

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
BERBASIS APLIKASI *GENIALLY* PADA MATERI
DINAMIKA LITOSFER TERHADAP HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS X SMA NEGERI
51 JAKARTA**



Muhamad Rio Prayogo

1402619059

Skripsi ini ditulis dan disusun guna memenuhi persyaratan dalam pengajuan Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

ABSTRAK

Muhamad Rio Prayogo. 1402619059. Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Genially* Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 51 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Genially* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X di SMA Negeri 51 Jakarta. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *Simple Random Sampling*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas X.5 sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan media gamifikasi berbasis aplikasi *Genially* dalam proses pembelajaran dan kelas X.6 sebagai kelas kontrol yang akan menggunakan *powerpoint* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2022 - Februari 2023. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian kali ini yaitu uji instrumen, uji data sebagai persyaratan analisis, dan uji analisis data. Berdasarkan dari hasil pengujian, instrumen dinyatakan valid dan reliabel, serta data dinyatakan normal dan homogen. Berdasarkan dari pengujian data yang diambil di lapangan, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen. Kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan dengan perolehan nilai rata-rata menjadi 76,71 dari 50,71. Sedangkan perolehan kelas kontrol dari 49,43 menjadi 66,57. Kesimpulan ini juga didukung dengan perolehan nilai Sig. pada uji t tidak berpasangan sebesar 0,015 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dikarenakan nilai Sig. $< 0,05$. Sehingga terdapat peningkatan hasil belajar kognitif di kelas X SMAN 51 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Genially* dalam pembelajaran geografi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Genially*, Hasil Belajar Kognitif, Siswa

ABSTRACT

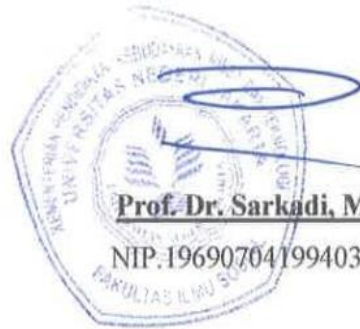
Muhammad Rio Prayogo. 1402619059. The Influence of Genially Application-Based Gamification Learning Media on Lithosphere Dynamics Material on Cognitive Learning Outcomes of Class X Students of SMA Negeri 51 Jakarta. Thesis. Jakarta: Geography Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University. 2023.

This study aims to determine the effect of Genially application-based gamification learning media on the cognitive learning outcomes of class X students at SMA Negeri 51 Jakarta. The sampling technique in this study used the Simple Random Sampling method. The sample used in this research is class X.5 as the experimental class which will use Genially application-based gamification media in the learning process and class X.6 as the control class which will use PowerPoint in the learning process. This research was conducted in November 2022 - February 2023. The techniques used to analyze the data in this study are instrument tests, data tests as analysis requirements, and data analysis tests. Based on the test results, the instrument is declared valid and reliable, and the data is declared normal and homogeneous. Based on testing the data taken in the field, it was found that there was an influence on the cognitive learning outcomes of students in the experimental class. The experimental class experienced a significant increase in cognitive learning outcomes with an average score of 76.71 from 50.71. While the control class gain from 49.43 to 66.57. This conclusion is also supported by the acquisition of Sig. in the unpaired t test of 0.015 which means H_0 is rejected and H_a is accepted because of the Sig value. < 0.05 . So that there is an increase in cognitive learning outcomes in class X SMAN 51 Jakarta after using the Genially application-based gamification learning media in geography learning.

Keywords: Learning Media, Genially, Cognitive Learning Outcomes






LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta**



Prof. Dr. Sarkadi, M. Si.

