

**PENGARUH GAME EDUKASI BERBASIS *GENIALLY*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD
NEGERI 17 MUNGGUH TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH:

Emilia Rosalia
NIM : 2213062194

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**

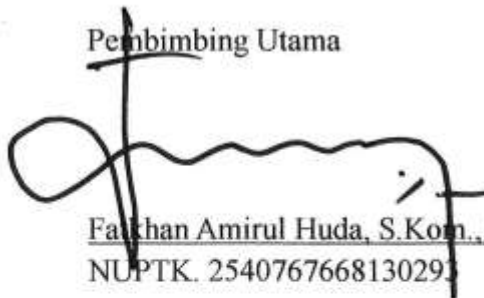
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Emilia Rosalia
Nim : 2213062194
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Game Edukasi Berbasis Genially Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas V SD Negeri 17 Mungguk Tahun
Pelajaran 2025/2026

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk
diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi

Pembimbing Utama


Fakhri Amirul Huda, S.Kom., M.Pd.
NUPTK. 2540767668130293

Sintang,.....

Pembimbing Pendamping


Warkintin, M.Pd.
NUPTK.7459762664200043

Di setujui Oleh

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa sintang


Didin Syahrudin, S.P., M.Si.
NUPTK. 4538744645200012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul ” Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 17 Mungguk Tahun Pelajaran 2025/2026” Yang disusun oleh

Nama : Emilia Rosalia
Nim : 2213062194
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang panitia Sidang Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Selasa, 30 Juni 2026

TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Lusila Parida, M.Pd	Ketua Penguji	
2	Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd	Sekretaris Penguji	
3	Dr. Sapto Purnomo, M.Pd	Anggota Penguji I	
4	Warkintin, M.Pd	Anggota Penguji II	

Di setujui Oleh :

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuruddin, SP.M.Si,
NUPTK. 4538744645200012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387

Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING I
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Emilia Rosalia
Nim : 2213062194
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1.	8 Januari 2026	Konsultasi Judul	
2.	13 Januari 2026	Bimbingan Bab I, II, dan III	
3.	15 Januari 2026	Bimbingan Bab I, II, dan III	
4.	28 Januari 2026	Bimbingan Bab III	
5.	2 Februari 2026	Bimbingan Bab III	
6.	11 Februari 2026	Bimbingan Bab III	
7.	26 Februari 2026	Bimbingan media pembelajaran	
8.	10 Maret 2026	ACC Proposal Penelitian	
9.	4 Mei 2026	Bimbingan sebelum penelitian	
10.	26 Mei 2026	Bimbingan Bab IV	
11.	2 Juni 2026	Bimbingan Bab IV dan V	
12.	4 Juni 2026	ACC Skripsi	

Sintang, 4 Juni 2026
Pembimbing I

Fatmahan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd
NUPTK. 2540767668130293



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387

*Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING II
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Emilia Rosalia
Nim : 2213062194
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1.	27 Januari 2026	Bimbingan Judul	
2.	4 Maret 2026	Perbaikan rumusan masalah, daftar pustaka, dan melengkapi lampiran	
3.	11 Maret 2026	Bimbingan Bab I, II, dan III	
4.	12 Maret 2026	Bimbingan Bab I, II, dan III	
5.	13 Maret 2026	ACC Proposal Skripsi	
6.	4 Juni 2026	Bimbingan Bab IV dan Lampiran	
7.	8 Juni 2026	Perbaikan penulisan istilah asing (huruf miring)	
8.	10 Juni	ACC Skripsi	

Sintang, 10 Juni 2026
Pembimbing II

Warkintin, M.Pd

NUPTK. 7459762664200043

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana pada STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan masalah dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan masukan dari Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Sintang,

Yang membuat pernyataan



Emilia Rosalia

NIM. 2213062194

MOTTO

” Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.”

-B. J. Habibie

”Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku.”

