

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN NILAI KOGNITIF SISWA
PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA DI KELAS XI SMA
NEGERI 15 AMBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Prasayarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN A.M sangaji Ambon



MATMASARI
NIM. 200302003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ABDUL MUTHALIB SANGAJI AMBON
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN NILAI KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA DI KELAS XI SMA NEGERI 15 AMBON

NAMA : MATMASARI

NIM : 200302003

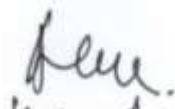
JURUSAN/KELAS : PENDIDIKAN BIOLOGI/A

FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN AMBON

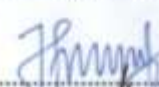
Telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada Hari Selasa tanggal 09 September Tahun 2025 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Biologi.

DEWAN MUNAQASYAH

Pembimbing I : Dr. M. Faqih Seknun, M.Pd.I

(
kaprodi)

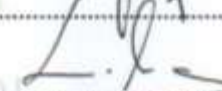
Pembimbing II : Janaba Renggiwur, M.Pd

()

Penguji I : Surati, M.Pd

()

Penguji II : Laila Sahubawa, M.Pd

()

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi



Surati, M.Pd
NIP.197002282003122001

Disahkan Oleh :
Dekan FITK IAIN Ambon



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini:

Nama : MATMASARI
NM : 200302003
Program Studi : Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Gamifikasi Dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa
Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas XI
SMA Negeri 15 Ambon

Dengan ini saya menyatakan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab, bahwa hasil penelitian skripsi ini adalah benar-benar hasil karya sendiri. Bukan Plagiat, Tiruan, Atau Bahkan Dibuat Orang Lain dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Adapun pendapat atau karya orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari skripsi ini adalah hasil duplikad dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Ambon, 19 Juni 2025

Penulis,



Matmasari
200302003

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

*Allah tidak pernah mengatakan hidup ini mudah,
Tetapi Allah berjanji bahwa “sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah:5-6)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Aalamiin. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat kukasihi dan kusayangi. Karya ini merupakan bentuk rasa syukur saya dengan perasaan bahagia dan hormat, penuh cinta dan kasih, serta terimakasih kupersembahkan dan kuhadiahkan kepada kedua orang tuaku ayah Udin Taraasi dan ibu Nurmin (Alm) sebagai tanda bakti kepada kedua orang tua yang telah melahirkan, merawat, membimbing dan kerja keras untuk membiayai sekolahku serta tiada henti-hentinya mendokan untuk kesuksesanku ridho Allah adalah ridho orang tua.

Kepada kakaku Jumarniati, Adikku Avrizal dan nenekku Sitti Aloa yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta selalu mendengarkan keluh kesah saya selama ini. Dan untuk keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan dukungan moril maupun material memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

ALMAMATERKU TERCINTA TEMPAT MENIMBA ILMUKU

INTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON (IAIN)

ABSTRAK

Matmasari, NIM. 200302003, Dosen Pembimbing I Dr. M. Faqih Seknun M.Pd dan pembimbing II Janaba Renngiwur S.Si, M.Pd judul Epektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Pada materi Sistem Reproduksi Manusia Dikelas XI SMA Negeri 15 Ambon. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI SMA Negeri 15 Ambon. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar dan minat siswa terhadap materi Biologi yang dianggap sulit dan kurang menarik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 15 Ambon Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas XI. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta angket respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai kognitif siswa setelah diterapkannya media gamifikasi ular tangga, dengan nilai rata-rata pretest 40,2 dan ada peningkatan skor setelah posttest 85,6 dalam kategori tinggi. Siswa memberikan respon senang dan sangat senang terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Kata kunci: gamifikasi, hasil belajar kognitif, sistem reproduksi, media pembelajaran, Biologi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis lantunkan kepada Allah SWT. pemberi nikmat dan karunia atas rahmat kesehatan dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan nilai kognitif siswa pada materi sistem reproduksi pada manusia di kelas XI SMA Negeri 15 Ambon” dibuat sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Biologi pada fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ambon, serta dapat juga bermanfaat bagi perkembangan dunia Pendidikan pada umumnya.

Melalui kesempatan ini, dengan penuh cinta dan ketulusan hati penulis mengungkapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang tidak ternilai kepada:

1. Dr. Abidin Wakano, MAg selaku rektor IAIN Ambon, Wakil Rektor I Dr. Samad Umarella, M.Pd, Wakil Rektor II Dr. Saidin Ernas, M.Si, Wakil Rektor III Dr. Abubakar Kabakoran, M.Si yang telah sedia memimpin perguruan tinggi hingga dapat menghasilkan penerus bangsa ini.
2. Dr. Sitti. Jumaeda, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta para Wakil Dekan.
3. Surati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Biologi IAIN Ambon dan Sekretaris Jurusan Zamrin Jamdin M.Pd. Terimakasih tak terhingga atas dorongan dan motivasi selama penulis belajar di perguruan tinggi ini, khususnya di Jurusan Pendidikan Biologi.

4. Dr. Muhammad faqih seknun, M.Pd.i Selaku pembimbing I dan Janaba Renngiwur, S.si.,M.Pd Selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bersedia meluangkan waktu guna mengoreksi skripsi penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir dengan baik.
5. Surati M.Pd selaku penguji 1 dan Laila Sahubawa M.Pd selaku penguji II yang telah meluangkan waktu untuk meneguji dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh Dosen, Asisten Dosen dan pegawai Pada Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ambon dan seluruh Civitas Akademi yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pelayanan yang baik selama di bangku perkuliahan.
7. Kepala laboratorium MIPA beserta staf laboratorium yang telah memberikan izin dan membantu selama proses perkuliahan
8. Pihak perpustakaan IAIN Ambon yang telah menyediakan refensi dan fasilitas yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teman seperjuanganku Biologi angkatan 2020 yang tak dapat saya sebutkan satu persatu Namanya, yang telah mensuport penulis hingga akhirnyaskripsi ini selesai.
10. Sahabatku Adya risty letahiit yang menemani dalam suka maupun duka dan selalu mendengarkan curhatan saat pembuatan skripsi ini dan selalu menemani penulis dalam pengurusan skipsi ini hingga akhir

11. Semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Pastinya tak henti-henti penulis sampaikan semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang berlipat ganda dari sang pencipta yang pengasih dan penyayang Allah SWT. Amin.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Matmasari', with a stylized, cursive script.

MATMASARI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KESLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penjelasan Istilah	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Efektifitas Media Pembelajaran	8
B. Media Pembelajaran	9
C. Gamifikasi	17
D. Sistem Reproduksi	22
E. Hasil Belajar	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	41

C. Populasi dan Sampel Penelitian	42
D. Prosedur Penelitian	42
E. Instrumen Pengumpulan Data	43
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian	48
B. Pembahasan.....	53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	57
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Table 3.1.....	46
Table 4.1.....	49
Table 4.2.....	50
Table 4.3.....	51
Table 4.4.....	53
Table 4.5.....	54