

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* berbasis *Game* pada Mapel Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber” merupakan hasil karya tulis ilmiah penulis pribadi. Dan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah penulis sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau keseluruhan karya tulis ilmiah ini merupakan hasil salinan atau plagiasi, maka penulis bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar sarjana yang penulis terima ataupun sanksi akademik lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 17 Juni 2025



Kiki Maulana
NIM. 211210099

ABSTRAK

Kiki Maulana, NIM : 211210099, Tahun 2025, dengan judul skripsi “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Berbasis Game Pada Mapel Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber*”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berpengaruh pada rendahnya ketercapaian hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran interaktif *genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber. Metode yang digunakan adalah *research & development* (R&D) dengan model pengembangan Plomp. Hasil penelitian ini ialah: 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media yang meliputi lima tahapan: a) *preliminary investigation*, b) *design*, c) *realization/construction*, d) *test, evaluation, revision*, e) *implementation*. 2) Menguji kelayakan media melalui 3 validator. Rata-rata validasi ahli sebesar 94% dengan kategori ‘sangat layak’. 3) Menguji kepraktisan media melalui pengisian kuesioner respon guru dan peserta didik. Penilaian kepraktisan memperoleh rata-rata sebesar 94% dengan kategori ‘sangat praktis’. 4) Menguji keefektifan media melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil pengujian data *pre-test* dan *post-test* diketahui terdapat peningkatan sebesar 67% hasil belajar peserta didik dengan kategori signifikan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Genially, Gamifikasi, Sejarah Kebudayaan Islam*

ABSTRACT

Kiki Maulana, NIM : 211210099, 2025, with the thesis title “develop an interactive learning media using Genially based on gamification for the subject of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam) at MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber”.

This research is motivated by the low engagement of student in the Islamic Cultural History learning process, which has impacted the low achievement of student learning outcomes. The aim of this study is to develop an interactive Genially-based learning media in the subject of Islamic Cultural History at MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber. The research method used is Research and Development (R&D) with the Plomp development model. The result of this study are: 1) Describing the development procedures, which consist of five stages: a) preliminary investigation, b) design, c) realization/construction, d) test, evaluation, revision, and, e) implementation. 2) Assessing the feasibility of the media through three expert validators, the average validation score from experts was 94%, categorized as ‘very feasible’. 3) Assessing the practicality of the media through questionnaires filled out by teacher and the students. The practicality score obtained an average of 94%, categorized as ‘very practical’. 4) Evaluating the effectiveness of the media through the implementation of pre-test and post-test. The result show a 67% increase in student learning outcomes, categorized as significant.

Keywords: Interactive Learning Media, Genially, Gamification, Islamic Cultural History



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

Jl. Syekh Nawawi Al-Bantani Kelurahan Andamui Kec. Curug Kota Serang 42118

Nomor : -
Lampiran : Skripsi
Perihal : Usulan Ujian Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan
di
Serang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Kiki Maulana, NIM : 211210099 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Berbasis *Game* Pada Mapel Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Cibeber, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikianlah atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,

Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd
NIP 19681205 200003 1 001

Serang, 26 Mei 2025

Pembimbing II,

Dr. Ina Salula Febriani H., MA
NIP 19890223 2020122 006

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GENIALLY BERBASIS GAME PADA MAPEL SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS AL-JAUHAROTUNNAQIYYAH
CIBEKER**

Oleh:

KIKI MAULANA

NIM: 211210099

Menyetujui,

Pembimbing I



Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
NIP. 19681205 200003 1 001

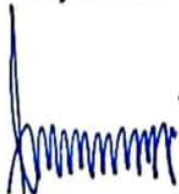
Pembimbing II



Dr. Ina Salmah Febrina, MA.
NIP. 19890223 202012 2 006

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nana Jumhana, M.Ag.
NIP. 19711029 199903 1 002

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam



Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
NIP. 19681205 200003 1 001

PENGESAHAN

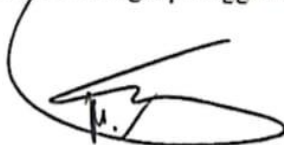
Skripsi a.n Kiki Maulana, NIM: 211210099 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Berbasis Game Pada Mapel Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnagiyyah Cibeber*, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 17 Juni 2025.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 17 Juni 2025

