

SKRIPSI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI BENTUK ALJABAR BERBANTUAN PPT INTERAKTIF
DI SMPN 4 NANGAPANDA



**Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

BENEDIKTUS ERIKA ISAAK
NIM. 2021230196

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS FLORES

ENDE

2025

PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI BENTUK ALJABAR BERBANTUAN PPT INTERAKTIF
DI SMPN 4 NANGAPANDA**

BENEDIKTUS ERIKA ISAAK
NIM. 2021230196

Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Finsensius Yesekiel Naja, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0820108102


Stefania Baptis Seto, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0826129201

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**


Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0807118303

PENGESAHAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI BENTUK ALJABAR BERBANTUAN PPT INTERAKTIF
DI SMPN 4 NANGAPANDA

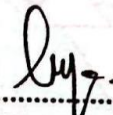
BENEDIKTUS ERIKA ISAAK
NIM. 2021230196

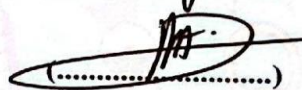
Skripsi Ini Telah Diuji oleh Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores

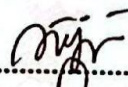
Hari : Jumat
Tanggal : 25 Juli 2025

Panitai Penguji

1. **Lely Suryani, BA(HONS)MA.**
Ketua Penguji
2. **Hilaria Melania Mbagho, S.Pd.,M.Pd.**
Sekretaris Penguji
3. **Ningsih, S.S.,M.Pd.**
Penguji Utama
4. **Finsensius Yesekiel Naja, S.Pd.,M.Pd.**
Anggota I
5. **Stefania Baptis Seto, S.Pd.,M.Pd.**
Anggota II

(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

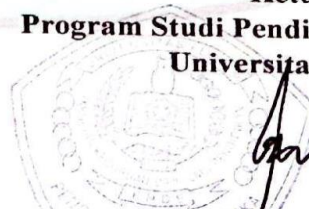

Mengesahkan,

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores



Dr. Drs. Ebel Demon, M.Hum.
NIDN. 0805106502

Ketua
Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Flores



Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0807118303

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : BENEDIKTUD ERIKA ISAAK

NIM : 2021230196

Jurusan : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : "Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar
Berbantuan PPT Interaktif di SMPN 4 Nangapanda".

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini adalah hasil karya sendiri,
bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain
dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik.

Ende, Agustus 2025

Penulis



Benediktus Erika Isaak
2021230196

PERSEMBAHAN

Segala rasa syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melindungi dan selalu menyertaku.
2. Kedua orang tua saya Bapak Stanislaus Make Alm. dan Ibu Agustina Ue yang telah susah payah melahirkan dan membesarkan serta tulus mendukung selama di bangku pendidikan.
3. Bibi Rika, Kakak Amsi, Kaka Kristo, Kakak Theri dan Adik Reza yang selalu mendoakan dan mendukungku baik secara moril maupun material selama menempuh pendidikan di bangku kuliah.
4. Almamater tercinta Universitas Flores Ende.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Berbantuan PPT Interaktif di SMPN 4 Nangapanda” ini dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program pendidikan Sarjana pada jenjang strata satu (S-1). Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yayasan Perguruan Tinggi Flores.
2. Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Flores.
3. Dekan dan para Wakil Dekan Fakultas Keuguruan dan Ilmi Pendidikan Universitas Flores.
4. Ketua, Sekretaris dan Dosen Program Studi Pendidikan Matematika.
5. Finsensius Yesekiel Naja, S.Pd.,M.Pd., selaku Pembimbing I, dan Stefania Baptis Seto, S.Pd.,M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga, untuk membimbing dan memotivasi penulis hingga menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah bersama staf serta siswa Kelas VIII SMPN 4 Nangapanda yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian.

7. Orang tua, kakak adik dan teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan dukungan.
8. Teman-teman Konsep Grup dan Kos Ndito yang sudah dengan setia memberikan motivasi untuk keberhasilanku.
9. Semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun material selama penulis studi di Universitas Flores.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan karya tulis ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang Pendidikan.

Ende, Juli 2025

penulis

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BENTUK ALJABAR BERBANTUAN PPT INTERAKTIF DI SMPN 4 NANGAPANDA

Benediktus Erika Isaak

**Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan. Universitas Flores, 2025. Pembimbing (I) Finsensius Yesekiel
Naja, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (II) Stefania Baptis Seto, S.Pd., M.Pd.**

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VIII SMPN 4 Nangapanda disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran gamifikasi berbantuan PPT interaktif guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi berbantuan PPT interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai *post-test* siswa sebesar 68,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 67,9%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 76,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 78,6%. Aktivitas siswa dan guru juga menunjukkan peningkatan dari kategori cukup baik menjadi baik.

Kesimpulannya, model pembelajaran gamifikasi berbantuan PPT interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar.

Kata kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, Bentuk Aljabar, PPT Interaktif.

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES ON ALGEBRAIC EXPRESSIONS MATERIAL ASSISTED BY INTERACTIVE PPT AT SMPN 4 NANGAPANDA

Benediktus Erika Isaak

Mathematics Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Universitas Flores, 2025. Supervisor (I) Finsensius Yesekiel Naja, S.Pd., M.Pd. Supervisor (II) Stefania Baptis Seto, S.Pd., M.Pd.

The low learning outcomes of students on algebraic expressions in Grade VIII of SMPN 4 Nangapanda are caused by a lack of student interest and motivation to learn. To overcome this problem, a gamification learning model assisted by interactive PowerPoint (PPT) was implemented to create an enjoyable learning atmosphere and encourage active student engagement. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach, carried out in two cycles. Each cycle consisted of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The data collection instruments included learning outcome tests, observations of teacher and student activities, and documentation.

The results showed that the implementation of the gamification model assisted by interactive PPT could improve both student learning outcomes and learning activities. In the first cycle, the average post-test score was 68,6 with a classical completeness percentage of 67,9%. After improvements in the second cycle, the average score increased to 76,6 with a classical completeness percentage of 78,6%. Student and teacher activities also improved from the “fair” category to “good.”

In conclusion, the gamification learning model assisted by interactive PPT successfully created an enjoyable learning atmosphere, increased motivation, and had a positive impact on students' learning outcomes in algebraic expressions material.

**Keywords: Gamification, Learning Outcomes, Algebraic Expressions,
Interactive PPT**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Masalah.....	7
F. Defenisi Operisional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Model Pembelajaran Gamifikasi	9
B. Hasil Belajar	13

C. Materi Bentuk Aljabar	16
D. Media PPT Interaktif	20
E. Kerangka Berpikir	22
F. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian	24
D. Prosedur Penelitian	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian.....	31
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	33
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> Siklus I.....	36
Tabel 4.3 Hasil <i>Post-test</i> Siklus I	39
Tabel 4.4 Hasil <i>Pre-test</i> Siklus II	45
Tabel 4.5 Hasil <i>Post-test</i> Siklus II	48
Tabel 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	52
Tabel 4.7 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	53
Tabel 4.8 Peningkatan Aktivitas Guru	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan PPT Interaktif.....	21
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Langkah-langkah PTK.....	25

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	52
Grafik 4.2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II.....	54
Grafik 4.3 Peningkatan Aktivitas Guru Pada Siklus I Dan Siklus II	55