

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS
V DI MIN 2 KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

DOLI PURNAMA SARI

NIM. 2214070143

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

IMAM BONJOL PADANG

1448 H/2026 M

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Doli Purnama Sari
Tempat/Tanggal Lahir : Surian/16 Mei 2003
Nim : 2214070143
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi yang berjudul **"Penerapan Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V di MIN 2 Kota Pariaman"** adalah benar hasil penelitian dan pemaparan asli dari penulis sendiri. Jika terdapat karya orang lain penulis telah mencantumkan sumber secara jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak sesuai dengan kenyataan maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dari penulisan skripsi ini dan sanksi lain yang sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,

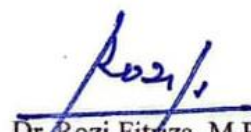


Doli Purnama Sari
NIM. 2214070143

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Penerapan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V di MIN 2 Kota Pariaman"** disusun oleh **Doli Purnama Sari** dengan **NIM.2214070143**, telah memenuhi persyaratan untuk diajukan ke sidang munaqasyah. Dengan persetujuan ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I



Dr. Rozi Fitriza, M.Pd
NIP. 198107282008012017

Padang, Juni 2026
Pembimbing II



Mahmud, S.Pd., M.Pd
NIP. 199108062019031009

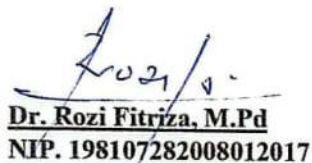
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V di MIN 2 Kota Pariaman”, yang disusun oleh Doli Purnama Sari, NIM. 2214070143, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang pada hari Jumat, 12 Juni 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

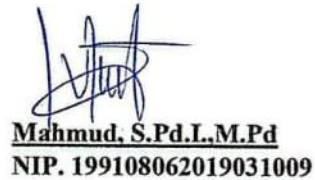
Padang, 22 Juni 2026

Tim Penguji

Ketua

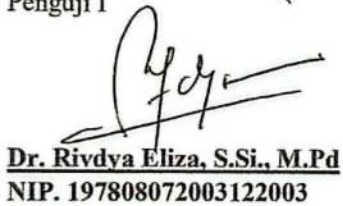

Dr. Rozi Fitriza, M.Pd
NIP. 198107282008012017

Sekretaris

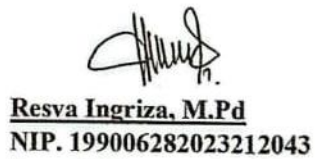

Mahmud, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 199108062019031009

Anggota:

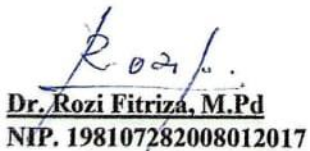
Penguji I


Dr. Rivdya Eliza, S.Si., M.Pd
NIP. 197808072003122003

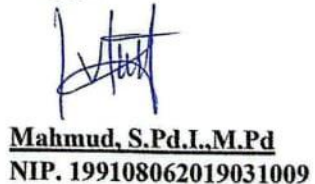
Penguji II


Resva Ingriza, M.Pd
NIP. 199006282023212043

Penguji III


Dr. Rozi Fitriza, M.Pd
NIP. 198107282008012017

Penguji IV


Mahmud, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 199108062019031009

Mengesahkan,


Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

DOLI PURNAMA SARI

Nim. 2214070143

**Penerapan Metode Gamifikasi
terhadap Motivasi Belajar dan
Pemahaman Konsep Matematis
Siswa Kelas V di MIN 2 Kota
Pariaman**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas V MIN 2 Kota Pariaman. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dengan metode ekspositori menyebabkan peserta didik kurang aktif, merasa bosan, serta belum mampu membangun pemahaman konsep secara mandiri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode gamifikasi, yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematis dan motivasi belajar peserta didik yang belajar dengan metode gamifikasi dan metode pembelajaran ekspositori.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan rancangan *posttest-only control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 2 Kota Pariaman tahun pelajaran 2026/2027 dengan sampel dua kelas yang dipilih secara *total sampling* yaitu kelas V.A sebagai kelas eksperimen dan kelas V.B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes uraian kemampuan pemahaman konsep matematis dan angket motivasi belajar peserta didik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan uji-t.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen 76,47 dan kelas kontrol 61,76. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} (5,073) > t_{tabel} (1,69)$ pada taraf kepercayaan 95%, sehingga H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar dengan metode gamifikasi lebih tinggi daripada metode pembelajaran ekspositori. Untuk angket diperoleh derajat pencapaian motivasi belajar peserta didik adalah 76,71%. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang belajar dengan metode gamifikasi berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Gamifikasi, pemahaman konsep, motivasi belajar

