

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
DI SMKN 1 SUMEDANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Oleh:
Nabila Nurfajar
2000118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN METODE GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
DI SMKN 1 SUMEDANG

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T

NIP. 19711022 199802 2 001

Pembimbing II,



Try Ramadhan, S.Pd., S.Ars., M.Ars

NIP. 92020041 99 3031 5 101

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Arsitektur



Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T.

NIP. 19761207 200501 1 003

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
DI SMKN 1 SUMEDANG**

Oleh

Nabila Nurfajar

2000118

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi pendidikan Teknik arsitektur

Nabila Nurfajar

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

© Hak cipta dilindungi undang-undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 SUMEDANG** " ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 30 Agustus 2024

Nabila Nurfajar

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “Penerapan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMKN 1 Sumedang”. Laporan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat mengikuti Ujian Sidang di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang memaparkan mengenai bagaimana penerapan Metode Gamifikasi dengan *Genially*. Serta bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah diberi perlakuan metode Gamifikasi dan siswa yang tidak diberi perlakuan Metode Gamifikasi. Penelitian ini dilakukan di program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumedang.

Dengan segala keterbatasan dan kemampuan penulis, tentu penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kesalahan. Untuk ini penulis memohon maaf dan mengharapkan kritik, saran dan masukan yang bermanfaat dari semua pembaca.

Bandung, 30 Agustus 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dorongan baik berupa bimbingan, konsultasi, diskusi, maupun bantuan informasi skripsi ini tidak dapat dibuat. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Lilis Widaningsih S.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan ilmu, bimbingan, waktu, dan semangat dalam proses penulisan skripsi ini.
2. Try Ramadhan S.Pd., S.Ars., M.Ars., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberi masukan dan dorongan yang terus-menerus serta semangat dalam penulisan skripsi ini.
3. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T., Restu Minggra, S.Pd, M.T., selaku pembahas dalam seminar proposal yang telah memberikan saran dan masukan terkait skripsi ini.
4. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., Dr. Ir. Nuryanto, S.Pd, M.T., Yudhistira Kusuma, S.Pd, M.Ars., selaku pembahas dalam seminar hasil yang telah memberikan saran dan masukan terkait skripsi ini.
5. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., Dr. Ir. Nuryanto, S.Pd, M.T., selaku pembahas dalam siding akhir yang telah memberikan saran dan masukan terkait skripsi ini.
6. Indah Susanti, S.Pd., M.T., selaku dosen wali akademik peneliti yang telah mendorong dan memotivasi mahasiswanya dalam menjalani perkuliahan.
7. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur.
8. Ar. Aldissain Jurizat, S.Pd., S.Ars., M.Ars., selaku ahli media dan dosen yang telah membantu proses dalam menyelesaikan penelitian ini.

Nabila Nurfajar, 2024

*PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 SUMEDANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9. Edi selaku kepala sekolah SMK Negeri 1 Sumedang yang sudah memberi izin untuk dapat melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
10. Ruli Faitsal S.Pd., selaku ketua jurusan DPIB SMK Negeri 1 Sumedang yang selalu mendukung dan mengarahkan proses penelitian di sekolah.
11. Dwi Kusumaningsih, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI yang banyak membantu peneliti dalam memvalidasi serta kelancaran jalannya penelitian.
12. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Teknik Arsitektur UPI yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
13. Kedua orang tua saya Bapak Maman dan Ibu Ane, mereka adalah orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terima kasih untuk semua doa dan dukungan sehingga saya berada di titik ini.
14. Kepada kakak dan keponakan, Imam, Vera dan Jennaira yang selalu ada untuk menemani serta memberikan dukungan saat saya menghadapi masa-masa sulit. Terima kasih atas kehadiran dan dukungan kalian di momen-momen yang sulit dalam hidup penulis.
15. Sahabat seperjuangan dari SMP hingga saat ini, Tia dan Nada yang telah memberi dukungan satu sama lain, mendengarkan keluh kesah, dan selalu memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Sahabat seperjuangan dari maba hingga saat ini, Dhea, Hilwa, Kartika, Kiplaini, Putri, Salma, Syifa, dan Yuniar yang telah kebersamai, mendukung satu sama lain, memberikan motivasi, mendengarkan keluh kesah selama perkuliahan berlangsung, terima kasih atas kebersamaan, suka dan duka serta kebaikannya, semoga kita bisa sukses dikemudian hari.

17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis baik secara langsung ataupun tidak langsung pada saat skripsi ini.
18. Terakhir kepada diri saya Nabila Nurfajar, terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan belum berhasil namun tetap jadi manusia yang terus ingin mencoba semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri dan apapun kurang lebihnya mari merayakan diri sendiri.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penulisan di kemudian hari. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan salam sejahtera untuk kita semua.

Bandung, 30 Agustus 2024

Penulis

ABSTRAK

Penerapan media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih belum maksimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan dalam situasi bukan permainan pada proses pembelajaran. Metode ini membutuhkan sarana interaktif digital karena lebih memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Sarana yang dipilih berbentuk media *website* bernama *platform Genially*. Dengan memiliki kelebihan berbagai *template* permainan yang bervariasi, fitur yang interaktif dan praktis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen semu dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pre-tes* dan *Post-Test* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dengan soal pilihan ganda. Berdasarkan analisis data, didapat bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen sangat kurang baik. Sedangkan untuk nilai *post-test* pada kelas eksperimen ini didapat rata-rata nilai dengan kategori baik. Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keduanya masuk pada kategori peningkatan sedang, meskipun kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan *independent sample test t* dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata peningkatan pemahaman yang signifikan antara kelas eksperimen dengan metode Gamifikasi dan kelas kontrol dengan metode ceramah.

Kata kunci: Gamifikasi, *Genially*, pemahaman siswa.

ABSTRACT

The application of learning media in Vocational High Schools (SMK) is still not optimal in developing varied and innovative learning media. Gamification is a learning method that uses game elements in a non-game situation in the learning process. This method requires digital interactive tools because it makes it easier for teachers and students to learn. The chosen tool is in the form of website media called the Genially platform. It has the advantages of various game templates, interactive and practical features. This study aims to improve student understanding in the subject of Building Construction and Utilities in class XI DPIB. The method used in this research is quantitative pseudo-experiment using control class and experimental class. Pre-test and Post-Test were conducted to determine the level of understanding with multiple choice questions. Based on data analysis, it was found that the average pre-test score in the experimental class was very poor. As for the post-test value in this experimental class, the average value is obtained in the good category. The N-Gain test was conducted to determine the level of student understanding in the experimental and control classes. Both are in the category of moderate improvement, although the experimental class has a higher improvement than the control class. Based on the results of hypothesis testing with an independent sample test, it can be concluded that there is a significant difference in the average increase in understanding between the experimental class with the Gamification method and the control class with the lecture method.

Keywords: Gamification, Genially, student comprehension

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teoritik	7
2.1.1 Metode Gamifikasi.....	7
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Genially</i>	9
2.1.3 Kemampuan Pemahaman.....	13
2.1.4 Mata Pelajaran Kontruksi Utilitas Gedung	15
2.2 Penelitian Relevan	16

Nabila Nurfajar, 2024

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 SUMEDANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3	Hipotesis Penelitian	22
2.4	Kerangka Berfikir	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Desain Penelitian	23
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.3	Populasi dan Sampel	24
3.3.1	Populasi	24
3.3.2	Sampel	24
3.4	Teknik Pengumpulan Data	24
3.5	Instrumen Penelitian	25
3.6	Uji Coba Instrumen	26
3.6.1	Uji Kelayakan Media	26
3.6.2	Uji Validitas Instrumen Tes	29
3.7	Prosedur Penelitian	30
3.8	Teknik Analisis Data	32
3.8.1	Uji N-Gain	33
3.8.2	Uji Prasyarat	34
3.8.3	Uji Hipotesis	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Deskripsi Data Penelitian	36
4.2	Analisis Instrumen Penelitian	36
4.2.1	Uji Kelayakan Media Pembelajaran	36
4.2.2	Uji Validitas Instrumen	39
4.3	Pelaksanaan Penelitian	42
4.3.1	Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen	42
4.3.2	Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol	47
4.4	Data Hasil Penelitian	49
4.4.1	Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	49
4.4.2	Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	50

Nabila Nurfajar, 2024

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 SUMEDANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.5	Analisis Data Penelitian	52
4.5.1	Uji N-Gain.....	53
4.5.2	Uji Prasyarat.....	56
4.5.3	Uji Hipotesis	57
4.6	Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
4.6.1	Penerapan Metode Gamifikasi	59
4.6.2	Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Gamifikasi.....	62
4.6.3	Perbedaan Tingkat Pemahaman Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		66
5.1	Simpulan.....	66
5.2	Implikasi	67
5.3	Rekomendasi	67
DAFTAR PUSTAKA		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Elemen Dasar Gamifikasi	8
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	23
Tabel 3. 2 Instrumen Tes.....	25
Tabel 3. 3 Uji Kelayakan Media	27
Tabel 3. 4 Kriteria Validasi Uji Kelayakan Media	28
Tabel 3. 5 Uji Validitas Instrumen Tes	29
Tabel 3. 6 Kriteria Validasi Instrumen Tes	30
Tabel 4. 1 Hasil Uji Ahli Media.....	36
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas dengan Expert Judgment	40
Tabel 4. 3 Nilai Hasil Pre-Test dan Post Test Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4. 4 Nilai Hasil Pre-Test dan Post Test Kelas Kontrol XI DPIB 1	50
Tabel 4. 5 Nilai Hasil Pre-Test dan Post Test Kelas Kontrol XI DPIB 3	51
Tabel 4. 6 Uji N-Gain.....	53
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4. 8 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol XI DPIB 1	54
Tabel 4. 9 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol XI DPIB 3	55
Tabel 4. 10 Uji Normalitas Hasil Uji N-Gain	57
Tabel 4. 11 Uji Homogenitas Hasil Uji-N-Gain	57
Tabel 4. 12 Mean Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Tabel 4. 13 Uji Independent Sanple Test T	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Laman Genially	10
Gambar 2. 2 Create With Genially	11
Gambar 4. 1 Media Genially Sebelum Direvisi	39
Gambar 4. 2 Media Genially Setelah Direvisi	39
Gambar 4. 3 Instrumen tes sebelum direvisi	41
Gambar 4. 4 Instrumen Tes Setelah Direvisi	41
Gambar 4. 5 Media Pembelajaran Menggunakan Genially	43
Gambar 4. 6 Proses Pembagian Kelompok.....	44
Gambar 4. 7 Proses Pembelajaran dengan Metode Gamifikasi	45
Gambar 4. 8 Proses Pemaparan Tantangan.....	46

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen.....	63
Diagram 4. 2 Perbedaan Peningkatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Penelitian
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 3 Skenario Permainan
- Lampiran 4 Tangkapan Layar Tampilan Media dengan *Genially*
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Lembar Uji Ahli Media dan Expert Jugdement
- Lampiran 7 CV Ahli Media
- Lampiran 8 CV Expert Jugdement
- Lampiran 9 Materi Instalasi Pembuangan Air Hujan
- Lampiran 10 Soal *Pre-test dan post-test*
- Lampiran 11 Hasil *Pre-test dan post-test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 12 Hasil *Pre-test dan post-test* Kelas Kontrol
- Lampiran 13 Hasil perhitungan dengan *software* IBM SPSS
- Lampiran 14 Lembar Asistensi
- Lampiran 15 Dokumentasi

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, H., Wahyu, N. H., & Hary, S. (2020). *Aplikasi dan Sosialisasi Gamification Mobile Learning untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web*. Abdi Toddopuli: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1)
- Adam, B., & Cahyaka, H., (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Dengan Menggunakan Media Sketchup pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Kelas XI di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Penggalan Judul Artikel Jurnal*.
- Alomari, I, Al-Samarraie, H & Yousef, R. (2019). 'The Role of Gamification Techniques in Promoting Student Learning: A Review and Synthesis' Journal of Information Technology Education: Research, vol. 18, pp. 395-417. <https://dx.doi.org/10.28945/4417>
- Anurogo. D., Isma, A., Akhmad, Nur, Y., Agus, Ainun, F., & Syamsir, Andi, A.J. (2024). *Analisis Penerapan Media Gamifikasi Psikiatri dalam Metode Hybrid Learning*. Jurnal Pendidikan Terapan, 2(1)
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. Halaman 5 dari 6 <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arwindhi, A & Fujiastuti, A. (2023). *Genially: Inovasi Media Pembelajaran Teks Prosedur Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan 11 (2), 2023, 153-162
- Asih, T. S., Yudiana, K., Ujianti, P. R., (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 9, pp 375-384. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., & Utamingtyas, S. (2022). Pendampingan motivasi belajar melalui media genial pasca pandemi covid pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901.
- Barbara, N. K. R., Bayu, G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). *Genially-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School*. *International Journal of Elementary Education*, 5(4). DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>
- BASRI M, Sumargono, and FADLI F, F. (2021). The Effect of Using the Powtoon Application on Student Learning Motivation. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11(5), 4018-4024. Doi: 10.48047/rigeo.11.05.283
- Cabrera-Solano, P. (2022). "Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language

- Instruction." *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719-735. DOI: 10.12973/ijem.8.4.719.
- Castillo-Cuesta, L. (2020). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*.
- Charles Baah, Irene Govender & Prabhakar Rontala Subramaniam (2023) Exploring the role of gamification in motivating students to learn, *Cogent Education*, 10:1, 2210045, DOI: 10.1080/2331186X.2023.2210045
- Darmawati (2023). *Effectiveness Of Genially Learning Media In Increasing Students' English Grammar Knowledge*. *Jurnal of Education Method and Learning Strategy*, vol.1, pp.136-143. <https://doi.org/10.59653/jemls.vli03.191>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification".
- Dewi, F.F & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 5. Pp 2530-2540. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Eriana, E., Kartono, K., & Sugianto, S. (2019). Understanding Ability of Mathematical Concepts and Students' Self-reliance towards Learning by Implementing Manipulative Props (APM) on Jigsaw Technique. *Journal of Primary Education*, 176-183.
- Febriantika, A. A (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kompetensi Keahlian. *Journal of Mathematics Education*, 5(2) November 2019
- Febriana, M. B., & Wahyuningsih, F. (2019). Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon. *LATERNE*, 8(2), 68–70. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/31663/28726>.
- Fika, A. N., Sukmawati (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. Vol 04. p. 220-231.
- Firmansyah, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework*.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.
- Hake, F., Pakaya, I., & Tangkudung, M. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di Mis Terpadu Al-Azhar*. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6(2)
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.

- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20.
- Hanifah, N., & Adopsi, A. (2017). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1– 6.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Kuswandi, D & Fadhli, M (2022). The Effect of Gamification Method and Cognitive Style on Children's Early Reading Ability. *Cogent Education*
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2011). Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training. *Serious Games and Edutainment Applications*, 399-423.
- Listiyani, I., & Yamin, M. N (2023). *Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Ajaran 2022/2023*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(3)
- Mambang, M., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., 94 Melda, M., Maulida, N. M., Putri, P., Ayuba, M. S., Rismawati, R., Wulandari, I., Fikri, R. M., Rahmini, R., Rinjani, H. S., & Maulida, R. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–28.
- Mattawang, Muh. R., & Syarif, E. (2023). *Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33-42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mumpuni, I. P. (2018). *Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Genially Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Nicholson, S. (2015). *Gamification in education: Using games and game-like elements to motivate students*. Routledge.
- Nurmelati, M. (2022). *Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik*

- Bisnis Sepeda Motor di SMKN 1 Purwasari*. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi 2(4)
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian.
- Pradana, M., Priyambadha, B., & Bastari, A. (2018). "CoMa: Development of Gamification-based E-learning." *Proceedings of the International Conference on Informatics and Computing (ICIC)*, 2018, IEEE. DOI: 10.1109/IAC.2018.8547062.
- Priyatno, D. (2013). Analisis Korelasi, Regresi, dan Multivariate Dengan SPSS. Gava Media.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring*. Terang, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Putri, E. F. (2021) Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 5. Pp 198-205. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran dengan Bantuan Website Genially pada Guru-Guru SMK Islam Batu. *Portal Riset dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–27
- Ratniati, R., & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 7(1), 18–27.
- Riadi, I., Sunardi, S., Elfatih, M. I. A., Aziz, A., & Mumin, A. (2022). Utilization of Kahoot Learning Games as Interactive Learning Media. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1770–1783.
- Riyanta, Bambang, Sunardi, Thoharudin & Yudha, Fitroh Anugrah Kusuma. (Year). Perancangan Instalasi Pemanen Air Hujan. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 2(2), 40-44.
- Rohmatun, H., Rasyid, A., (2022). Metode Pembelajaran SETS (Science, Environment, Technology, Society) Berbantuan Media Video Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. Seminar Nasional Pendidikan.
- Sangsawang, T. (2020). An instructional design for online learning in vocational education according to a self-regulated learning framework for problem solving during the covid-19 crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283–198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702>.
- Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Genially*. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78-84. <https://doi.org/10.58355/engagement.v2i2.26>

- Sofyan, H., Hasni. U., Amanda, R. S., Ismiatun, A. N., Siregar, M. (2023). *Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Paud Melalui Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran AUD*. Jurnal Pengabdian Multidisiplin, 3(2).
- Srimuliyani,. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*. <https://j-edu.org/index.php/edu>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkar, L., Athur, R., Anisah. (2023). Pengembangan E-Modul Kontruksi Dan Utilitas Gedung Berbasis Proyek Pada Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*. Hal 33-56. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPTB>
- Tigre, Norma Isabel Mejía, Darwin Gabriel García Herrera, Juan Carlos Erazo Álvarez, and Ivonne Narváez Zurita. —Genially Como Estrategia Para Mejorar La Comprensión Lectora En Educación Básica. *Cienciamatria Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología* 6, no. 2542 3029 (2020): 520–42.
- Turan, Z., Avine, Z., Kara, K., Goktas, Y. (2019). Gamification and Education: Achievements, Cognitive Loads, and Views of Student. <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v11i07.5455>
- Toharudin, U., Kurniawan, I.S. (2023). Improving Student Learning Outcomes Using Powtoon Media Apps. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(24), pp. 40–53. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i24.45983>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., Prayitno, S.(2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometrik Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*. Volume 2 Nomor 2, Juni 2022 e-ISSN 2776-124X|p-ISSN 2776-1258 <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Zulaeman, rifky. (2017). Kaidah penulisan soal. *Article Enciclopedia*, 1–24. <https://www.google.com/search?q=kaidah+penulisan+soal&oq=kaidah+penulisan+soal&aqs=chrome..69i57j0l5.5842j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>