

**PENGARUH GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII
SMPN 06 KOTA BATU**

SKRIPSI



**OLEH
BINTI SOFIATUL AMALIA
NIM. 932304818**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2022**

**PENGARUH GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII
SMPN 06 KOTA BATU**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Binti Sofiatul Amalia

932304818

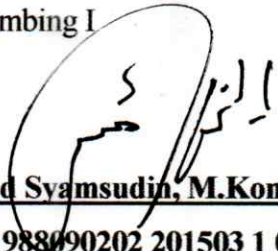
**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Binti Sofiatul Amalia ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 29 Juni 2022

Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom

NIP. 1988090202 201503 1 004

Kediri, 29 Juni 2022

Pembimbing II



Jerhi Wallyu Fernanda, S.Si., M.Si

NIP. 19860304 201903 1 007

NOTA DINAS

Kediri, 18 Juli 2022

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri
Jalan Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : BINTI SOFIATUL AMALIA
NIM : 932304818
Judul : Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1)

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom

NIP. 1988090202 201503 1 004

Pembimbing II



Jerhi Wahyu Fernanda, S.Si., M.Si

NIP. 19860304 201903 1 007

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 18 Juli 2022

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Penyerahan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri
Jalan Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : BINTI SOFIATUL AMALIA
NIM : 932304818
Judul : Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu

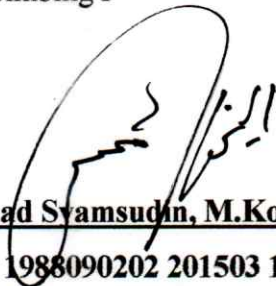
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai petunjuk dan tuntutan yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang dilaksanakan pada Juli 2022, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.


Disetujui Oleh

Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom
NIP. 1988090202 201503 1 004

Pembimbing II



Jerhi Wahyu Fernanda, S.Si., M.Si
NIP. 19860304 201903 1 007

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 06 KOTA BATU

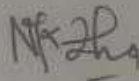
BINTI SOFIATUL AMALIA

932304818

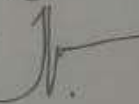
Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 12 Juli 2022

Tim Penguji

1. Penguji Utama
Ninik Zuroidah, M.Si
NIP. 198008022005012005
2. Penguji I
Ahmad Syamsudin, M.Kom
NIP. 19880902022015031004
3. Penguji II
Jerhi Wahyu Fernanda, S.Si., M.Si
NIP. 198603042019031007

()

()

()

Kediri, 18 Juli 2022

Dekan, Fakultas Tarbiyah

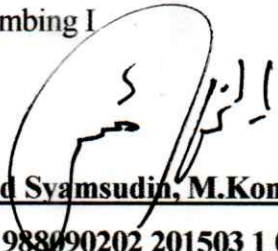

Prof. Dr. H. Munifah, M. Pd/
NIP. 197004121994032006

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Binti Sofiatul Amalia ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 29 Juni 2022

Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom

NIP. 1988090202 201503 1 004

Kediri, 29 Juni 2022

Pembimbing II



Jerhi Wallyu Fernanda, S.Si., M.Si

NIP. 19860304 201903 1 007



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : BINTI SOFIATUL AMALIA

NIM : 932304818

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Tadris Matematika

E-mail address: bintishofia09@gmail.com

Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Judul Karya Ilmiah : PENGARUH GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 06 KOTA BATU

Dengan ini menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Kediri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah tersebut diatas beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan IAIN Kediri berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan 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 IAIN Kediri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Kediri,

(BINTI SOFIATUL AMALIA)

MOTTO

“Tidak ada manusia yang baik baik saja di dunia ini
Semua sedang berjuang dengan ujian nya masing masing.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan ridho nya sehingga skripsi dengan judul pengaruh gamifikasi pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 06 Kota Batu ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk;

1. Kedua orang tua yang telah memberikan segala kasih sayang, dukungan dan cinta yang tak terhingga juga memberikan motivasi terbesar bagi peneliti agar menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Suami tercinta yang telah menemani, dan mencurahkan cintanya untuk membahagiakan peneliti.
3. Anak pertama peneliti Alya Hafiza Alhakim yang menjadi alasan utama peneliti menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
4. Teman temanku khususnya Alifvia, mbak nala, ira yang telah memberikan motivasi dan segala bantuannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Teman seperjuangan Tadris Matematika angkatan 2018 yang telah menemani selama 4 tahun ini.

ABSTRAK

BINTI SOFIATUL AMALIA, Dosen Pembimbing Ahmad Syamsudin, M.Kom, M.Pd dan Jerhi Wahyu Fernanda, S.Si., M.Si, Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2022.

Kata Kunci: Gamifikasi Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media gamifikasi, selain itu juga untuk membuktikan apakah media gamifikasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Latar belakang dipilihnya penelitian ini yaitu karena hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih rendah yang dibuktikan dengan hasil wawancara dari beberapa siswa, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor yaitu minat, strategi pembelajaran, media, pemahaman konsep, serta pemanfaatan teknologi yang dapat mengakomodasi kebutuhan maupun gaya belajar peserta didik. Adapun jenis penelitian ini adalah true experimental design dengan pendekatan kuantitatif. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah dengan tes dan wawancara yang telah divalidasi oleh ahli.

Pada penelitian ini diambil 2 kelas di VII-C dan VII-D SMPN 06 Kota Batu dimana kelas VII-C sebagai kelas kontrol tanpa diberi perlakuan dan kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dengan diberinya perlakuan. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi “Aljabar Untuk Pemula” kepada peserta didik kelas eksperimen, kemudian diberikan tes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah itu jawaban dianalisis dan dibandingkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi pada pembelajaran matematika memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 06 Kota Batu. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, dan juga dari hasil uji independent sampel t test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,033 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperime.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan ridho dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan judul skripsi “PENGARUH GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 06 KOTA BATU”.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon maaf yang sebesar besarnya.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dari pihak lain, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada semua pihak khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag , selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr.Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN kediri.
3. Ibu Ninik Zuroidah, M.Si selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika IAIN Kediri.
4. Bapak Ahmad Syamsudin, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Jerhi Wahyu Fernanda, S.Si., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam melaksanakan penelitian serta penyusunan skripsi.
5. Ibu Vina Auliaty, S.Pd., selaku guru mata pelajaran matematika kelasVII di SMPN 06 Batu.
6. Bapak Ariyanto dan Ibu Siti Nuriyah, selaku orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan segala yang mereka miliki kepada penulis untuk segera menyelesaikan studi.
7. Lukman Hakim, Selaku suami dan Alya Hafiza Alhakim anak pertama peneliti yang senantiasa menemani dan menjadi memotivasi terbesar penulis untuk segera menyelesaikan studi.
8. Teman teman mahasiswa Tadris Matematika angkatan 2018 yang tidak bisa peneliti sebutkan satu satu, yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan terbaiknya untuk menyelesaikan studi.

Selain berterima kasih penulis hanya dapat mendoakan kepada pihak pihak tersebut semoga amal dan perjuangannya dibalas dengan pahala yang berlipat ganda, penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis sendiri khususnya dan juga bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Kediri, 29 Juni 2022

Penulis

Binti Sofiatul Amalia

NIM. 932304818

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Pembatasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
1. Bagi Peserta Didik	6
2. Bagi Guru.....	6
3. Bagi Sekolah	6
4. Bagi Peneliti.....	6
5. Bagi Peneliti Lain	7
F. Hipotesis	7
G. Penelitian Terdahulu	7
H. Definisi Operasional	10
1. Gamifikasi.....	10
2. Hasil Belajar.....	10
BAB II	
LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Kriteria Media	11

3. Manfaat Media.....	13
B. Media Gamifikasi.....	15
1. Pengertian Gamifikasi.....	15
2. Pentingnya Media Gamifikasi.....	15
3. Game Aljabar untuk Pemula Sebagai Media Gamifikasi	15
C. Metode Konvensional	22
D. Hasil Belajar.....	22
1. Pengertian Hasil Belajar.....	22
2. Faktor Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	23
E. Taksonomi Bloom.....	25
1. Pengertian Taksonomi Bloom.....	25
2. Kekuatan Taksonomi Bloom	25
3. Taksonomi Bloom dalam Aspek Ranah Kognitif	26
F. Variabel Penelitian.....	27
G. Kerangka Teoritis.....	28
BAB III	
METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	30
1. Tempat Penelitian	30
2. Waktu Penelitian.....	30
3. Jenis Penelitian.....	31
4. Desain Penelitian	31
5. Subjek Penelitian	32
6. Objek Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel.....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
C. Instrumen Penelitian	35
1. Pengertian Instrumen Penelitian	35
2. Uji Coba Instrumen.....	36
D. Teknik dan Metode Pengumpulan Data.....	40
1. Teknik Pengumpulan Data.....	40
2. Metode Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	41
1. Uji Normalitas.....	41
2. Uji Homogenitas	41
BAB IV	
HASIL PENELITIAN	
A. Validasi instrument	43

1. Proses Validasi.....	43
2. Hasil Validasi Instrumen.....	46
B. Deskripsi Data.....	48
1. Distribusi Frekuensi	48
2. Analisa Deskriptif	49
C. Analisis Data.....	49
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Homogenitas	50
3. Uji Statistik	51
D. Pelaksanaan Penelitian.....	52
BAB V	
PEMBAHASAN	
BAB VI	
PENUTUP	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Tabel Seputar Game	16
Tabel 2 2 Gambaran Tampilan Game	17
Tabel 3 1 Waktu Pelaksanaan	30
Tabel 3 2 Tabel Desain Penelitian	32
Tabel 3 3 Tabel Populasi	33
Tabel 3 4 Tabel Sampel	35
Tabel 3 5 Tabel Tingkat Kesukaran.....	39
Tabel 3 6 Tabel Daya Pembeda	40
Tabel 4 1 Tabel Spesifikasi.....	43
Tabel 4 2 Hasil Uji Validitas Isi	44
Tabel 4 3 Tabel Hasil Analisis Instrumen	46
Tabel 4 4 Tabel Analisa Deskriptif	49
Tabel 4 5 Tabel Distribusi Normal	50
Tabel 4 6 Tabel Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4 7 Tabel Uji Statistik.....	52
Tabel 4 8 Tabel Kegiatan Penelitian.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Teoritis.....	28
Gambar 4 1 Gambar Distribusi Frekuensi Kelompok Kontrol.....	48
Gambar 4 2 Gambar Distribusi Frekuensi Kelompok Eksperimen.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Hasil Parameter Tingkat Kesukaran	65
lampiran 2 Hasil Parameter Daya Beda	67
lampiran 3 Nilai Kelas Kontrol.....	69
lampiran 4 Nilai Kelas Eksperimen	71
lampiran 5 Discriptive Analisis.....	73
lampiran 6 Uji Normalitas	75
lampiran 7 Uji Homogenitas	76
lampiran 8 Uji T Independent	77