Sidang Munaqasyah

Ketua Merangkap Anggota



Dr. Apud, M.Pd.
NIP. 19710117 200312 1 002

Sekretaris Merangkap



Abda Billah Faza MB, M.Pd.
NIP. 19921231 202505 1 005

Anggota

Penguji I



Dr. Hj. Fitri Hilmiyati, M.Ed.
NIP. 19700614 199703 2 001

Penguji II



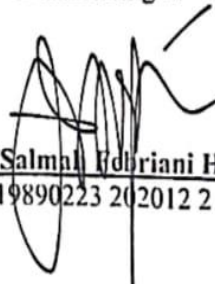
Dr. Imas Mastoah, M.Pd.
NIP. 19870812 202321 2 057

Pembimbing I



Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.
NIP. 19681205 200003 1 001

Pembimbing II



Dr. Ina Salmah Edhriani H, MA.
NIP. 19890223 202012 2 006

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur hanya milik Allah *Subhanahu wa ta'ala*, yang dengan *Ar-Rahman*-Nya mengizinkan akal ini berpikir, tangan ini menulis, dan hati ini bertahan dalam lelah. *Pertama*, skripsi ini ku persembahkan sebagai tanda syukur dan cinta untuk Allah *Subhanahu wa ta'ala* Rabb semesta alam, pemilik ilmu yang tiada bertepi. Segala capaian ini hanyalah titipan dari-Mu, semoga menjadi amal yang Engkau ridhai.

Kedua, untuk orang tuaku tercinta, yang cinta dan doanya tak pernah terputus, yang dalam diamnya selalu menyebut namaku di setiap sujud, yang dalam letihnya tak pernah mengeluh demi masa depanku. Ma, Pak, segala keberhasilanku adalah buah dari ridho dan doamu. Semoga Allah membalas dengan surga dan kasih yang abadi.

Ketiga, untuk guru-guruku, bapak ibu dosen, dan dosen pembimbing, yang menuntunku bukan hanya dengan ilmu, tetapi dengan keikhlasan, teladan, dan kesabaran. Kalian adalah pelita dalam gelapnya pencarian ilmu. Semoga setiap ilmu yang kau ajarkan menjadi amal jariyah tanpa henti.

Keempat, untuk sahabat seperjuangan dan teman-teman tercinta, yang membersamai langkah ini dengan semangat dan ketulusan, yang hadir dalam setiap gelisah dan tawa. Terima kasih telah menjadi bagian dari kisah ini. Semoga Allah satukan kita dalam kebaikan dunia hingga akhirat.

Dan akhirnya, skripsi ini kupersembahkan sebagai bukti kecil bahwa ikhtiar yang diiringi doa dan tawakal, akan selalu menemukan jalannya. Semoga setiap huruf yang tertulis bernilai ibadah, dan menjadi cahaya yang menuntun langkah ke depan.

MOTTO

“Allah titipkan akal sebagai cahaya, gunakan ilmu untuk menerangi dunia”

~Kiki Maulana

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Kiki Maulana, lahir di Lebak, 11 Mei 2003. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Oman Suryaman dan Ibu Edah Nurhidayah. Saat ini penulis tinggal di Desa Kadurahayu, RT/RW 003/001, Kecamatan Bojong Manik, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, Indonesia.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SD Negeri 1 Kadurahayu lulus tahun 2015, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 04 Cirinten lulus pada tahun 2018, dan melanjutkan pendidikan di MA Negeri 3 Lebak lulus tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis diterima di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Adapun pendidikan non-formal yang penulis tempuh adalah Pesantren Darul Ibtida Desa Kadurahayu yang dipimpin Kiyai Rafiudin. Kemudian Ma'had Ali' UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, kemudian melanjutkan ke Pesantren Luhur Al-Wasathiyyah Serang Banten yang dipimpin oleh Kiyai Dr. Aang Saeful Milah, MA.

Selama menjadi Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, penulis pernah menjadi Ketua Umum PAI *Writing Clinic* (PWC) periode 2023-2024, Sekretaris Bidang Khatil Qur'an UKM UPTQ UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten periode 2022-2023. Selain itu, penulis juga aktif mengikuti berbagai perlombaan tingkat lokal maupun nasional. Penulis pernah menjadi juara 2 esai konservasi di Universitas Negeri Semarang di tahun 2023, juara 3 Bibliobattle Kementerian Agama tahun 2024, peraih the best article AICIOES UIN Sultan Thaha

Saifudin Jambi tahun 2024, juara 1 artikel mahasiswa pada AICIEL FTK UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dan berbagai prestasi lainnya.

Demikian catatan singkat mengenai riwayat hidup penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Segala puji bagi Allah SWT., yang telah memberikan nikmat dan kemudahan dalam setiap proses yang penulis lalui dalam menulis skripsi ini sehingga dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga selalu dicurahkan kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini kemungkinan besar tidak dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah berjasa dalam memimpin dan membawa perubahan dalam dunia pendidikan kampus UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan arahan serta persetujuan kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan juga merupakan dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu, arahan, nasihat, bimbingan dan masukannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dr. Ina Salmah Febriani M.A selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam dan juga sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan-masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mendidik dan mengajar penulis selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
6. Kedua orang tua, paman, bibi, kakek, nenek, serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, bantuan, semangat, dan do'a yang tiada henti.
7. Bapak H. Irsyad Hambali, M.Pd selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber yang telah memberikan izin penelitian.
8. Bapak Ustad. Abdul Rafiq, SH selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber yang telah menjadi fasilitator dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Bapak Dr. Aang Saeful Milah, MA. dan Ibu Hj. Nendah Nurjanah, S.Sos selaku orang tua peneliti di Pesantren Luhur Al-Wasathiyah yang telah memberikan semangat dan dorongan moral selama peneliti menyusun skripsi.
10. Seluruh sahabat dan teman-teman seperjuangan baik di kampus dan di pesantren yang telah memberikan motivasi dan dukungan moral selama penyusunan skripsi.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis berharap semoga Allah SWT., memberikan balasan dengan pahala yang berlimpah, aamiin. Penulis juga menyadari bahwa skripsi yang dibuat masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi materi maupun metodologi penulisannya. Maka dari itu penulis berharap adanya masukan atau kritik dari pembaca agar kedepannya dapat dilakukan perbaikan. Dan pada akhirnya hanya kepada Allah SWT., penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan kebermanfaatan khususnya

bagi penulis pribadi dan umumnya bagi para pembacanya. *Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.*

Serang, 26 Mei 2025

Penulis,

Kiki Maulana
NIM. 211210099

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	..ii
ABSTRAK.....	..iii
<i>ABSTRACT</i>.....	..iv
LEMBAR USULAN UJIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PESETUJUAN SKRIPSI	..vi
PENGESAHAN	..vii
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO.....	..ix
RIWAYAT HIDUP	..x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Media Pembelajaran Interaktif	12
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	12
2. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	14
3. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif	19

B. Platform <i>Genially</i>	20
1. Pengertian <i>Genially</i>	20
2. Karakteristik <i>Genially</i>	23
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Genially</i>	24
C. Gamifikasi	25
1. Pengertian Gamifikasi	25
2. Unsur-Unsur Gamifikasi.....	27
3. Jenis-Jenis Gamifikasi	28
4. Langkah-Langkah Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran	29
D. Penelitian yang Relevan	30
E. Kerangka Berpikir	35
BAB III DESAIN/PROSEDUR PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
1. Metode dan Desain Penelitian	37
2. Model Pengembangan	42
3. Prosedur Pengembangan.....	44
a. Fase Investigas Awal (<i>Preliminary Investigation</i>)	44
b. Fase Desain (<i>Design</i>).....	45
c. Fase Realisasi/Konstruksi (<i>Realization/Construction</i>) ...	46
d. Fase Tes, Evaluasi, dan Revisi (<i>Test, Evaluasi, and Revision</i>).....	47
e. Fase Implementasi (<i>Implementation</i>)	47
4. Uji Coba Produk	48
a. Desain Uji Coba Produk	48
b. Subjek Uji Coba.....	49
c. Jenis Data.....	49
1. Data Kualitatif	50
2. Data Kuantitatif	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
1. Tempat Penelitian	50
2. Waktu Penelitian.....	51
C. Populasi, dan Sampel.....	52
1. Populasi	52
2. Sampel	53