NIP.196907041994031002

No.	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Ilham Badaruddin Mataburu, S.Si., M.Si.</u> NIP.197405192008121001 Ketua Sidang		28/7 2023
2	<u>Dr. Oot Hotimah, M.Si.</u> NIP.197406042002122001 Penguji Ahli 1		27/7 2023
3	<u>Prof. Dr. Muzani Jalaludin, Dipl.Geo., M.Si.</u> NIP.196011202000031001 Penguji Ahli 2		01/8 2023
4	<u>Dr. Aris Munandar, M.Si.</u> NIP.197708022005011003 Dosen Pembimbing 1		27/7 2023
5	<u>Dra. Dwi Sukanti Lestariningsih, M.Si.</u> NIP. 195810251983032003 Dosen Pembimbing 2		28/7 2023

Tanggal Lulus: 13 Juli 2023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Rio Prayogo

NIM : 1402619059

Program Studi : Pendidikan Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan;

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Ahli Madya, Sarjana, Magister dan/atau Doktor) baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun di universitas lain.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan, rumusan dan hasil saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dan bantuan dari dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan dicantumkan nama pengarang dan disebutkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan apabila di kemudian hari terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang sudah saya peroleh serta sanksi lainnya yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Jakarta, 21 Juli 2023



Muhamad Rio Prayogo
NIM. 1402619059

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhamad Rio Prayogo
NIM : 1402619059
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan Geografi
Alamat email : Rioprayogo51@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

"Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Genially Pada Materi
Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMAN 51 Jakarta"

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, 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 Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 04 Agustus 2023

Penulis

(Muhamad Rio Prayogo)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(QS Ar-Rad:11)

“Hiduplah seakan-akan kamu akan mati hari esok dan belajarlilah seolah kamu akan hidup selamanya”

Mahatma Gandhi

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”

Ridwan Kamil

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah Yang Maha Bijaksana yang selalu memberikan kelancaran hingga terselesaikannya skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini dengan rasa hormat kepada kedua orang tua penulis. Penulis persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang penulis sayangi dan menyayangi penulis dengan tulus.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT., yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Genially* Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 51 Jakarta”.

Skripsi ini sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Geografi pada Fakultas Ilmu Sosial. Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Aris Munandar, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I, ibu Dra. Dwi Sukanti Lestariningsih, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II, serta berbagai pihak yang telah membantu dalam memberikan motivasi, ilmu pengajaran, bimbingan, dukungan dan arahan sehingga pembuatan skripsi ini dapat berjalan lancar. Peneliti ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sarkadi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta;
2. Bapak Dr. Ode Sofyan Hardi, M.Pd., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Jakarta;
3. Ibu Dr. Oot Hotimah, S.Pd., M.Si., selaku Pembimbing Akademik penulis;
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Jakarta yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasannya selama masa studi penulis dalam menempuh gelar sarjana;
5. Bapak Solihin, M.Pd., selaku kepala sekolah SMA Negeri 51 Jakarta;
6. Ibu Kurniasih, S.Pd., Ibu Dra. Rosida Latuconsina., Ibu Sundarwati, S.Pd., selaku Wakil Bidang Kurikulum, Wakil Bidang Kesiswaan, dan Wakil Bidang Sarana Prasarana dan Humas SMA Negeri 51 Jakarta;
7. Ibu Sri Indra Yanti selaku Guru Pamong Geografi penulis, serta Guru dan Staff Karyawan SMA Negeri 51 Jakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah turut andil dalam proses penyusunan skripsi ini;

8. Bapak Suryo dan Ibu Choriyah selaku Ayahanda dan Ibunda penulis yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan doa untuk kelancaran penulis guna menyelesaikan skripsi;
9. Kepada Sukma Ananda, Algiyan Toni, Faizah Syafitri, Ragil Bunga, Shaquila Riza, Wiwit Laelatul, Ozzy Nelwan, Fateh Falatehan yang selalu menemani saya berprogres setiap harinya serta menjadi sumber penyemangat penulis;
10. Seluruh mahasiswa Program Studi Geografi yang sudah saya anggap seperti teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu;
11. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Angkatan 2019 yang telah kebersamai penulis dalam melewati masa perkuliahan;
12. Teman-teman SMA Negeri 51 Jakarta kelas X.5 dan X.6 yang membantu jalannya pengambilan data pada penelitian ini.

Segala sesuatu dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna mengingat keterbatasan penulis. Semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya baik dari kalangan umum maupun akademisi. Adapun saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih.

Jakarta, Febuari 2023

Muhamad Rio Prayogo

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Landasan Teoritis	7
1. Pembelajaran Geografi	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Gamifikasi.....	11
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi	12
5. Hasil Belajar	19
6. Dinamika Litosfer	21
B. Penelitian Relevan.....	22

C. Kerangka Berpikir	24
D. Pengujian Hipotesis	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Tujuan Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Metodologi Penelitian	27
D. Populasi dan Sampel Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Tes	29
2. Angket	29
F. Prosedur Penelitian	30
1. Persiapan Instrumen Penelitian	30
2. Pelaksanaan Penelitian	31
3. Analisa Hasil Penelitian	31
G. Instrumen Penelitian	31
H. Uji Coba Instrumen	33
1. Uji Validitas	33
2. Uji Reliabilitas	34
I. Teknik Analisis Data	35
1. Analisis Angket Respon Media Pembelajaran <i>Genially</i>	35
2. Analisis Lembar Angket Validasi	35
3. Uji Normalitas	36
4. Uji Homogenitas	36
5. Uji Persamaan Dua Rata-Rata	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Objek Penelitian	38
1. Sejarah SMA Negeri 51 Jakarta	38
2. Profil SMA Negeri 51 Jakarta	38
3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan	39
4. Kurikulum	39
5. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 51 Jakarta	39

B.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	41
1.	Hasil Validasi Media oleh Ahli Media.....	41
2.	Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi.....	42
3.	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen.....	43
4.	Data Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	44
5.	Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
6.	Data Hasil Angket Respon Media Pembelajaran <i>Genially</i>	46
C.	Uji Prasyarat Analisis Data.....	51
1.	Uji Normalitas.....	51
2.	Uji Homogenitas.....	52
D.	Uji Hipotesis.....	52
1.	Uji Persamaan Dua Rata-Rata.....	52
E.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
1.	Kegiatan Kelas Kontrol.....	56
2.	Kegiatan Kelas Eksperimen.....	59
F.	Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		64
A.	Kesimpulan.....	64
B.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		66
LAMPIRAN.....		70
RIWAYAT HIDUP.....		128

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	27
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	28
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	28
Tabel 4. Penilaian Skor Ahli Media dan Ahli Materi	30
Tabel 5. Penilaian Skor Respon Penggunaan Media <i>Genially</i>	30
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes	31
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Respon Penggunaan Media <i>Genially</i>	32
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media dan Ahli Materi.....	33
Tabel 9. Kriteria Angket Validasi Materi dan Media	35
Tabel 10. Profil SMA Negeri 51 Jakarta.....	39
Tabel 11. Sarana di SMAN Negeri 51 Jakarta.....	40
Tabel 12. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media	41
Tabel 13. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi.....	42
Tabel 14. Hasil Uji Validitas Instrumen	43
Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	44
Tabel 16. Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
Tabel 17. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Tabel 18. Hasil Angket Pernyataan Media Pembelajaran <i>Genially</i> Memberikan Materi yang Sesuai dengan Pembelajaran Di Sekolah.....	47
Tabel 19. Hasil Angket Pernyataan Media Pembelajaran <i>Genially</i> Memberikan Materi yang Sesuai dengan Pembelajaran di Sekolah.....	47
Tabel 20. Hasil Angket Pernyataan Siswa Selalu Memperoleh Informasi Baru Pada Materi Dinamika Litosfer.....	48
Tabel 21. Hasil Angket Pernyataan Media Pembelajaran <i>Genially</i> Memudahkan Siswa dalam Memahami Materi Dinamika Litosfer	48
Tabel 22. Hasil Angket Pernyataan Siswa Merasa Senang Belajar Menggunakan Media Pembelajaran <i>Genially</i> karena Fiturnya Menarik	49
Tabel 23. Hasil Angket Pernyataan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Genially</i> Membuat Siswa Lebih Termotivasi untuk Belajar di Kelas	49

