

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon



Disusun Oleh :

GHINA NURSA'ADAH

NIM. 2008107082

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2024 M / 1446**

ABSTRAK

Ghina Nursa'adah Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keterampilan dalam menggunakan metode pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga siswa kurang fokus dalam belajar. Hal ini yang akhirnya menyebabkan peserta didik kurang memahami pelajaran yang sudah disampaikan karena tidak menyimak pembelajaran dengan baik dan sungguh- sungguh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti menggunakan metode gamifikasi berbantuan *bamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangsari.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain pada penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi serta tes yang berbentuk pretest dan posttest. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas IV MI Miftahul Ulum Karangsari. Data yang diolah diperoleh dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-Gain.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pengimplementasian metode gamifikasi di kelas IV A berdasarkan skor dari lembar observasi Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi *bamboozle* yaitu memperoleh 93%. Maka dapat diketahui bahwa implementasi dalam kategori baik. Hasil posttest pada hasil belajar siswa yakni kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 55,58 sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 79,29. Bahwa dari hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah dilakukannya perlakuan pada pembelajaran. Pada uji Hipotesis menggunakan uji *Non Parametrik* yaitu uji *Man-Whitney*. Terlihat bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah $< 0,001$. Untuk hipotesis hasil belajar yaitu bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah $< 0,00$. Dengan demikian hasil belajar $< 0,05$ yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa metode gamifikasi berbantuan *Bamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangsari.

Kata Kunci: Metode Gamifikasi, ahasil Belajar, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Ghina Nursa'adah *The Influence of Gamification Methods on Learning Outcomes of Grade IV Students in Indonesian Language Subjects*

This research is motivated by the lack of skills in using learning methods, especially in learning Indonesian, so that students are less focused on learning. This ultimately causes students to not understand the lessons that have been delivered because they do not listen to the learning properly and seriously. To overcome this problem, the researcher used the gamification method assisted by bamboozle in learning Indonesian. The purpose of this study was to see if there was an influence on the learning outcomes of fourth grade students in learning Indonesian at MI Miftahul Ulum Karangsari.

This type of research uses a quantitative approach with an experimental method. The design in this study uses a quasi-experimental research method (Quasi Experimental Design). Data collection techniques use observation sheets and tests in the form of pretests and posttests. The sample in this study was all fourth grade students of MI Miftahul Ulum Karangsari. The data processed was obtained using normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests and N-Gain tests.

From the results of the study, it can be seen that the implementation of the gamification method in class IV A based on the score from the teacher's Activity observation sheet in implementing learning using the bamboozle gamification method obtained 93%. So it can be seen that the implementation is in the good category. The posttest results on student learning outcomes, namely the control class obtained an average score of 55.58 while the experimental class obtained an average score of 79.29. That the results show a significant increase after the treatment was carried out on learning. In the Hypothesis test using the Non-Parametric test, namely the Man-Whitney test. It can be seen that the probability value at significance (2-tailed) is <0.001 . For the learning outcome hypothesis, namely that the probability value at significance (2-tailed) is <0.00 . Thus, the learning outcomes <0.05 , which means that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. This proves that the Bamboozle-assisted gamification method has an effect on the learning outcomes of class IV students in Indonesian language lessons at MI Miftahul Ulum Karangsari.
Keywords: Gamification method, learning outcomes, Indonesian

OTENTISITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” ini beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi atau apapun yang dijatuhkan kepada saya dengan peraturan yang berlaku. Apabila dikemudian hari adanya penyelenggaraan terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya yang telah saya buat ini.



Cirebon, 04 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan

Ghina Nursa'adah
2008107082

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI
DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA**

Oleh :

Ghina Nursa'adah

2008107082

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Inavatul Ummah, M.Pd
NIP.19920628 201903 2 019


Dadan Setiawan, M.Pd
NIP.199305032020121013

Ketua Jurusan PGMI

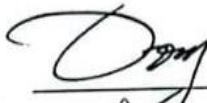
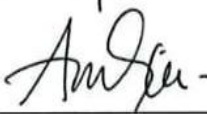

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBERO
SYEKH NURJATI CIRIBON

Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 198807302015031005

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” oleh Ghina Nursa’adah, NIM. 2008107082, telah dimunaqosahkan pada hari Selasa, 19 November 2024 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Tim Munaqosyah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd. NIP. 19880730 201503 1 005	22-01-2025	
Sekretaris Jurusan Idah Faridah Laily, M.Pd. NIP. 19821021 201101 2 015	22-01-2025	
Penguji I Idah Faridah Laily, M.Pd. NIP. 19821021 201101 2 015	13-01-2025	
Penguji II Wulan Andini, M.Pd. NIP. 19911130 201903 2 013	13-01-2025	
Pembimbing I Dr. Inayatul Ummah, M.Pd. NIP. 19920628 201903 2 019	22-01-2025	
Pembimbing II Dadan Setiawan, M.Pd. NIP. 199305032020121013	15-01-2025	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon



Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Siber
Syekh Nurjati Cirebon

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi berikut ini:

Nama : Ghina Nursa'adah

NIM : 2008107082

Judul : Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV
Pada Pelajaran Bahasa Indonesia

Kami sepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan ke Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon di munaqosyahkan. Oleh karena itu nota dinas ini diserahkan untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Inayatul Ummah, M.Pd
NIP.19920628 201903 2 019



Daudan Setiawan, M.Pd
NIP.199305032020121013

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Ghina Nursa'adah dilahirkan di Cirebon, 22 Agustus 2001, anak dari pasangan Bapak Budiyono dan Ibu Munawaroh. Merupakan anak ke 1 dari 2 bersaudara. Beralamat di blok Kelebakan Lor rt.02 rw.06 Desa Karangsara Kec.Weru Kab. Cirebon kode pos 45154. Alamat E-mail ghinanursaadah67@gmail.com.

Riwayat Pendidikan

1. TK Islam As-salafiyah Plumbon lulus tahun 2008
2. MI Miftahul Ulum Karangsari, lulus tahun 2014
3. MTsN 2 Cirebon, lulus tahun 2017
4. MAN 1 Cirebon, lulus tahun 2020
5. UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, lulus tahun 2024

Pengalaman Organisasi

1. Qosidah MTsN 2 Cirebon sebagai koordinator tari
2. Kesenian MAN 1 Cirebon sebagai koordinator tari
3. Himpunan Mahasiswa Guru Madrasah Ibtidaiyah (HIMAGUMI) sebagai anggota departemen kesenian minat dan bakat pada periode 1 dan Sebagai Sekretaris Umum 1 pada periode 2.
4. PMII Rayon Pelangi Tarbiyah pada periode 2022/2023 sebagai anggota biro minat bakat.
5. IPPNU Kec.Weru pada periode 2022-2024 sebagai anggota departemen organisasi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Bahasa Indonesia”. Berkat pertolongan serta nikmat yang diberikan oleh Allah SWT. Penulis dapat melewati rintangan dan tantangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Selawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan pada junjungan kita, yaitu Nabi Muhammad SAW. Beserta keluarganya, sahabat- sahabatnya dan semoga sampai kepada kita semua selaku umatnya. Aamiin Allahumma Aamiin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk teman-teman di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Dalam penyusunan skripsi ini, tentu saja tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak yang sangat membantu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon
2. Dr. H. Saifuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Idah Faridah Laily, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
5. Dr. Inayatul Ummah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Dadan Setiawan , M. Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, bantuan, dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Munawaroh, S.Pd.I. dan Ibu Edah Siti Jubaedah, S.Pd.I., selaku wali kelas IV A dan IV B yang memberikan dalam terlaksananya penelitian di kelas .
8. Siswa kelas IV A dan IV B yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian di MI Miftahul Ulum Karangsari sebagai kelas eksperimen dan kontrol.
9. Kedua orang tua saya , Bapak Budiyono dan Ibu Munawaroh dan adik saya Dany Alghifari yang telah mendukung dan selalu mendoakan saya sehingga sudah berada di tahap ini.
10. Segenap keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PGMI angkatan 2020.
12. Sepupu-sepupu kecil saya, Ilham, Yara, Alfatih, Azzahen, Dafi yang selalu memberikan semangat.
13. Sahabat saya geng BFF (Best Friend Forever), Linda Dwi dan Doni yang selalu memberikan semangat, do'a serta membantu terlaksananya jalannya skripsi ini.
14. Sahabat saya geng Kerjajan (Kerja dan jajan), Siti Ayuni Shaharo, Alika, Nisa dan Kaeriyah yang selalu memberikan semangat, do'a serta membantu terlaksananya jalannya skripsi ini.
15. Sahabat saya dari kecil, Fani, Ilmi, Liva, Kayla dan Amel yang selalu memberikan semangat serta do'a.
16. Sahabat saya geng calon orang sukses, Ayuni, Risma, Ulfy, Sinta, Agis dan Novi yang selalu memberikan semangat, do'a serta membantu terlaksananya jalannya skripsi ini.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih banyak kepada berbagai pihak yang turut memberikan dukungan, semoga Allah SWT. Senantiasa membalas setiap dukungan yang diberikan kepada penulis, Aamiin Allahumma Aamiin. Penulis berharap siapa pun yang membaca skripsi ini semoga mampu mengambil

ilmu yang ada di dalamnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menambah ilmu pengetahuan, Aamiin Allahumma Aamiin.



DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perrumusan Masalah	6
1. Identifikasi Masalah	6
2. Pembatasan Masalah	6
3. Pertanyaan Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Penelitian Terdahulu.....	34
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis	37
METODE PENELITIAN	
1. Pendekatan Penelitian.....	43
2. Desain Penelitian	44
3. Tempat dan waktu penelitian.....	45
4. Populasi dan sampel	45
5. Variabel penelitian.....	46
6. Teknik dan instrumen pengumpulan data	46
7. Teknik analisis data	47
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Hasil analisis implementasi metode gamifikasi berbantuan bamboozle..	50
2. Hasil analisis pengaruh metode gamifikasi berbantuan bamboozle terhadap hasil belajar.....	51
B. Pembahasan	57

1. Implentasi gamifikasi berbantuan bamboozle di kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangari 57
2. Pengaruh gamifikasi gamifikasi berbantuan bamboozle terhadap hasil belajar siswa di kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangari 58

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan..... 75
- B. Saran..... 76
- Daftar Pustaka..... 78**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1. Desain <i>nonequivalen control group design</i>	44
Gambar 4.1 Hasil observasi penerapan metode gamifikasi.....	50
Gambar 4.7 Rata-rata N-gain	56



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data populasi.....	46
Tabel 3.2 Interpretasi skor.....	48
Tabel 3.3 Gain Ternormalisasi	50
Tabel 4.1 Uji Statistik deskriptif.....	54
Tabel 4.7 Uji Statistik deskriptif.....	63
Tabel 4.8 Uji Normalitas	64
Tabel 4.9 Uji Homogenitas.....	65
Tabel 4.10 Uji Man-Whitney	66
Tabel 4.11 Uji N-Gain.....	68
Tabel 4.12 Rata-rata N-Gain	69