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	54
1. Teknik Pengumpulan Data.....	54
a. Observasi	54
b. Wawancara.....	55
c. Kuisioner Penilaian Media	55
d. Dokumentasi.....	56
e. Tes atau Pengujian	56
2. Instrumen Penelitian	57
a. Lembar Observasi.....	58
b. Wawancara.....	58
c. Kuisioner	59
1. Instrumen Validasi Ahli Media	59
2. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	61
3. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	62
4. Instrumen Respon Peserta Didik	63
5. Instrumen Respon Guru Mata Pelajaran.....	64
E. Teknik Analisis Data.....	66
1. Teknik Analisis Data Kuantitatif	66
a. Analisis Kelayakan.....	67
b. Analisis Kepraktisan.....	68
c. Analisis Keefektifan	69
2. Teknik Analisis Data Kualitatif	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian.....	74
1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Berbasis Game pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber	74
a. Fase Investigasi Awal (<i>Preliminary Investigation</i>).....	74
b. Fase Desain (<i>Design</i>)	78
c. Fase Realisasi/Konstruksi (<i>Realization/Contruction</i>).....	82
d. Fase Tes, Evaluasi dan Revisi (<i>Test Evaluation, and Revision</i>).....	86
e. Fase Implementasi (<i>Implementation</i>).....	91
2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i> Berbasis <i>Game</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber	92
3. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i> Berbasis	

<i>Game</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber	98
4. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i> Berbasis <i>Game</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber	103
B. Pembahasan	127
BAB V PENUTUP	131
A. Kesimpulan	131
B. Saran-Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	52
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Tahun Ajaran 2024/2025.....	53
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Observasi Analisis Kebutuhan	58
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	58
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	61
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran.....	63
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....	64
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	65
Tabel 3.10 Skala Likert.....	66
Tabel 3.11 Kriteria Kelayakan.....	67
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan.....	68
Tabel 3.13 Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	70
Tabel 3.14 Kriteria Nilai Normalitas <i>Gain</i>	72
Tabel 3.15 Gain Kategori Persentase <i>N-Gain</i>	72
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Rancangan Media.....	80
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Realisasi/Konstruksi Media.....	84
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	92
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	95
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	96
Tabel 4.6 Hasil Validator Ahli	98
Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba.....	99
Tabel 4.8 Hasil Respon Guru Mata Pelajaran.....	100
Tabel 4.9 Hasil Responden	102
Tabel 4.10 Kriteria Nilai Normalitas <i>Gain</i>	104
Tabel 4.11 Kategori Persentase <i>N-Gain</i>	105
Tabel 4.12 Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	105
Tabel 4.13 Signifikansi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	107
Tabel 4.14 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	118
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Mann Whitney</i>	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran	30
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan MPI <i>Genially</i> Berbasis <i>Game</i>	36
Gambar 3.1 Model Prosedural Pengembangan Plomp	43
Gambar 4.1 Pelaksanaan <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	109
Gambar 4.2 Pelaksanaan <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	109
Gambar 4.3 Pelaksanaan KBM Kelas Eksperimen	110
Gambar 4.4 Pelaksanaan KBM Kelas Kontrol	113
Gambar 4.5 Observasi Aktivitas Pembelajaran Oleh Guru	117
Gambar 4.6 Pelaksanaan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	117
Gambar 4.7 Pelaksanaan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	118
Gambar 4.8 Latihan Soal dalam Bentuk <i>Game</i>	122
Gambar 4.9 Kegiatan Mengamati Materi Pelajaran	122
Gambar 4.10 Kegiatan Penyampaian Materi dengan Bahasa Sendiri	123
Gambar 4.11 Guru Berkeliling Berdiskusi dengan Peserta Didik	125
Gambar 4.12 Perwakilan Anggota Kelompok Maju untuk Menyelesaikan Tantangan Soal	126