Tabel 24. Hasil Angket Pernyataan Pembelajaran <i>Genially</i> Mendorong Siswa untuk Mendapatkan Hasil Belajar yang Maksimal	50
Tabel 25 Hasil Angket Pernyataan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Genially</i> Membantu Siswa Lebih Teliti dan Tertarik dalam Menjawab Soal	51
Tabel 26. Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 27. Hasil Uji Homogenitas	52
Tabel 28. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan tombol <i>Sign Up</i> pada aplikasi <i>Genially</i>	15
Gambar 2. Pilihan metode <i>Sign Up</i>	15
Gambar 3. Tampilan <i>Sign Up</i> menggunakan akun Google.....	16
Gambar 4. Tampilan <i>Create Genially</i>	16
Gambar 5. Tampilan pilihan fitur pada aplikasi <i>Genially</i>	17
Gambar 6. Tampilan fitur <i>Gamification</i>	17
Gambar 7. Tampilan <i>Genial Wheel Quiz</i>	18
Gambar 8. Pengaturan pertanyaan untuk aktivitas pembelajaran	18
Gambar 9. Aktivitas pembelajaran berhasil disimpan	19
Gambar 10. Kerangka Berpikir	24
Gambar 11. Peta Lokasi Penelitian	26
Gambar 12. Rumus Koefisien Korelasi <i>Product Moment</i>	34
Gambar 13. Rumus Cronbach Alpha	34
Gambar 14. Gedung Sekolah SMAN 51 Jakarta	38
Gambar 15. Siswa Mengerjakan Soal <i>Pre-Test</i> di Kelas Kontrol.....	56
Gambar 16. Guru Menyampaikan Materi Tektonisme di Kelas Kontrol.....	57
Gambar 17. Guru Menjelaskan Materi Vulkanisme di Kelas Kontrol.....	57
Gambar 18. Guru Menjelaskan Materi Seisme di Kelas Kontrol	58
Gambar 19. Siswa Mengerjakan Soal <i>Post-Test</i> di Kelas Kontrol	58
Gambar 20. Siswa Mengerjakan Soal <i>Pre-Test</i> di Kelas Eksperimen	59
Gambar 21. Guru Menjelaskan Materi Tektonisme di Kelas Eksperimen	59
Gambar 22. Guru Menjelaskan Materi Vulkanisme di Kelas Eksperimen.....	60
Gambar 23. Guru Menjelaskan Materi Seisme di Kelas Eksperimen.....	60
Gambar 24. Siswa Mengerjakan Soal <i>Post-Test</i> di Kelas Eksperimen.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen	70
Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol	81
Lampiran 3. Soal <i>Pre-Test</i>	95
Lampiran 4. Soal <i>Post-Test</i>	100
Lampiran 5. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi	105
Lampiran 6. Surat Pengantar Validasi Ahli Media	106
Lampiran 7. Balasan Surat Izin Validasi Ahli Media	107
Lampiran 8. Surat Perizinan dan Balasan Penelitian	108
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi Media	109
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Materi	110
Lampiran 11. Dokumentasi	113
Lampiran 12. Comtoh Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Genially</i>	114
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Instrumen	115
Lampiran 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	116
Lampiran 15. Hasil Uji Homogenitas	116
Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas	117
Lampiran 17. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Tes</i> Hasil Belajar Kognitif	118
Lampiran 18. Tabulasi Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	119
Lampiran 19. Tabulasi Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	120
Lampiran 20. Tabulasi Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	121
Lampiran 21. Tabulasi Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	122
Lampiran 22. Tabulasi Angket Respon Media <i>Genially</i> Kelas Eksperimen	123
Lampiran 23. Kartu Seminar	124
Lampiran 24. Kartu Bimbingan	126
Lampiran 25. Hasil Turnitin	127