

**EFEKTIVITAS GAMIFICATION QUIZIZZ TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA
MATERI BILANGAN BERPANGKAT BULAT
KELAS VIII MTsN 3 PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Sebagai Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)*



Oleh:

**MESSY MARISKA
NIM. 2014040008**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1446 H / 2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Messy Mariska
NIM : 2014040008
Tempat, Tanggal Lahir : Sungai Sirah, 02 April 2002
Prodi, Fakultas : Tadris Matematika, Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas *Gamification Quizizz* terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Bilangan Berpangkat Bulat Kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman”** adalah benar hasil karya penulis, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain, kecuali arahan dari tim bimbingan skripsi. Jika terdapat hasil karya orang lain, penulis telah mencantumkan sumber secara jelas. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dari hasil karya tulis ini dan sanksi lain yang sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Padang, 18 Februari 2025
Yang Menyatakan,



Messy Mariska
NIM. 2014040008

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "*Efektivitas Gamification Quizizz Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bilangan Berpangkat Bulat Kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman*", yang disusun oleh Messy Mariska NIM.2014040008 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Februari 2025

Pembimbing II

Pembimbing I


Prof. Dr. Nana Sepriyanti, M.Si
NIP.197809012005012002


Dr. Yulia, M.Pd
NIP.198105052009012008

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Efektivitas *Gamification Quizizz* terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Bilangan Berpangkat Bulat Kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman” yang ditulis oleh Messy Mariska NIM.2014040008, telah diuji dalam sidang *munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang pada hari Selasa 18 Februari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S1) pada Program Studi Tadris Matematika.

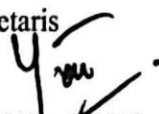
Padang, 18 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua


Prof. Dr. Nana Sepriyanti, S.Pd., M.Si
NIP. 197809012005012002

Sekretaris


Dr. Yulia, M.Pd
NIP. 198105052009012008

Anggota

Penguji I


Dr. Rezi Fitriana, M.Pd
NIP. 198107282008012017

Penguji II


Fitria Mardika, M.Pd
NIP. 199303302019032019

Penguji III


Prof. Dr. Nana Sepriyanti, S.Pd., M.Si
NIP. 197809012005012002

Penguji IV


Dr. Yulia, M.Pd
NIP. 198105052009012008

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Dr. Asmadi, M.Ag

NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

Messy Mariska
NIM.2014040008

**Efektivitas *Gamification Quizizz* Terhadap Pemahaman
Konsep Matematika Pada Materi Bilangan Berpangkat
Bulat Kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman**

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman menjadi latar belakang penelitian ini. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan *gamification quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan *gamification quizizz* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman.

Jenis penelitian adalah eksperimen semu dengan rancangan *Randomized Control Grup Only Design*. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah siswa yaitu 144 orang. Sampel diambil menggunakan teknik *random sampling*, sehingga yang terpilih adalah kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan pemahaman konsep matematika. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t.

Berdasarkan hasil tes, diperoleh bahwa rata-rata hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematika kelas eksperimen 84,12 dan kelas kontrol 71,70. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji-t pada selang kepercayaan 95% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,01 > 1,67$). Artinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima atau kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan *gamification quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang tanpa menggunakan *gamification quizizz* di kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *gamification quizizz* efektif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman.

Kata Kunci : *Gamification Quizizz*, Pemahaman Konsep Matematika

ABSTRACT

Messy Mariska
NIM.2014040008

**The Effectiveness of Quizizz Gamification on Understanding
Mathematical Concepts in the Topic of Number Raised to
Integer Power for VIII Class at MTsN 3 Padang Pariaman**

The low ability to understand mathematical concepts of students in class VIII MTsN 3 Padang Pariaman is the background of this research. One way that can be used is by using gamification quizizz. This study aims to determine the effectiveness of gamification quizizz on the understanding of mathematical concepts of VIII grade students of MTsN 3 Padang Pariaman.

This type of research is a pseudo-experiment with a Randomized Control Group Only Design. The population is all students in class VIII MTsN 3 Padang Pariaman in the 2024/2025 school year consisting of 5 classes with 144 students. The sample was taken using random sampling technique, so that VIII.1 class was selected as the experimental class and VIII.2 class as the control class. The instrument used is a test of the ability to understand mathematical concepts. The data analysis technique used is t-test.

Based on the test results, it was found that the average test result of the mathematical concept understanding ability of the experimental class were 84,12 and the control class was 71,70. After testing the hypothesis with a t-test at a confidence interval of 95% it was obtained $t_{count} > t_{table}$ ($3,01 > 1,67$). This means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. In other words, the ability to understand mathematical concepts of students who used Quizizz gamification was significantly higher than that of students who did not use Quizizz gamification in class VIII at MTsN 3 Padang Pariaman. From the results of the study it can be concluded that gamification quizizz is effective on the understanding of mathematical concepts of students in class VIII MTsN 3 Padang Pariaman.

Keywords: Gamification Quizizz, Understanding of Mathematical Concepts

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Gamification Quizizz Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bilangan Berpangkat Bulat Kelas VIII MTsN 3 Padang Pariaman”**. Shalawat beriringan salam semoga selalu tersampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah SAW.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), Srata Satu (S.1) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang. Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penghargaan dan ucapan terimakasih, penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nana Sepriyanti, M.Si sebagai Pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik dan Ibu Dr. Yulia, M.Pd sebagai pembimbing II.
2. Ibu Dr. Rozi Fitriza, M.Pd. sebagai Penguji I dan Ibu Fitria Mardika, M.Pd. sebagai Penguji II pada sidang *munaqasyah*.
3. Ibu Prof. Dr. Martin Kustati, M.Pd sebagai Rektor UIN Imam Bonjol Padang.
4. Bapak Andi Susanto, S.Si., M.Sc. sebagai Ketua Prodi Tadris Matematika dan Ibu Christina Khaidir, M.Pd sebagai Sekretaris Prodi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Tadris Matematika UIN Imam Bonjol Padang.
6. Bapak Fadhil, S.Pd sebagai Kepala MTsN 3 Padang Pariaman
7. Ibu Rian Yusra, S.Pd selaku guru yang mengajar mata pelajaran matematika dan guru-guru yang mengajar di MTsN 3 Padang Pariaman.
8. Bapak dan Ibu Pegawai Perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang, dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.
9. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Tadris Matematika
10. Semua pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Teristimewa, penulis ucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada orang tua tercinta yakni kepada Ayahanda Rahmad Yani dan Ibunda Ramia, yang dengan segala pengorbanan, kerja keras, dan kasih sayang tulusnya selalu mendukung penulis dalam setiap langkah. Meskipun tidak sempat mengenyam pendidikan sampai bangku perkuliahan, mereka mampu mengantarkan penulis hingga titik sekarang ini. Rasanya tidak akan cukup kata terimakasih yang diucapkan untuk membalas semua jasanya, yang senantiasa mendoakan, mendukung, memotivasi dan berusaha memberikan yang terbaik.

Terimakasih yang mendalam penulis sampaikan juga kepada adik tercinta yakni Suci Melisa Fitri yang selalu membantu penulis dalam proses dan penyelesaian penyusunan skripsi ini, memberikan do'a, motivasi, perhatian, serta dukungan kepada penulis. Terimakasih juga kepada adik bungsu tercinta yakni Azzira Oktavia yang menjadi penyemangat penulis terutama saat melihat

antusiasme nya yang begitu besar dalam menanti kelulusan penulis. Terimakasih yang tulus penulis ucapkan juga kepada Harif Fernando S.S yang selalu menjadi tempat berbagi cerita di saat suka maupun duka, memberikan do'a, semangat dan dukungan, baik secara materiil maupun non-materiil. Terima kasih atas kehadiran, kepercayaan, dan kasih dari keluarga yang penuh cinta dan selalu menyertai di setiap langkah penulis hingga saat ini.

Teruntuk Yuli Maisusanti S.Pd penulis menyampaikan terima kasih atas waktu, segala bantuan serta kesediaan menjadi tempat bertanya yang selalu memberikan jawaban selama proses penyusunan skripsi ini. Kritik dan saran yang diberikan membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Semoga petunjuk, bimbingan dan motivasi yang diberikan kepada penulis, menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Dengan kerendahan hati penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, Februari 2025
Penulis



Messy Mariska
NIM. 2014040008

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II KERANGKA TEORI	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Efektivitas	15
2. Belajar dan Pembelajaran Matematika.....	20
3. <i>Gamification</i>	24
4. <i>Quizizz</i>	27
5. Efektivitas <i>Gamification Quizizz</i>	39
6. Pendekatan Pembelajaran Saintifik	40
7. Pemahaman Konsep Matematika	42
B. Penelitian Relevan	47
C. Kerangka Berpikir.....	52
D. Hipotesis Penelitian	53

BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu.....	55
C. Populasi dan Sampel.....	55
D. Variabel Penelitian.....	70
E. Prosedur Penelitian	70
F. Teknik Pengumpulan Data	78
G. Teknik Analisis Data	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	95
A. Hasil Penelitian	93
B. Pembahasan Hasil Penellitian	112
C. Keterbatasan Penelitian	123
BAB V PENUTUP	124
A. Kesimpulan.....	124
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	130