

**EFEKTIVITAS GAMIFIKASI TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI BILANGAN BULAT PADA SISWA MTS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:

MERLIS HASAN

NIM. 210303017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) AMBON**

2025

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : EFEKTIVITAS GEMIFIKASI TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KRITIS DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI BILANGAN BULAT
PADA SISWA MTS

NAMA : MERLIS HASAN

NIM : 210303017

JURUSAN/KELAS : PENDIDIKAN MATEMATIKA/A

FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN
AMBON

Telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada Hari Selasa tanggal 30 Juli Tahun 2025 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Matematika.


DEWAN MUNAQASYAH

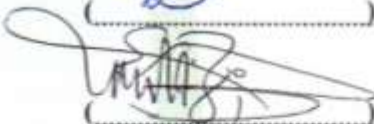
Pembimbing I : Dr. Abdillah, M.Pd


Pembimbing II : Dinar Riaddin, M.Pd

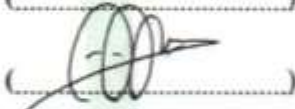
Penguji I : Dr. Mariana, M.Si

Penguji II : Gamar Assagaf, M.Pd

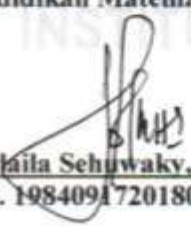
()

()


()

()

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika


Nurhaila Sehuwaky, M.Pd
NIP. 198409172018012022

Disahkan Oleh :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan keguruan IAIN Ambon


Dr. Hj. St. Jumaeda, M.Pd
NIP. 197712062005012006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Merlis Hasan
NIM : 210303017
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul : **Efektivitas Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Pada Siswa Mts**

Menyatakan, bahwa skripsi ini benar merupakan hasil penelitian/karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil duplikat, tiruan, plagiat atau dibantu orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi ini dan gelar yang diperolehnya batal demi hukum.

Ambon, 30 Juli 2025

Saya yang menyatakan



MERLIS HASAN
NIM.210303017

ABSTRAK

Merlis Hasan (210303017). Pembimbing I **Dr. Abdillah, M.Pd** dan Pembimbing II **Dinar Riaddin, M.Pd.** Judul “**Efektivitas Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Pada Siswa MTs**”. Program Studi Pendidikan Matematika merupakan salah satu bagian integral dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di IAIN Ambon. Sebagai sebuah lembaga yang berfokus pada pencetakan tenaga pendidik, program studi ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan guru-guru matematika yang kompeten dalam bidang ilmunya, tetapi juga yang memiliki landasan nilai dan karakter yang kuat. Lokasinya di IAIN Ambon menegaskan integrasi antara ilmu pengetahuan umum dengan nilai-nilai keislaman, menciptakan lulusan yang siap berkontribusi dalam dunia pendidikan dengan perspektif yang holistik.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk menganalisis sejauh mana efektivitas penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran matematika, khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Fokus kajiannya terbatas pada materi bilangan bulat, yang seringkali menjadi fondasi untuk topik matematika yang lebih kompleks. Dengan demikian, studi ini berupaya memberikan bukti empiris mengenai apakah elemen-elemen permainan dapat menjadi strategi yang ampuh untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Secara metodologis, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang diterapkan adalah *pretest-posttest control group design*, yang memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak. Sebanyak 42 siswa kelas VII dari MTs Nurul Huda Limboro dilibatkan sebagai sampel, yang kemudian dibagi secara merata ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang pembelajarannya memanfaatkan gamifikasi, dan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan penelitian, terungkap bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara pencapaian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi yang dihasilkan dari uji Mann-Whitney, yakni sebesar 0,038, suatu angka yang lebih kecil dari batas kritis 0,05. Lebih lanjut, tingkat efektivitas intervensi yang diukur menggunakan uji N-Gain pada kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 0,2978, yang tergolong dalam kategori peningkatan sedang. Data-data empiris ini secara kolektif membuktikan bahwa implementasi gamifikasi dengan memanfaatkan platform Quizizz terbukti efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. Efektivitas ini tercermin dari kemampuan mereka dalam memahami dan menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan materi bilangan bulat secara lebih analitis dan reflektif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Gamifikasi, Keterampilan Berpikir Kritis, Matematika, Bilangan Bulat, Quizizz.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dan katakanlah: ‘Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.’”
(QS. Taha: ayat 114)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT kepada Ayahanda tercinta Muradi Lambua, sosok panutan yang dengan kesabaran, kerja keras, dan doa yang tak pernah putus selalu menjadi kekuatan dalam setiap langkahku. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi umurmu, menjaga kesehatanmu, dan membalas segala kebaikanmu dengan kemuliaan di dunia dan akhirat. Juga kepada Ibunda tersayang Husni Hasan, sosok mulia yang dengan ketulusan hati, cinta, dan kasih sayang yang tiada batas selalu mendampingi dan membimbingku dalam setiap fase kehidupan. Semoga Allah SWT membalas setiap lelahmu dengan pahala yang berlipat, keberkahan yang tiada henti, serta kemuliaan di dunia dan akhirat.

Doaku untuk kalian berdua, semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan dan pengorbanan kalian dengan Jannah-Nya. Aamiin.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tiada terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu kewajiban dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Tak lupa, shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya, yang telah membimbing umat manusia dengan memperjuangkan ajaran Islam sebagai pedoman hidup di dunia dan akhirat.

Dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Pada Siswa Mts”** Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Atas dasar itu, dengan ketulusan hati yang mendalam, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, masukan, serta bantuan dalam berbagai hal selama proses penyusunan skripsi ini. Melalui kesempatan ini, penghargaan dan ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Abidin Wakano, M.Ag selaku Rektor IAIN Ambon, Dr. Samad Umarella, M.Pd selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Saidin Ernas, M.Si selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Abubakar Kabakoran, M.Si selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama IAIN Ambon.
2. Dr. Hj. Siti Jumaedah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Djaffar Lessy, M.Si, Ph.D selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Hj. Comelia Pary, M.Pd selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Muhajir Abd Rahman, M.Pd selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama
3. Ibu Nurlaila Sehuwaky, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, dan Ibu Dina Amalya Lapele, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Dr. Abdillah, M.Pd selaku pembimbing I dan Dinar Riaddin, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan senang hati meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis hingga terselesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dr Mariana, M.Si selaku penguji I dan Ibu Gamar Assagaf, M.Pd selaku penguji II yang telah Memberikan kritik dan masukan yang sangat berguna untuk penulis.
6. Bapak dan ibu dosen jurusan pendidikan matematika yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan serta pengalaman selama proses perkuliahan.
7. Seluruh pegawai Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) karena telah memberikan pelayanan yang terbaik selama proses pengurusan tugas akhir.
8. Kepala MTs Nurul Huda Limboro, guru matematika, dan tata usaha beserta staf dewan guru yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
9. Seluruh peserta didik kelas VII Mts Nurul Huda Limboro sebagai tempat penelitian yang telah memberikan semangat kepada penulis dan partisipasi serta kerjasamanya selama proses penelitian.
10. Cinta pertamaku, ayahanda tercinta Muradi Lambua, sosok panutan yang dengan kesabaran, kerja keras, dan doa yang tak pernah putus selalu menjadi kekuatan dalam setiap langkahku.
11. Juga kepada Ibunda tersayang Husni Hasan, sosok mulia yang dengan ketulusan hati, cinta, dan kasih sayang yang tiada batas selalu mendampingi dan membimbingku dalam setiap fase kehidupan. Sehat selalu dan panjang umur Mama.
12. Untuk seluruh keluarga besar bapak Muhammad Nur Hasan dan Ibu Wariuna, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
13. Teruntuk Kakak Syafrin Lambua, Edwin Lambua, Sri Rahayu Lambua, Lusiana Lambua, Badrum Lambua, Roysan Hasan, Fejrin Hasan, Winggar Hasan, dan adikku tersayang Risan Hasan, Milati Lambua, Hazrani Labara, yang senantiasa selalu mengajarkan saya arti keluarga yang sesungguhnya dan selalu memberikan saya kenyamanan dalam setiap pelukan. Semoga kalian semua selalu diberikan kesehatan.
14. Rekan-rekan seperjuangan, angkatan 2021 Prodi Pendidikan Matematika IAIN Ambon yang senasib dan seperjuangan yang senantiasa menjadi penyemangat atas dukungan dan bantuannya selama ini. Semoga kita semua tetap solid dan menjaga silaturahmi.
15. Teman-teman seperjuangan kelas B Prodi Pendidikan Matematika yang selalu bersama dalam suka maupun duka, memberikan dukungan, motivasi dan apresiasi selama penulis menyusun hingga skripsi ini selesai.
16. Para sahabat terbaikku, Masita Misihadi S.Pd, Lina Jalima, Watanda Letsoin S.Pd, Anisa Alifyani Mastur, S.Pd, Shinta Umar, S.Pd dan Zumrotin Nuru, S.Pd yang senantiasa menemani, memberikan motivasi, pelukan hangat, mengajarkan arti kebersamaan, dan selalu mendukung penulis dalam suka maupun duka.
17. Rekan-rekan seperjuangan di HIMAPPTIKA, adik-adik serta senior HIMAPPTIKA yang senantiasa mendukung penulis selama proses


penyusunan skripsi ini dan memberikan nasehat selama berproses di organisasi maupun sudah tidak berproses di HIMAPPTIKA.

18. Kepada teman-teman KKN, Novrita Simuna, Ismawati, Misnawati, La Rido S.E, Kakak Shafa, Yuslan, Rizal Baharudin, Talip, Ahmad Selan, Hajjah Bahta, Kulsum, Arizqah, Rubiyah, Juliana, dan Kakak Dian. Terimakasih atas support yang diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
19. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, Merlis Hasan. Terimakasih terima kasih telah bertahan sejauh ini. Dalam lelah yang tak selalu terlihat, dalam perjuangan yang kadang tak dimengerti orang lain, kau memilih untuk terus melangkah. Terima kasih telah bangkit saat ingin menyerah, terus belajar saat dilanda ragu, dan tetap percaya bahwa setiap usaha akan berbuah hasil. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal ini, mungkin ini adalah pencapaian yang patut untuk merayakan diri sendiri.

Sebagai penutup dari pengantar ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa berbagai keterbatasan—baik dalam pemahaman, referensi, maupun kerangka keilmuan—mungkin hadir dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kehadiran karya ini tidak hanya dimaknai sebagai sebuah pemenuhan tugas akademik, melainkan juga sebagai cerminan dari upaya dan kemampuan penulis dalam menganalisis suatu permasalahan. Penulis berharap agar segala kekurangan yang terdapat di dalamnya dapat menjadi bahan evaluasi serta dasar untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan dan pengertian yang diberikan. Besar harapan penulis untuk terus menyempurnakan karya ini, mengingat masih banyak celah yang perlu diperbaiki. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca secara luas.

Ambon, 29 Juli 2025

Penulis


Merlis Hasan
NIM. 210303017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Berpikir Kritis	9
B. Gamifikasi Dalam Pendidikan	17
C. Quizizz	22
1. Pengertian Quizizz	22
2. Cara menggunakan Quizizz	24
D. Bilangan Bulat	29
E. Hubungan Gamifikasi dan keterampilan Berpikir Kritis	33
F. Penelitian Terdahulu	35
G. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel	44

D. Variabel Penelitian	45
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN 1	84
LAMPIRAN 2	85
LAMPIRAN 3	86
LAMPIRAN 4	88
LAMPIRAN 5	95
LAMPIRAN 6	97
LAMPIRAN 7	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Desain Penelitian.....	40
Tabel 1.2. Kriteria N-gain	45
Tabel 2.1 Hasil Statistik Deskriptif Tes Awal	54
Tabel 2.2 Hasil Statistik Deskriptif Tes Akhir.....	55
Tabel 2.3 Uji Normalitas.....	56
Tabel 2.4 Uji Mann Whitney Test.....	57
Tabel 2.5 Uji Hipotesis	57
Tabel 2.6 Uji N-gain	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. proses pendahuluan pembelajaran.....	48
Gambar 1.2 kuis game <i>quizizz</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal <i>Pre-Test</i>	72
Lampiran 2 Soal <i>Post-Test</i>	73
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Berpikir Kritis	74
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	76
Lampiran 5 Hasil Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	86