-Filipi 4 ; 13

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, kasih, dan penyertaan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda Cont Lomoy dan Ibunda Antonia Uwan, yang telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam hidup saya. Terima kasih atas kasih sayang, doa, pengorbanan, kerja keras, serta dukungan yang tiada henti diberikan kepada saya. Setiap langkah dan pencapaian yang saya raih hingga saat ini tidak terlepas dari perjuangan dan cinta yang Ayahanda dan Ibunda berikan dengan tulus.
2. Abang-abang saya tercinta, Wilono Maro, Yordanus Wento Balok, Wilibrodus Anggoro, dan Sekundus Leo, yang senantiasa memberikan kasih sayang, perhatian, doa, semangat, dan dukungan kepada saya. Terima kasih karena selalu hadir dalam setiap proses perjalanan hidup saya. Secara khusus, terima kasih kepada Abang Wilono Maro yang selalu siap membantu dan mendukung saya di saat menghadapi berbagai kesulitan. Terima kasih juga kepada Abang Yordanus Wento Balok, Abang Wilibrodus Anggoro, dan Abang Sekundus Leo atas perhatian, motivasi, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada saya.

ABSTRAK

Emilia Rosalia. 2026. *Pengaruh Game Edukasi Berbasis Genially terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 17 Mungguk Tahun Pelajaran 2025/2026*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. Pembimbing II: Warkintin, M.Pd.

Kata Kunci: Game Edukasi, Genially, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 17 Mungguk. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi berbasis Genially terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 17 Mungguk Tahun Pelajaran 2025/2026. Bentuk penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 58 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pengukuran awal (*pre-test*) motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Pada pengukuran akhir (*post-test*) diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan game edukasi berbasis Genially. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis Genially berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 17 Mungguk Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi para guru untuk lebih kreatif memanfaatkan aplikasi digital seperti Genially dalam mengajar.

ABSTRACT

Emilia Rosalia. 2026. The Effect of Genially-Based Educational Games on Students' Learning Motivation in Pancasila Education in Fifth Graders at SD Negeri 17 Mungguk, Academic Year 2025/2026. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Supervisor I: Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. Supervisor II: Warkintin, M.Pd.

Keywords: *Educational Games, Genially, Learning Motivation, Pancasila Education.*

This research was motivated by the low learning motivation of fifth-grade students in the Pancasila Education subject at SD Negeri 17 Mungguk. The limited use of engaging instructional media has caused students to be less active and less enthusiastic during the learning process. This study aimed to determine the effect of a Genially-based educational game on the learning motivation of fifth-grade students in the Pancasila Education subject at SD Negeri 17 Mungguk in the 2025/2026 Academic Year. This study employed an experimental research design using the Nonequivalent Control Group Design. The participants consisted of Class VA as the experimental group and Class VB as the control group, with a total of 58 students. The data collection techniques used in this study were a learning motivation questionnaire, observation, and documentation. The data were analyzed using IBM SPSS Statistics 27. The results showed that there was no significant difference in the pre-test learning motivation scores between the experimental and control groups. However, the post-test results revealed a significance value of 0.001 (< 0.05), indicating a significant difference in learning motivation between the two groups. Furthermore, the Wilcoxon Signed Rank Test conducted on the experimental group produced a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant improvement in students' learning motivation after they were taught using the Genially-based educational game. Based on these findings, it can be concluded that the Genially-based educational game had a significant positive effect on improving students' learning motivation in the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SD Negeri 17 Mungguk in the 2025/2026 Academic Year. It is expected that the findings of this study will encourage teachers to be more creative in utilizing digital applications such as Genially to enhance teaching and learning activities.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Genially* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 17 Mungguk Tahun Pelajaran 2025/2026”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.
2. Warkintin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan motivasi, bimbingan, serta arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi penelitian ini.
3. Kandida Maro Rayo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik Kelas D13 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah banyak memberikan motivasi kepada peneliti, dari awal perkuliahan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

