

**PENGARUH MEDIA GAMIFIKASI *GENIALLY* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD KHAZANAH
ILMU SIDOARJO**

SKRIPSI

**ADINDA OKTAVIANA
06010722002**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN SUNAN AMPEL SURABAYA**

2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adinda Oktaviana

NIM : 06010722002

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya susun dan tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti dan dibuktikan atau dapat dibuktikan bahwa penelitian Kuantitatif ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 28 April 2026

Yang Membuat Pernyataan



Adinda Oktaviana

06010722002

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Adinda Oktaviana

NIM : 06010722002

Judul : **PENGARUH MEDIA *GENIALLY* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD KHAZANAH ILMU
SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 27 April 2026

Pembimbing I



Raden Syaifuddin, M.Pd
NIP. 197504072014100111003

Pembimbing II



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Adinda Oktaviana ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 8 Juni 2026

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan

Amrullah Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Raden Syaifuddin, M.Pd.
NIP. 197504072014111003

Penguji II

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP.198305282018011002

Penguji III

Nina Indriani, M.Pd
NIP. 198810012020122018

Penguji IV

Juhaeni, M.Pd.I
NIP. 198607032018012002

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adinda Oktaviana
NIM : 06010722002
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : adindaoktaviana13@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Media *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD

Khazanah Ilmu Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Mei 2026

Penulis

(Adinda Oktaviana)

ABSTRAK

Adinda Oktaviana. 2026. Pengaruh Media Gamifikasi *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Khazanah Ilmu Sidoarjo. Skripsi. Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Raden Syaifuddin, M.Pd.**, Pembimbing II **Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I.**

Kata Kunci: *Genially*, Motivasi Belajar, Gamifikasi Kolektif

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *genially* sebagai media gamifikasi kolektif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Khazanah Ilmu Sidoarjo. Latar belakang penelitian adalah rendahnya motivasi belajar siswa, monotonnya metode pembelajaran konvensional, serta penerapan kebijakan “*no gadget*” di sekolah. Media *genially* dipilih karena dapat digunakan secara kolektif melalui proyektor atau *Smart TV* sehingga tetap inklusif dan sesuai dengan kondisi sekolah.

Penelitian menggunakan desain quasi-eksperimen nonequivalent control group dengan sampel 52 siswa kelas V yang dibagi menjadi kelas eksperimen (26 siswa) menggunakan media *genially* dan kelas kontrol (26 siswa) menggunakan metode konvensional. Materi pembelajaran yang digunakan adalah IPAS tema “Daerahku Kebanggaanku”. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar berbasis model ARCS sebelum dan sesudah perlakuan, didukung oleh observasi dan wawancara. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji *Independent Sample t-Test*, serta uji N-Gain.

Hasil analisis menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *genially* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V. Nilai signifikansi uji *Independent Sample t-Test* sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, nilai N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 75,19% (kategori cukup efektif), sedangkan kelas kontrol hanya 30,67% (kategori tidak efektif). Rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen pada angket akhir meningkat menjadi 90,42, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 73,54.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *genially* yang digunakan secara kolektif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Khazanah Ilmu Sidoarjo dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Guru disarankan memanfaatkan media *genially* secara rutin pada mata pelajaran yang memerlukan pendekatan interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa.

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR RUMUS.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34

D. Variabel Penelitian	36
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil dan Pembahasan	51
B. Pembahasan.....	65
BAB 5 PENUTUP	71
A. Simpulan	71
B. Implikasi.....	71
C. Keterbatasan Penelitian	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
RIWAYAT HIDUP.....	80
LAMPIRAN.....	81



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Teori Motivasi Belajar	24
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	26
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	32
Tabel 3. 2 Populasi Kelas V SD Khazanah Ilmu Sidoarjo	35
Tabel 3. 3 Skor Instrumen Angket Motivasi Belajar	40
Tabel 3. 4 Instrumen Pengumpulan Data	41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik.....	43
Tabel 3. 6 Kriteria Motivasi belajar Peserta Didik.....	43
Tabel 3. 7 Koefisien Validitas	45
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Butir Angket.....	45
Tabel 3. 9 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha	47
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Pernyataan	47
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas Butir Angket	48
Tabel 3. 12 Tabel Penafsiran N-Gain Skor.....	48
Tabel 4. 1 Angket awal Kelas Kontrol	51
Tabel 4. 2 Angket Awal Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 3 Angket Akhir Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4. 4 Angket akhir Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif.....	55
Tabel 4. 6 Rata-rata Skor Motivasi Belajar Per Indikator <i>ARCS</i>	56
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas	61
Tabel 4. 9 Hasil Uji T	62
Tabel 4. 10 Deskriptif N-Gain.....	63
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain	65

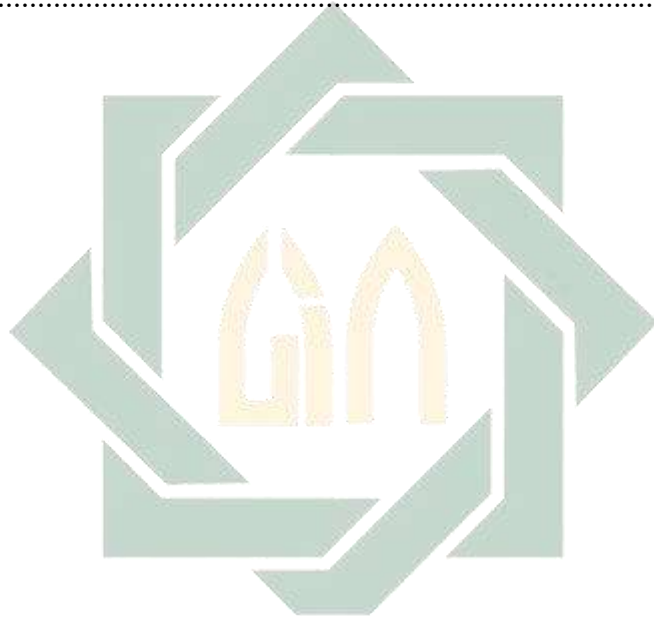
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	14
Gambar 2. 2	14
Gambar 2. 3	14
Gambar 2. 4	15
Gambar 2. 5	15
Gambar 2. 6	15
Gambar 2. 7	16
Gambar 2. 8	16
Gambar 2. 9	16
Gambar 2. 10	17
Gambar 2. 11	17
Gambar 2. 12	17
Gambar 2. 13	18
Gambar 2. 14	18
Gambar 2. 15	18
Gambar 2. 16	19
Gambar 2. 17	19
Gambar 2. 18	19
Gambar 2. 19	30
Gambar 4. 1	60

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumusn 3. 1	44
Rumusn 3. 2	46
Rumusn 3. 3	49
Rumusn 3. 4	49
Rumusn 3. 5	50
Rumusn 3. 6	50



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	81
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian	82
Lampiran 3 : Validasi Instrumen angket 1	83
Lampiran 4 : Validasi Instrumen angket II	85
Lampiran 5 : Validasi Instrumen angket III.....	87
Lampiran 6 : Pengkodean Sampel Penelitian Kelas Kontrol.....	89
Lampiran 7 : Pengkodean Sampel Penelitian Kelas Eksperimen	90
Lampiran 8 : Lembar Angket Motivasi Belajar	91
Lampiran 9 : Hasil Angket Kelas Kontrol	94
Lampiran 10 : Hasil Angket Kelas Eksperimen.....	96
Lampiran 11 : Hasil Scanning Plagiasi	98
Lampiran 12 : Dokumentasi.....	99



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Syukri, "Strategi Desain Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *EduTecLE* 2, no. 1 (Maret 2025): 202–213.
- Agustini, A. "Penerapan teori Piaget dalam pembelajaran operasional konkret kelas V SD." *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 3 (2024): 210–225.
- Ali, A., S. D. Fenica, W. Aini, and A. F. Hidayat. "Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2025): 1–6.
- Amaliah, Suci, dan Muhammad Arham. "Model Gamifikasi Berbasis Multi-Teori (SDT, Flow, Reinforcement, SLT, Dan Sel) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Peserta Didik." Dalam *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2025 LP2M - Universitas Negeri Makassar*, 1282–97. Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2025.
- Amelia. "Efektivitas penggunaan media Genially dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan problem solving dan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara." Repository UIN Saizu, 2024.
- Anastasia Suci, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus*, (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 94.
- Anggraeni, R. "Validasi Instrumen Motivasi Menggunakan Self-Determination Theory." *Magelaran: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2023.
- Aryani, M. "Motivasi belajar: Penerapan model ARCS sebagai strategi." *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2026): 45–62.
- Aryani, M. "Motivasi belajar: Penerapan model ARCS sebagai strategi inovasi dalam pembelajaran PAI." *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2026).
- Athilah, F.S., et al. "Implementasi model pembelajaran ARCS untuk menumbuhkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS kelas V." *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 4, no. 2 (2024): 1871–1881.
- F. Nugrahani dkk., "Pengalaman Belajar Sebagai Pemantik Motivasi Intrinsik Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Wawasan Pendidikan* 6, no. 1 (2026): 460–69,
- Fransiska, K. A. W. "Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori Jean Piaget." *Jurnal Ide Guru* 5, no. 2 (2024): 78–92.

- Ginting, Ayu Rifqi Indah Br, dan Narastri Insan Utami. "Penyesuaian Diri dan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)." *Jurnal Education and Development* 14, no. 1 (2026): 212–17.
- Hadi, N "Penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital pada siswa SD Negeri di Kecamatan Megamendung Bogor." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2025.
- Hadi, N. "Penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital pada siswa SD." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 12, no. 1 (2025): 112–130.
- Halawa, Y. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially menggunakan metode pembelajaran peer teaching untuk meningkatkan motivasi belajar siswa." *e-JOURNAL IAIH NW Pancor*, 2025.
- Haq, Salsabila Thifal Nabil, Didik Dwi Prasetya, Muhammad Aris Ichwanto, Joko Samodra, dan Luhur Adi Prasetya. "The Power of Play! A Review of Gamification Design Trends and Their Impact on Learning Outcomes." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 3 (2025): 1679–99.
- Helvita, J. "Efektivitas model pembelajaran ARCS terhadap minat belajar siswa." Repository Raden Intan, 2026.
- Herlina, Lina, Shobihus Surur, Aisyiah Al Adawiyah, Ria Fitrasah, dan Agustin Hanivia Cindy. *Gamifikasi dalam Pembelajaran*. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah (Penerbit HN Publishing), 2025.
- Herlina, Lina. *Gamifikasi dalam Pembelajaran*. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah (HN Publishing), 2025.
- Hidayati, A. D. P., F. Huriawati, and S. Supadmiati. "Implementasi media pembelajaran game kuis dengan website Genially untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2025).
- Hudi, I., D. S. Noviola, and Matang. "Gamifikasi sebagai strategi edukatif dalam mengurangi ketergantungan gadget siswa di era digital." 2025.
- Lina Herlina dkk., *Gamifikasi dalam Pembelajaran* (Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah, 2025).
- Nasihuddin, M., and I. Anas. "Efektivitas game-based learning berbasis Genially terhadap motivasi belajar PAI peserta didik di SMPN 5 Surabaya." *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 6, no. 4 (2025).
- Ningsih, P. O. "Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan desimal pada siswa

- sekolah dasar.” *Al-Irsyad: Journal of Mathematics Education* 5, no. 1 (2026): 352–368.
- Nugrahani, Farida, Dibyo Laksono Susilo, Dwi Handayani, Nuha Nisrina Putri, Sri Hartati, Wijayanti, dan Yuni Susilowati. “Pengalaman Belajar Sebagai Pemantik Motivasi Intrinsik Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” *Jurnal Wawasan Pendidikan* 6, no. 1 (2026): 460–69.
- Nurhasanah, S., and Reinita. “Pengembangan media pembelajaran Genially menggunakan model problem based learning pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V UPTD SDN 013829 Ledong Timur.” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 3 (2025): 3408–3415.
- Pertiwi, R., et al. “Pengaruh model problem based learning berbantuan QuizWhizzer terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD* 11, no. 3 (2025): 350–362.
- Pujianingsih, Jingga Pramesti, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, dan Seillamitha Octaviona Lorenza. “Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 69–76.
- Putra, L. D., F. N. Hidayat, I. N. Izzati, and M. A. Ramadhan. “Optimalisasi literasi digital dan motivasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar melalui multimedia interaktif berbasis Genially.” *Jurnal Inovasi Ilmu* 2, no. 1 (2025).
- Regiani, E. “Pengaruh pengelolaan peserta didik dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pasca pandemi COVID-19.” *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2022): 1718.
- Ristiani, R. (2025). Analisis validitas dan reliabilitas pada penelitian motivasi belajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Rizqa, M., et al. “Analisis uji validitas dan reliabilitas kuesioner motivasi belajar siswa.” *Al-Fikrah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13, no. 1 (2025): 112–125.
- Rosiana, L. “Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar matematika pasca pandemi.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2025): 82–88.
- Salim, A. “Pengembangan gamification Genially dalam pembelajaran.” *HEPI: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2024): 89–102.
- Saputri, D. M. A., J. P. Widodo, and S. Wibowo. “The effect of Genially website-based gamification media on history learning motivation: Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis website Genially terhadap motivasi

- belajar sejarah.” *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)* 8, no. 2 (2024): 1320–1326.
- Selsilia, A. A., et al. “Uji validitas dan reliabilitas instrumen nontes angket motivasi belajar.” *Didaktika* 31, no. 1 (2025).
- Suci Amaliah dan Muhammad Arham, “Model Gamifikasi Berbasis Multi-Teori (SDT, Flow, Reinforcement, SLT, Dan Sel) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Peserta Didik,” in *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2025 LP2M - Universitas Negeri Makassar (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2025)*, 1282–97,
- Susila, G. “Genially berbasis cerita rakyat untuk pembelajaran karakteristik geografi Indonesia kelas V SD.” *World Journal of Primary Education* 4, no. 1 (2025): 45–60.
- Syalommitha, E. P., and A. Fanani. “Pengaruh model Giving Question and Getting Answer (GQGA) berbantuan media digital Genially terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2025.
- Syarifuddin, S. “Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa di era pandemi COVID-19.” *Educatio: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 18, no. 2 (2022).
- Vebrianto, R., et al. “Pengembangan instrumen motivasi belajar siswa berbasis kuesioner.” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 78–92.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A