

**PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI WEB GENIALLY SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRAKARYA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 BANJARMASIN**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Nama Mahasiswa : Muhammad Raihan Noor
NIM : 22101301210023
Jurusan : Teknologi Pendidikan

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2026

HALAMAN PENGESAHAN

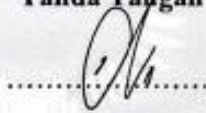
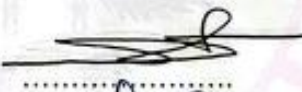
**PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI WEB GENIALLY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRAKARYA UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4
BANJARMASIN**

Disusun oleh :
MUHAMMAD RAIHAN NOOR

2210130210023

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 14 Juli 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd		12 2 JUL 2026
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		12 9 JUL 2026
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Dr. Mastur, M.Pd		12 2 JUL 2026

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Raihan Noor

NIM : 2210130210023

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI WEB GENIALLY SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRAKARYA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 4 BANJARMASIN

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 09 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Raihan Noor

NIM 2210130210023

ABSTRAK

PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI WEB GENIALLY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRAKARYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 BANJARMASIN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Banjarmasin pada mata pelajaran Prakarya yang cenderung pasif dan cepat jenuh akibat proses pembelajaran konvensional. Sebagai solusi, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi pemanfaatan fitur gamifikasi platform Genially (seperti *challenges*, *point system*, *badges*, dan *escape room*) pada materi pengolahan bahan sayur, mengukur peningkatan minat belajar siswa, serta menganalisis respon kelayakan media dari guru. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan populasi seluruh siswa kelas VII tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan instrumen angket (*pretest*, *posttest*) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Strategi pengintegrasian media di kelas diimplementasikan menggunakan tahapan model desain pembelajaran ASSURE. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengukur efektivitas peningkatan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur gamifikasi web Genially secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan analisis uji N-Gain, diperoleh peningkatan minat belajar sebesar 74,47% yang masuk dalam kategori cukup baik berkat terpenuhinya indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif siswa. Kesimpulannya, pemanfaatan fitur gamifikasi web Genially terbukti efektif secara empiris dan sangat layak digunakan sebagai inovasi media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Web Genially, Minat Belajar, Prakarya.*

ABSTRACT

THE UTILIZATION OF THE GAMIFICATION FEATURES ON THE GENIALLY WEBSITE AS A LEARNING MEDIUM FOR THE PRACTICAL ARTS SUBJECT TO ENHANCE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING AT STATE JUNIOR HIGH SCHOOL 4 BANJARMASIN

This study was motivated by the low interest in learning among seventh-grade students at SMP Negeri 4 Banjarmasin in the Craft subject, who tend to be passive and quickly become bored due to conventional teaching methods. As a solution, this study aims to describe strategies for utilizing gamification features on the Genially platform (such as challenges, point systems, badges, and escape rooms) in lessons on vegetable processing, measure the increase in students' interest in learning, and analyze teachers' responses regarding the suitability of the medium. The research design used was quantitative descriptive with a population consisting of all seventh-grade students in the 2025/2026 academic year. Data collection was conducted through observation, interviews, and questionnaire instruments (pretest, posttest) that had been tested for validity and reliability. The strategy for integrating media in the classroom was implemented using the stages of the ASSURE instructional design model. Quantitative data analysis utilized the Normalized Gain (N-Gain) test to measure the effectiveness of the increase in learning interest, as well as Likert scale percentage analysis for teacher response data. The research results indicate that the use of gamification features on the Genially platform significantly increased students' interest in learning. Based on the N-Gain test analysis, an increase in learning interest of 74.47% was observed, which falls into the "fairly good" category due to the fulfillment of indicators such as enjoyment, interest, attention, and active participation among students. In conclusion, the use of Genially's web-based gamification features has been empirically proven to be effective and is highly suitable as an innovative learning medium to address the issue of low student interest in the Crafts subject.

Keywords: *Gamification, Genially, Learning Interest, Crafts*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik, Hidayah, dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Web Genially Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Banjarmasin”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh sidang skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan.

Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan dalam penulisan ini tidak luput dari kekurangan dan belum sempurna, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi semua pihak yang berkenan membaca dan memanfaatkannya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
3. Prof. Dr. Deasy Arisanty, S.Si., M.Sc. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan dan sekaligus Penguji Utama dalam skripsi ini
5. Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Teknologi Pendidikan dan sekaligus Pembimbing 1 dalam skripsi ini
6. Dr. Mastur, M.Pd., selaku Dosen Teknologi Pendidikan dan sekaligus Pembimbing 2 dalam skripsi ini
7. Seluruh Dosen Pengajar dan Staff Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas LambungMangkurat yang telah banyak membantu dalam bidang akademik maupun administratif.
8. Kepada kedua orang tua saya yang telah mengusahakan anaknya untuk tetap berkuliah hingga titik saat ini.
9. Ibu Dhelia Azizah Renatami, S.Kg selaku Guru Mata Pelajaran Prakarya
10. Kepala Sekolah, staff, dan seluruh peserta didik kelas VII SMPN 4 Banjarmasin

11. Teman-teman satu angkatan jurusan Teknologi Pendidikan 2022 (SANCAKA)
12. Terimakasih kepada teman teman SMK (OHHO) sudah kebersamaan sebelum dan saat masa perkuliahan.
13. Kepada Sancaka Rodliyana yang selalu sedia untuk mengerjakan skripsi secara bersama sama.
14. Kepada Kabinet Merdeka Bekarya dan Kabinet Gawi Manuntung Hima FKIP ULM yang membantu saya dalam proses berkembang selama masa perkuliahan
15. Kepada Kabinet Citra Mahesa BEM ULM 2024 yang telah menjadi wadah saya belajar dan menjadikan saya orang yang lebih berani

Semoga segala bantuan, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada peneliti mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Web Genially Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Banjarmasin” ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam hal pendidikan berbasis teknologi.

Banjarmasin,.....2026

Muhammad Raihan Noor
NIM. 2210130210023

MOTTO

“Kau akan lebih menyesal bukan karena kau melakukan sesuatu dan ternyata itu gagal atau keliru. Kau akan lebih menyesal saat kau tidak pernah melakukan sesuatu”

Janji – Tere Liye

“Maka, Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan – Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

Al-Insyirah 5-6

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tinjauan Teori.....	6
2.2. Penelitian Relevan.....	16

2.3. Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Jenis Penelitian.....	20
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.4. Variabel Penelitian	22
3.5. Instrumen Penelitian.....	22
3.6. Prosedur Penelitian.....	27
3.7. Tahapan Pemanfaatan Berbasis Model ASSURE.....	28
3.8. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	42
4.1. Hasil Penelitian	42
4.2. Pembahasan.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1. Kesimpulan	47
5.2. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP).....	86
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	86
B. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR.....	86
C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	87
D. PENILAIAN (ASESMEN)	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	21
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Guru.....	23
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Siswa	23
Tabel 3. 4 Pedoman Observasi.....	24
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Angket prettest posttest Siswa	26
Tabel 3. 10 Skala Likert Instrmen Pengukuran Minat Siswa.....	40
Tabel 3. 11 Analisis Hasil Uji Minat Siswa dengan N-Gain	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Uji Validitas Instrumen Pretest SPSS	36
Gambar 3. 2 Validitas Posttest	37
Gambar 3. 3 Tabel Reliabilitas Pretest.....	38
Gambar 3. 4 Tabel Reliabilitas Posttest	39
Gambar 3. 5 Hasil Peningkatan Minat dari Pretest dan Posttest.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Kepada Dinas Pendidikan	53
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dan Minta Data Kepada Sekolah.....	54
Lampiran 3. Dokumentasi Observasi Awal dan Prapenelitian Proses Pembelajaran Siswa Dikelas	55
Lampiran 4. Lembar Validasi Instrumen	57
Lampiran 5. Tabel Uji Validitas Angket Pretest Menggunakan SPSS	61
Lampiran 6. Tabel Uji Reliabilitas Angket Pretest Menggunakan SPSS	63
Lampiran 7. Tabel Uji Validitas Angket Posttest Menggunakan SPSS.....	64
Lampiran 8. Tabel Uji Reliabilitas Angket Pretest Menggunakan SPSS	66
Lampiran 9. Data Hasil Angket Pretest Siswa	67
Lampiran 10. Data Hasil Angket Posttest Siswa	76
Lampiran 11. <i>Screenshoot</i> Web Genially	78
Lampiran 12. Dokumentasi Lapangan	84