ABSTRACT

DOLI PURNAMA SARI

Nim. 2214070143

**The Application of Gamification
Method on Learning Motivation
and Mathematical Concept
Comprehension of Grade V
Students at MIN 2 Kota Pariaman**

The background of this study is the low learning motivation and mathematical concept comprehension skills of fifth-grade students at MIN 2 Kota Pariaman. The teacher-centered learning process, using expository methods, results in students being less active, feeling bored, and unable to construct conceptual understanding independently. One effort that can be made to address this problem is to implement gamification, a learning method that integrates game elements such as points, levels, challenges, and rewards to increase student engagement and enthusiasm for learning. This study aims to determine the mathematical concept comprehension skills and learning motivation of students learning using gamification and expository learning methods.

This research is a quantitative study with a quasi-experimental design using a posttest-only control group design. The study population was all fifth-grade students at MIN 2 Kota Pariaman in the 2026/2027 academic year. Two classes were selected using total sampling: class V.A as the experimental class and class V.B as the control class. The research instruments consisted of a descriptive test of students' mathematical conceptual understanding and a questionnaire on students' learning motivation. Data analysis in this study used descriptive analysis and a t-test.

Based on the results, the average score of students' mathematical conceptual understanding in the experimental class was higher than in the control class. The average score for the experimental class was 76.47 and the average score for the control class was 61.76. The results of the hypothesis test showed that $t\text{-test} (5.073) > t\text{-table} (1.69)$ at the 95% confidence level, thus H_1 was accepted. This indicates that students' mathematical conceptual understanding using the gamification method is higher than those using the expository learning method. The questionnaire obtained a level of achievement of students' learning motivation of 76.71%. The results of the questionnaire analysis showed that students' learning motivation using the gamification method was in the high category. Thus, it can be concluded that the implementation of the gamification method has a positive effect on students' mathematical conceptual understanding and learning motivation.

Keywords: Gamification, conceptual understanding, learning motivation

KATA PENGANTAR



Syukur Allahamdulillah Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V di MIN 2 Kota Pariaman”**. Shalawat beserta salam semoga pahalanya dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menuntun umat manusia menuju kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Atas izin Allah Swt. dan bantuan semua pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi pengetikan maupun kekeliruan yang tidak disengaja. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, yang dengan tulus memberikan do’a saran dan kritikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

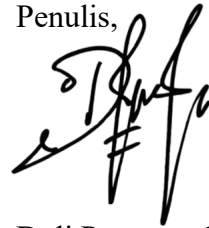
1. Ibu Dr. Rozi Fitriza, M.Pd, sebagai pembimbing I dan juga sebagai validator, dan Bapak Mahmud, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis.
2. Ibu Dr. Rivdya Eliza, S.Si., M.Pd, sebagai penguji I dan Ibu Resva Ingriza, M.Pd sebagai penguji II yang telah meluangkan waktu untuk menguji, memberikan koreksi, serta saran yang membangun sehingga penulisan ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.
3. Ibu Raudhatul Jannah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan Bapak Dorisno, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Bapak Elwaspuri, MA, sebagai kepala MIN 2 Kota Pariaman yang telah mengarahkan penulis untuk menemui Ibu guru yang mengajar mata pelajaran matematika di MIN 2 Kota Pariaman.
5. Ibu guru mata pelajaran Matematika kepada ibu Fitriatul Husna, S.Pd yang telah meluangkan waktunya sebagai validator.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis beserta karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi kemahasiswaan.

Teristimewa ucapan terima kasih penulis kepada orang tua, Ibu tercinta Ermita dan Bapak Joni Setia Nusa Putra, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kesabaran dan kasih sayang baik secara moril maupun materil

sehingga mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Semua rekan dan pihak yang memberikan motivasi, saran dan kemudahan untuk penyelesaian skripsi ini. Kiranya hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam masalah pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika yang merupakan bagian Sistem Pendidikan Nasional, amin Ya Rabbal'Alamin

Padang, 19 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Doli Purnama Sari', written in a cursive style.

Doli Purnama Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika	16
2. Pemahaman Konsep Matematis	21
3. Model Pembelajaran Kooperatif	27
4. Metode Pembelajaran.....	29
B. Kerangka Berpikir.....	42
C. Penelitian Yang Relevan	45
D. Hipotesis.....	55
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	57
A. Jenis Penelitian.....	57
B. Desain Penelitian.....	57
C. Populasi dan Sampel	58
D. Variabel dan Data.....	66
E. Prosedur Penelitian	68
F. Teknik Pengumpulan Data.....	76
G. Instrumen Penelitian	77
H. Teknik analisis data.....	89
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	93
A. Hasil Penelitian	93

B. Deskripsi Data	93
C. Analisis Data	103
D. Pembahasan	108
E. Keterbatasan Penelitian	123
BAB V PENUTUP	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V MIN 2 Kota Pariaman	9
Tabel 3.1 Skema <i>posttest-only control group design</i>	57
Tabel 3.2 Populasi.....	58
Tabel 3. 3 Skor siswa yang terendah sampai yang tertinggi	59
Tabel 3. 4 Uji Liliefors.....	61
Tabel 3.5 Uji Homogenitas SPSS	64
Tabel 3.6 Uji Kesamaan Rata-Rata	65
Tabel 3.7 Sampel Kelas V MIN 2 Kota Pariaman	66
Tabel 3. 8 Langkah Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode Gamifikasi.....	69
Tabel 3.9 Langkah Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode Ekspositori	72
Tabel 3.10 Saran Validator Terkait Instrumen Penelitian.....	79
Tabel 3.11 Hasil Validitas Item Soal	81
Tabel 3.12 Kriteria Taksiran Reliabilitas	82
Tabel 3.13 Reliabilitas Soal Pemahaman Konsep Matematis.....	83
Tabel 3.14 Indeks Kesukaran Soal.....	84
Tabel 3.15 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	84
Tabel 3.16 Angka Indeks Diskriminasi Soal	85
Tabel 3.17 Hasil Analisis Daya Beda	85
Tabel 3.18 Rekapitulasi Hasil Analisis Instrumen Penelitian	85
Tabel 3.19 Uji validitas angket motivasi belajar.....	87
Tabel 3. 20 Kriteria Reliabilitas	88
Tabel 3. 21 Derajat Pencapaian Target	92
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian	93
Tabel 4. 2 Hasil Angket Motivasi Belajar Eksperimen.....	96
Tabel 4. 3 Posttest Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	97
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen	98
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	99
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Posttest Kelas Kontrol	99

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol	100
Tabel 4.8 Perbandingan Nilai Eksperimen dan Kontrol	101
Tabel 4. 9 Rata-rata Indikator Kleas Eksperimen dan Kontrol	102
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Sampel Dengan SPSS	105
Tabel 4. 11 Test Of Homogeneity Kemampuan Pemahaman Konsep	106
Tabel 4. 12 Independent Samples Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Lembar Jawaban Salah Satu Peserta Didik	8
Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa.....	135
Lampiran II Uji Normalitas Populasi (Uji Liliefors)	137
Lampiran III Homogenitas Populasi	140
Lampiran IV Uji Kesamaan Rata-Rata	142
Lampiran V Modul Ajar Kelas Eksperimen	143
Lampiran VI Modul Ajar Kelas Kontrol.....	156
Lampiran VII Kisi-Kisi Soal Tes Pemahaman Konsep	170
Lampiran VIII Soal Tes Pemahaman Konsep.....	172
Lampiran IX Rubrik Penskoran Soal Tes Pemahaman Konsep.....	174
Lampiran X Tabulasi Proporsi Jawaban Tes Uji Coba Soal Tes	178
Lampiran XI Analisis Tes Uji Coba	179
Lampiran XII Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	181
Lampiran XIII Lembar Angket Motivasi Belajar	182
Lampiran XIV Tabulasi Uji Coba Angket Kemandirian Belajar.....	185
Lampiran XV Hasil Posttest	186
Lampiran XVI Hasil Uji Normalitas	188
Lampiran XVII Hasil Uji Homogenitas	189
Lampiran XVIII Hasil Uji Hipotesis	190
Lampiran XIX Hasil Angket Motivasi Belajar	191
Lampiran XX Validasi Instrumen oleh Ahli	193
Lampiran XXI Berita Acara dan Undangan Sempro	194
Lampiran XXII Surat Izin Penelitian Prodi	196
Lampiran XXIII Surat Izin Penelitian Fakultas	197
Lampiran XXIV Surat Izin Penelitian Kemenag	198
Lampiran XXV Surat Keterangan Penelitian Sekolah.....	199
Lampiran XXVI Lembar Posttest	200
Lampiran XXVII Dokumentasi Uji Coba Penelitian	202
Lampiran XXVIII Dokumentasi Penelitian	203

