
C. Batasan Masalah .....	22
D. Rumusan Masalah .....	22
E. Tujuan Penelitian .....	23
F. Spesifikasi Produk Pengembangan .....	23
G. Manfaat Penelitian.....	24
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian .....	25
I. Definisi Operasional .....	26
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>28</b>
A. Kajian Teori.....	28
1. Teknologi Pendidikan .....	28
2. Media Pembelajaran.....	29
3. Gamification.....	31
4. Geneally .....	32

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	33
B. Kajian Penelitian yang relevan .....	36
C. Kerangka Berpikir .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Prosedur Pengembangan.....	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data .....	46
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Kajian Produk.....	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	40
Gambar 3.1 Tahap 4D .....	42
Gambar 4.1 Tampilan web awal login ke Geniall.....	48
Gambar 4. 2 Template game .....	48
Gambar 4.3 Tampilan game genially .....	49
Gambar 4. 4 Layout Sampul permainan game Jumanly .....	49
Gambar 4.5 Layout permainan game Jumanly .....	50
Gambar 4. 6 Layout Tata Cara Bermain d. Initial Design (Rancangan Awal) .....	50
Gambar 4.7 Layout Halaman Awal Game .....	51
Gambar 4. 8 Layout ikon karakter, rel dan dau digital .....	52
Gambar 4.9 Layout membuat pertanyaan Game.....	52
Gambar 4. 10 Layout start permainan dimulai.....	53
Gambar 4.11 Diagram Hasil Penilaian Ahli Media .....	56
Gambar 4. 12 Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi.....	58
Gambar 4. 13 Diagram Hasil Uji Coba Pengembangan .....	60
Gambar 4 14 diagram perbandingan motivasi belajar siswa .....	61
Gambar 4.15 Diagram Hasil Penilaian Keseluruhan .....	64

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Validasi Media .....	48
Tabel 3. 2 Validasi Materi.....	49
Tabel 3. 3 Kuesioner Respon Siswa.....	50
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	51
Tabel 3. 5 Penentuan Skor skala likert.....	52
Tabel 3. 6 Nilai Kelayakan.....	53
Tabel 3. 7 Kriteria Penafsiran Pengamatan.....	54
Tabel 4.1 (lihat lampiran).....	47
Tabel 4. 2 Data Hasil Penilaian Ahli Media .....	55
Tabel 4. 3 saran dan Masukan Ahli Media .....	56
Tabel 4. 4 Data Hasil Penilaian Ahli Materi .....	57
Tabel 4. 5 Saran dan Masukan Ahli Materi .....	58
Tabel 4. 6 Data Hasil Uji Coba Pengembangan.....	59
Tabel 4. 7 Perbandingan Motivasi Belajar Siswa .....	61
Tabel 4. 8 Data Hasil Penilaian Keseluruhan .....	64