

ABSTRAK

Fitri Atul Azizah, 2025. *Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Nasir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Genially* berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan penelitian *eksperimen* jenis *pre-eksperimental design*, model *one group pretest posttest design*. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo yang terdiri atas 6 kelas dengan jumlah keseluruhan 144 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa di kelas V SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial berbantuan *software* SPSS versi 27.

Berdasarkan hasil analisis data berbantuan *software* SPSS versi 27 hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rerata 80.00 dari 42.86 hasil tersebut juga didukung oleh nilai *sign* uji-t *one group pretest-posttest design* menggunakan *uji paired sample t test* menunjukkan hasil nilai signifikansi *sign* (2-tailed) = $0.000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh media *Genially* berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Genially* berbasis Gamifikasi berpengaruh terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media *Genially* berbasis Gamifikasi berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Kognitif siswa sehingga media ini dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media *Genially*, Gamifikasi, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam.