

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

SKRIPSI



**MARISATUL KHOIRIYAH
NIM. 2281050067**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H**

PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika

UINSSC
MARISATUL KHOIRIYAH
NIM. 2281050067
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pembelajaran matematika dengan penggunaan gamifikasi; 2) menganalisis pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa; 3) mengukur besarnya pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap hasil belajar siswa; serta 4) menguji pengaruh penggunaan gamifikasi secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Kota Cirebon. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G (kelas eksperimen) dan VIII-I (kelas kontrol) tahun ajaran 2025/2026 dengan masing-masing berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-eksperimen*) terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan instrumen tes yang telah teruji validitas serta reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui statistik deskriptif, uji prasyarat, dan pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test*, *Paired Sample T-test*, dan uji MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi berbantuan Kahoot terlaksana dengan sangat baik, terbukti dari skor observasi aktivitas guru sebesar 93%. Penggunaan gamifikasi memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan rata-rata persentase 74,80% (kategori kuat). Dari sisi hasil belajar, terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 86,38, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai 67,44. Berdasarkan uji hipotesis melalui *Independent Sample T-test* dan *Paired Sample T-test*, diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh nyata penggunaan gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar. Selanjutnya, hasil uji MANOVA menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi berbantuan Kahoot secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Cirebon.

Kata kunci: Gamifikasi; Kahoot; Motivasi Belajar; Hasil Belajar

ABSTRACT

PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

This study aims to: 1) describe the mathematics learning process using gamification; 2) analyze the effect of gamification on students' learning motivation; 3) measure the magnitude of the effect of gamification on students' learning outcomes; and 4) test the effect of gamification simultaneously on mathematics learning motivation and outcomes. This study was conducted at SMP Negeri 11 Cirebon City. The subjects of this study were students of class VIII-G (experimental class) and VIII-I (control class) in the 2025/2026 academic year with 32 students each. This study used a quantitative design with a quasi-experimental approach consisting of an experimental class and a control class. Data collection techniques used observation, questionnaires, and test instruments that had been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out quantitatively through descriptive statistics, prerequisite tests, and hypothesis testing using the Independent Sample T-test, Paired Sample T-test, and MANOVA tests. The results of the study showed that the implementation of Kahoot-assisted gamification was carried out very well, as evidenced by the teacher's activity observation score of 93%. The use of this method had a significant impact on student learning motivation with an average percentage of 74.80% (strong category). In terms of learning outcomes, there was a significant difference between the experimental class, which obtained an average posttest score of 86.38, significantly higher than the control class, which scored 67.44. Based on hypothesis testing using the Independent Sample T-test and Paired Sample T-test, a significance value of 0.000 (<0.05) was obtained, indicating a significant effect of the use of gamification on improving learning outcomes. Furthermore, the MANOVA test results yielded a significance value of 0.000 (<0.05), thus concluding that the use of gamification assisted by Kahoot simultaneously had a positive and significant effect on the learning motivation and mathematics learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 11 Kota Cirebon.

Keywords: Gamification; Kahoot; Learning Motivation; Learning Outcomes

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA

MARISATUL KHOIRIYAH
NIM. 2281050067

UINSSC

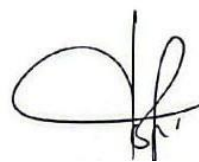
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
Menyetujui,
SYEKH NURJATI CIREBON

Pembimbing I



Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si
NIP. 19750402 200604 2 001

Pembimbing II



Yandi Heryandi, M.Pd
NIP. 19820616 2023211 014

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Marisatul Khoiriyah.

NIM : 2281050067

Judul : Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

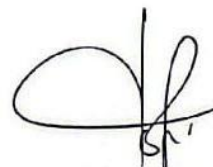
Pembimbing I



Dr. Hj. Indah
Nursuprianah, M.Si
NIP. 19750402 200604 2 001

Cirebon, 7 Juni 2026

Pembimbing II



Yandi Hervandi, M.Pd
NIP. 19820616 2023211 014

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Marisatul Khoiriyah

NIM 2281050067

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 16 Juni 2026
Pembuat Pernyataan,

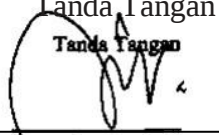
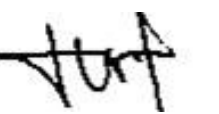
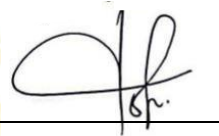
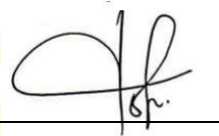


Marisatul Khoiriyah
NIM. 2281050067

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika**” oleh Marisatul Khoiriyah NIM. 2281050067 telah dimunaqasyahkan pada hari selasa tanggal 26 Mei 2026 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd.</u> NIP. 19871216 201503 1 004	5 – 6 - 2026	
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.</u> NIP. 19750402 200604 2 001	5 – 6 - 2026	
Penguji I <u>Dr. Reza Oktiana Akbar, M.Pd.</u> NIP. 19811022 200501 1 001	9 – 6 - 2026	
Penguji II <u>Arif Muchyidin, M.Si.</u> NIP. 19830806 201101 1 009	1 – 6 - 2026	
Pembimbing I <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.</u> NIP. 19750402 200604 2 001	5 – 6 - 2026	
Pembimbing II <u>Yandi Heryandi, M.Pd.</u> NIP. 19820616 202321 1 014	5 – 6 - 2026	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



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

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Marisatul Khoiriyah
Tempat/ Tanggal Lahir : Indramayu/ 25 November 2005
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Sajidin Jufri
Nama Ibu : Afiyah
Telp./ HP : 083143835309
e-mail : Marisatulkhoiriyah814@gmail.com

Alamat : Desa Kiajaran Kulon Rt/Rw 007/002, Kecamatan Lohbener, Kabupaten Indramayu

Riwayat Pendidikan:

1. SD/MI MI Nuruzhzhoham, lulus tahun 2016
2. SMP/MTs MTs N 7 Indramayu, lulus tahun 2019
3. SMA/MA MAN 2 Cirebon, lulus tahun 2022
4. Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2026

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Matematika.” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon (UIN SSC). Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si. M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Dr. Hj. Indah Nuruprianah, M.Si., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. H. Yandi Heryandi, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Tadris Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Teruntuk kedua orangtua tercinta (bapak sajidin dan ibu afiyah), kasih sayangnya sepanjang masa, do’a-do’anya adalah sumber energi yang tak ada

batasnya. Terimakasih sudah mengarahkan, mendidik, membimbing, memberikan yang terbaik untuk penulis dan mengusahakan semuanya.

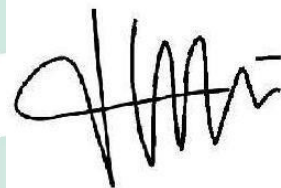
9. Dan terakhir untuk adik-adikku (Millati Qurrotul Uyun dan Syahid Fanani), terimakasih sudah menjadi penyemangat, alasan penulis untuk terus berjuang, tetap semangat dan jangan menyerah, ilfy.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

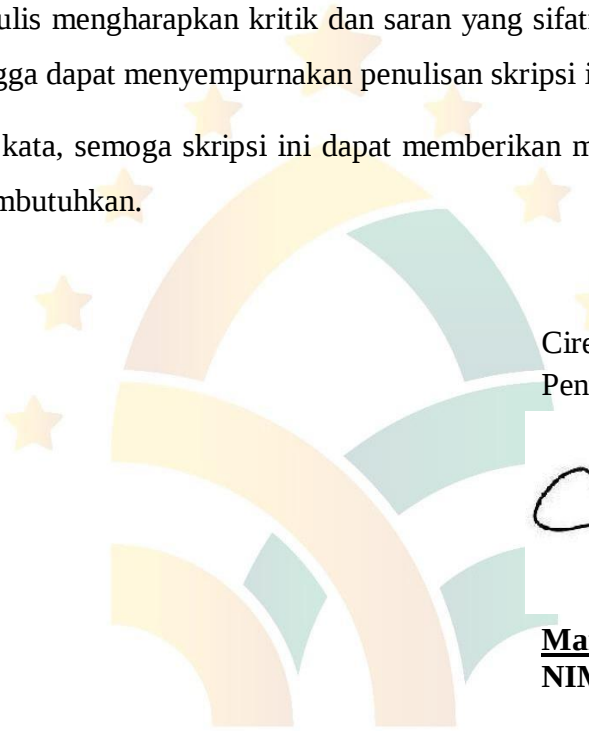
Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 16 Juni 2026

Penulis



Marisatul Khoiriyah
NIM. 2281050067



UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Cakupan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
Bab II Telaah Pustaka	9
2.1. Kajian Teori	9
2.1.1. Gamifikasi	9
2.1.2. Motivasi Belajar	17
2.1.3. Hasil belajar	19
2.1.4. Pembelajaran Matematika	21
2.1.5. Teori Pembelajaran dalam Gamifikasi	25
2.2. Kajian Penelitian Terdahulu	29
2.3. Kerangka Pemikiran	32
2.4. Hipotesis Penelitian	33
Bab III Metode Penelitian	35
3.1. Jenis Penelitian	35
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.2.1. Tempat Penelitian	36
3.2.2. Waktu Penelitian	36
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.3.1. Populasi	37

