

**PENGUNAAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN MATERI
POTENSI SUMBER DAYA ALAM INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA
NEGERI 98 JAKARTA**

Muhammad Fikri
1402620014

Skripsi yang Ditulis untuk Memiliki Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fikri
NIM : 1402620014
Program Studi : Pendidikan Geografi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana akademik, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun Universitas lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Tidak ada unsur plagiat dari karya orang lain dan semua kutipan dilakukan dengan mematuhi etika keilmuan yang berlaku.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 6 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Fikri
NIM. 1402620014

ABSTRAK

Muhammad Fikri. 1402620014. Penggunaan Gamifikasi Pada Pembelajaran Materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa XI SMA Negeri 98 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Sampel terdiri dari dua kelas eksperimen yaitu kelas XI-D1 yang menggunakan media Genially dan kelas XI-C1 yang menggunakan media Mentimeter, masing-masing terdiri dari 35 siswa. Instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 20 butir untuk pre-test dan post-test. Teknik analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t dua sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil post-test kelas Genially adalah 89,3, sedangkan kelas Mentimeter 81,6. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,028 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi, khususnya Genially, lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Genially, Hasil, Mentimeter*

ABSTRACT

Muhammad Fikri. 1402620014. The Use Of Gamification in Teaching Indonesia's Natural Resources Potential to Improve Learning Outcomes of Grade XI Students at SMA Negeri 98 Jakarta. Undergraduate Thesis. Jakarta: Geography Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta. 2025

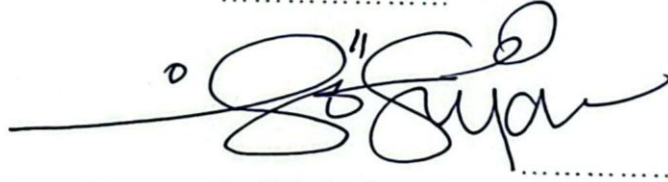
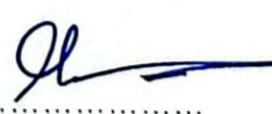
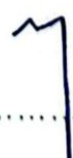
This research aims to determine the effect of gamification-based media on students' learning outcomes in the topic of Indonesia's Natural Resources Potential. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. The sample consisted of two experimental classes: XI-D1 used Genially, and XI-C1 used Mentimeter, with 35 students in each class. The instrument used was a 20-item multiple-choice test for pre-test and post-test. Data analysis included validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and independent sample t-test. The results showed that the average post-test score of the Genially class was 89.3, while the Mentimeter class scored 81.6. The t-test revealed a significance value of 0.028 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in learning outcomes between the two classes. Therefore, it can be concluded that the use of gamification media, particularly Genially, is more effective in improving student learning outcomes on the topic of Indonesia's natural resources.

Keywords: Gamification, Genially, Result, Mentimeter

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum



No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Sucahyanto, M.Si.</u> NIP. 196306071989031001 Ketua		01/08 2025
2.	<u>Dr. Ode Sofyan Hardi,</u> <u>S.Pd., M.Si., M.Pd.</u> NIP. 197711262008011004 Penguji Ahli I		06/08 2025
3.	<u>Fauzi Ramadhoan A'Rachman,</u> <u>S.Pd., M.Sc.</u> NIP. 198904252019031011 Penguji Ahli II		01/08 2025
4.	<u>Dr. Aris Munandar, S.Pd.,</u> <u>M.Si.</u> NIP. 197708022005011003 Dosen Pembimbing I		31/07 2025
5.	<u>Dr. Samadi, S.Pd., M.Si.</u> NIP. 197207102003121002 Dosen Pembimbing II		01/08 2025

Tanggal Lulus: (Selasa, 29 Juli 2025)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
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, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Filri
NIM : 1402620014
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum Pendidikan Geografi
Alamat Surel : Mf871974@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:

Penggunaan Gamifikasi Pada Pembelajaran Materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 98 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan 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 UPT 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, 6 Agustus 2025

Muhammad Filri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

خير الناس أنفعهم للناس

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.”

(HR. Ath-Thabrani)

“Proses sama pentingnya dibandingkan hasil. Hasilnya nihil tak apa. Yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan.”

-Sujiwo Tejo

“Semuanya tidak terlihat mungkin sampai semuanya selesai”

-Nelson Mandela

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT Yang Maha Esa yang selalu memberikan kemudahan serta kelancaran sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, penulis persembahkan skripsi ini kepada orang tua penulis. Penulis juga persembahkan skripsi ini kepada semua orang-orang yang penulis sayangi dan yang menyayangi penulis dengan tulus.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas nikmat sehat, serta nikmat lainnya yang tidak bisa disebutkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul **“Penggunaan Gamifikasi Pada Pembelajaran Materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 98 Jakarta”**.

Dalam proses pengerjaan skripsi ini, tentunya banyak terdapat kendala maupun permasalahan baik teknis maupun non-teknis yang dialami oleh penulis. Namun penulis dapat berhasil mencapai titik ini tentunya dengan bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan berupa bimbingan skripsi, petunjuk pengetahuan, kritik, saran, dorongan dan dukungan baik mental maupun fisik serta bantuan berupa materi maupun moral. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada Bapak Dr. Aris Munandar, S.Pd., M.Si. sebagai Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Samadi, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu saya untuk membimbing, memotivasi dan mengarahkan saya. Penulis juga mengucapkan terima kasih pada berbagai pihak yang turut serta membantu penulis skripsi, antara lain:

1. Bapak Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta;
2. Bapak Dr. Suahyanto, M.Si. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melakukan sidang skripsi;
3. Bapak Dr. Ode Sofyan Hardi, S.Pd., M.Si., M.Pd. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan kritik yang membangun dalam penyusunan skripsi ini;
4. Bapak Fauzi Ramadhuan A'Rachman, S.Pd., M.Sc. selaku Dosen Penguji II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan, kritik, dukungan dalam penyusunan selama skripsi ini;
5. Seluruh dosen dan staff administrasi Program Studi Pendidikan Geografi yang telah banyak memberikan ilmu serta motivasi selama masa-masa perkuliahan;

6. Orang tua penulis, ibu Sri Tuti Sukarsih yang telah memberikan kasih sayang, doa serta dukungan selama penyusunan skripsi ini;
7. Ibu Rini selaku guru pamong di SMA Negeri 98 Jakarta yang telah membantu penulis dalam penelitian di lapangan;
8. Pasangan penulis, Aprilia Dwi Anjani yang telah kebersamai penulis serta memberikan dukungan baik berupa moril ataupun materil selama penulis menyusun skripsi ini;
9. Sahabat seperjuangan PKM, Aulia Anisha, Eko Arif, Mario Pascal, dan Rossa Anggita, yang telah membantu serta menyemangati dalam proses penyusunan skripsi;
10. Sahabat seperjuangan penulis, Khofifah Putri Agustin, Hamdan Adib Prihardian, Iqbal Alzabar Syukron, Muhammad Taufik Hermawan, Ma Wadhati Nuraini Ardhy, Pungki Adi Kusuma, Rifqi Bagas Satrio, Reza Renaldi, Sabrina Putri, yang telah memberikan dukungan moril dalam proses penyusunan skripsi;
11. Teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan *support*, ruang untuk berdiskusi, energi positif dan keseruan dalam penulisan skripsi ini, terkhusus kepada Dzaky Fahrul, Ilham Ali, Fakhri Nugroho, Cahya Dwi, Ahmad Rivaldi;
12. Kak Rio Prayogo dan Anisa Azzahra yang telah memberikan arahan dan sumber bacaan selama masa penulisan skripsi;
13. Sahabat penulis, Muhammad Hafizh Hanafiah dan Rhecka Natasya Rosiana yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Jakarta, 30 Juli 2025

Muhammad Fikri

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
C. PEMBATAAN MASALAH.....	6
D. RUMUSAN MASALAH.....	6
E. MANFAAT PENELITIAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. LANDASAN TEORITIS	8
B. PENELITIAN RELEVAN	21
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

F. PROSEDUR PENELITIAN	30
G. INSTRUMEN PENELITIAN	31
H. UJI COBA INSTRUMEN.....	35
I. TEKNIK ANALISIS DATA	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	39
B. DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN	41
C. PENGUJIAN PRASYARAT ANALISIS.....	45
D. PENGUJIAN HIPOTESIS.....	46
E. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	47
F. KETERBATASAN HASIL PENELITIAN.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. KESIMPULAN.....	51
B. SARAN	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
DAFTAR LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan tombol Sign Up Pada Aplikasi Genially	14
Gambar 2. Pilihan metode Sign Up	14
Gambar 3. Tampilan Sign Up menggunakan akun Google.....	15
Gambar 4. Tampilan Create Genially	15
Gambar 5. Tampilan pilihan fitur pada aplikasi Genially	15
Gambar 6. Tampilan fitur Gamification	16
Gambar 7. Tampilan salah satu contoh fitur	16
Gambar 8. Pengaturan pertanyaan untuk aktivitas pembelajaran	17
Gambar 9. Aktivitas pembelajaran berhasil disimpan	17
Gambar 10. Tampilan Get Started Sign Up	18
Gambar 11. Tampilan halaman Login dengan akun Google dan Facebook	18
Gambar 12. Tampilan Halaman Beranda.....	18
Gambar 13. Fitur Interaktif	19
Gambar 14. Multiple Choice.....	19
Gambar 15. Tampilan pada Dekstop dan Handphone.....	19
Gambar 16. Kerangka Berpikir	24
Gambar 17. Peta Lokasi SMAN 98 Jakarta.....	26
Gambar 18. Rumus Koefisien Korelasi Poduct Moment.....	35
Gambar 19. Rumus Cronbach Alpha	35
Gambar 20. Gedung Sekolah SMAN 98 Jakarta	39
Gambar 21. Grafik Persentase Jawaban Benar Post-Test	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	27
Tabel 2. Populasi Penelitian	28
Tabel 3. Sample Penelitian.....	28
Tabel 4. Pedoman Penelitian Skor oleh Ahli Materi.....	30
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	31
Tabel 6. Angket Validasi Materi	33
Tabel 7. Kriteria Angket Validasi Materi.....	37
Tabel 8. Profil SMAN 98 Jakarta	39
Tabel 9. Daftar Sarana dan Prasarana SMAN 98 Jakarta	40
Tabel 10. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi	41
Tabel 11. Hasil Pre-Test	43
Tabel 12. Hasil Post-Test.....	44
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas.....	45
Tabel 14. Hasil Homogenitas	46
Tabel 15. Pengujian Hipotesis.....	46
Tabel 16. Hasil Penelitian	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal Pre-Test dan Post-Test.....	56
Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Eksperimen 1	78
Lampiran 3. Modul Ajar Kelas Eksperimen 2	82
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian & Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	86
Lampiran 5. Dokumentasi Kelas	87
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen	89
Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrume.....	90
Lampiran 8. Bukti Submit Jurnal	90
Lampiran 9. Kartu Bimbingan Skripsi	91
Lampiran 10. Kartu Seminar	92
Lampiran 11. Hasil Cek Turnitin.....	93