4. Eliana Yunita Seran, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah banyak memberikan motivasi, saran, serta masukan kepada peneliti.
5. Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah banyak membantu peneliti dalam proses administrasi
6. Dr. Drs, Y. A. T. Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Badan Perkumpulan Karya Bangsa, yang merupakan yayasan yang bertujuan mengembangkan, dan mencerdaskan anak bangsa dalam bidang pendidikan.
7. Didin Syarifudin, S.P.,M.SI., selaku ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang selama ini telah banyak membantu perkembangan penulisan karya-karya ilmiah.
8. Kedua Orang Tua, Keluarga besar dan kerabat terdekat yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam bentuk apapun, selama proses perkuliahan serta memberikan doa yang tidak berkesudahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

Sintang,
Peneliti

Emilia Rosalia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
CATATAN PEMBIMBING I	iv
CATATAN PEMBIMBING II.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Variabel Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teoritik.....	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	44
D. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Pendekatan Penelitian	48
B. Metode dan Bentuk Penelitian	48

C. Populasi dan Sampel	51
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	53
E. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Hasil Penelitian	73
B. Hasil Penelitian	79
C. Pembahasan.....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	122
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design	49
Tabel 3. 2 Sebaran Populasi	52
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	52
Tabel 3. 4 Skala Pengukuran Angket	57
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	58
Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Skor Lembar Observasi.....	64
Tabel 3. 11 Kategori Kriteria Skor N-Gain	66
Tabel 4. 1 Tabel jadwal pelaksanaan penelitian	75
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Pre- Test.....	80
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Post- Test.....	81
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Pre-Test	82
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Post-Test	82
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Guru Kelas Eksperimen	83
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Guru Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Siswa Kelas Eksperimen.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Siswa Kelas Kontrol	87
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas.....	89
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test Eksperimen Dan Kontrol.....	91
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Post-Test Eksperimen Dan Kontrol	91
Tabel 4. 13 Hasil Uji Linearitas	92
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Sederhana	93
Tabel 4. 15 Hasil Uji Hipotesis Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	95
Tabel 4. 16 Hasil Uji Hipotesis Data Post-test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	96

Tabel 4. 17 Hasil Uji Hipotesis Data Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol	97
Tabel 4. 18 Hasil Uji Hipotesis data pre-test dan post-test kelas eksperimen.....	99
Tabel 4. 19 Hasil Analisis N-Gain.....	101
Tabel 4. 20 Hasil N-Gain	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian Eksperimen Semu	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	127
Lampiran. 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	132
Lampiran. 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	139
Lampiran. 4 Kunci Jawaban Soal Tes Pendidikan Pancasila	141
Lampiran. 5 Kisi-kisi Lembar Obsevasi Guru Aktivitas Guru	142
Lampiran. 6 Lembar Observasi Guru Kelas Eksperimen	143
Lampiran. 7 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru Pada Kelas Kontrol	145
Lampiran. 8 Lembar Observasi Guru Kelas Kontrol	146
Lampiran. 9 Lembar Observasi Siswa Kelas Eksperimen	148
Lampiran. 10 Lembar Observasi Siswa Kelas Kontrol.....	152
Lampiran. 11 Kisi-kisi Angket Respon Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, Sebelum Menggunakan Game Edukasi Berbasis <i>Genially</i>	156
Lampiran. 12 Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Game Game Edukasi Berbasis <i>Genially</i>	157
Lampiran. 13 Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Kontrol	163
Lampiran. 14 Kisi-kisi Angket Respon Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Eksperimen, Setelah Menggunakan Game Edukasi Berbasis <i>Genially</i>	169
Lampiran. 15 Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Game Edukasi Berbasis <i>Genially</i>	170
Lampiran. 16 Angket Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Kontrol Sebelum Mengisi Soal Pendidikan Pancasila	176
Lampiran. 17 DOKUMENTASI PENELITIAN	192
Lampiran. 18 Surat Pernyataan Validasi Instrumen TA	198
Lampiran. 19 Surat Izin Penelitian.....	203
Lampiran. 20 Surat Balasan Izin Penelitian	204