3.3.2.	Sampel Penelitian	37
3.4.	Definisi Operasional Variabel	38
3.5.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
3.5.1.	Instrumen Penelitian	39
3.5.2.	Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
3.6.1.	Validitas Instrumen.....	48
3.6.2.	Reliabilitas Instrumen	49
3.6.3.	Daya Pembeda.....	51
3.6.4.	Tingkat Kesukaran.....	52
3.7.	Teknik Analisis Data	55
3.7.1.	Uji Normalitas	55
3.7.2.	Uji Homogenitas.....	56
3.7.3.	Uji Statistika Deskriptif	57
3.7.4.	Uji Hipotesis.....	57
3.7.5.	Uji Manova	58
Bab IV	Hasil dan pembahasan	60
4.1.	Hasil Implementasi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika	60
4.2.	Hasil Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar	61
4.3.	Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar.....	69
4.4.	Hasil Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika	74
4.5.	Pembahasan	75
4.5.1.	Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika.....	75
4.5.2.	Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika	75
4.5.3.	Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika	77
4.5.4.	Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi	

Belajar dan Hasil Belajar	78
Bab V Kesimpulan	80
5.1. Simpulan.....	80
5.2. Saran.....	80
Daftar Pustaka.....	80
Lampiran-lampiran.....	87



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Dampak Elemen Gamifikasi Pada Pembelajaran.....	10
Tabel 2.1 Persamaan & Perbedaan	31
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	33
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	34
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor	37
Tabel 3.5 Skor Angket Skala Likert	37
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	38
Tabel 3.7 Kriteria Validitas Uji coba Butir Soal.....	41
Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas.....	42
Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Statistik.....	42
Tabel 3.10 Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen.....	43
Tabel 3.11 Hasil Daya Pembeda	44
Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen.....	44
Tabel 3.13 Hasil Tingkat Kesukaran Soal	45
Tabel 3.14 Rekapitulasi Keseluruhan	54
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Angket	47
Tabel 4.2 Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 1)	48
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 2).....	49
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 3)	50
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 4)	51
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 5)	52
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 6)	53
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 7)	53
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Kelas Eksperimen (Indikator 8)	54
Tabel 4.11 Rekapitulasi Persentase Angket Respon Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.12 Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.13 Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	57

Tabel 4.14	Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.15	Uji Homogenitas	59
Tabel 4.16	Uji <i>Independent Sample T Test</i>	60
Tabel 4.17	Uji <i>Paired Sample</i> Statistik Data Pretest dan Posttest	60
Tabel 4.18	Hasil Uji Mannova	61



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**

DAFTAR GAMBAR

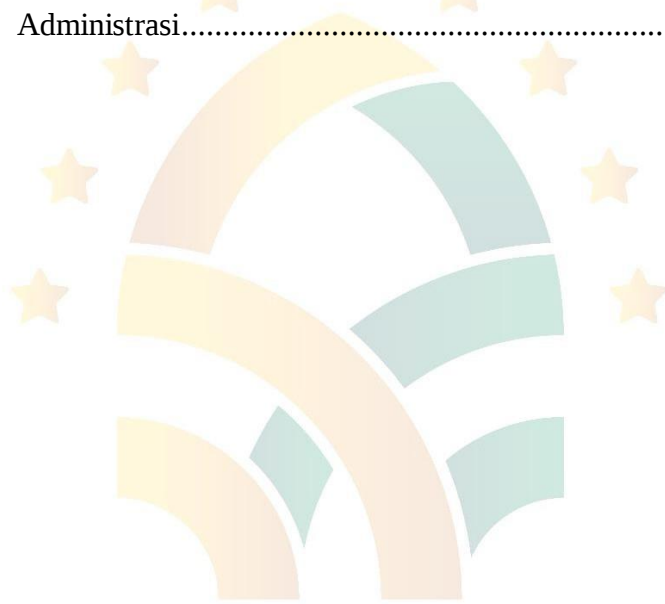
	Halaman
Gambar 2.1	Teori Pembelajaran dalam Gamifikasi 28
Gambar 2.2	Kerangka Pemikiran..... 33
Gambar 3.1	Desain Penelitian..... 34
Gambar 3.2	Paradigma Penelitian..... 35
Gambar 3.5	Hasil Observasi Penerapan Gamifikasi 46



UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Literatur Review	88
Lampiran 2	Perangkat Pembelajaran	94
Lampiran 3	Instrumen Penelitian dan Uji Coba Instrumen.....	99
Lampiran 4	Data Hasil Penelitian Angket.....	88
Lampiran 5	Data Hasil Penelitian Tes	88
Lampiran 6	Dokumentasi	88
Lampiran 7	Administrasi.....	88



UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON