

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS SEKOLAH DASAR**

(Studi Pre-Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDK Pasundan
Purwakarta Tahun Ajaran 2023/2024)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

Fajar Citra Wibisono

NIM. 2008034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH DI PURWAKARTA

2024

LEMBAR HAK CIPTA
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATA PELAJARAN IPAS
SEKOLAH DASAR

Oleh
Fajar Citra Wibisono

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fajar Citra Wibisono 2024
Universitas pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN
FAJAR CITRA WIBISONO**

**Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Untuk Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. D. Wahyudin, M.Pd.

NIP. 195909151986031004

Pembimbing II

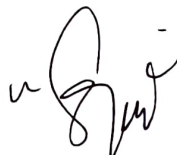


Tiara Yogiarni, M.Pd.

NIP. 920230219930131201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR” beserta dengan seluruh isinya merupakan benar-benar karya yang saya buat sendiri. Tidak terdapat unsur penjiplakan maupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika dalam ilmu yang berlaku didalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap untuk menanggung resiko maupun sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya saya.

Purwakarta, 07 Juni 2024

Yang membuat pernyataan




Fajar Citra Wibisono

NIM. 2008034

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpah karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam, senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Kepada para sahabatnya, dan kepada kita sebagai umatnya hingga akhir zaman. *Aamiin ya rabbal 'alamiin.*

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar” yang dilaksanakan di SDK PASUNDAN Purwakarta pada tahun ajaran 2023/2024 telah diselesaikan. Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar secara ilmiah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam keberlangsungannya, penelitian ini tidak pernah terlepas dari peran serta dukungan berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Adapun ucapan terima kasih ini disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus di Purwakarta. Dr. Idat Muqodas, M.Pd. selaku Wakil Direktur I bidang Kemahasiswaan UPI Kampus di Purwakarta, Dr. Suci Utami, M.Pd. selaku Wakil Direktur II bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum, serta Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD.
2. Tiara Yogiarni, M.Pd yang selalu membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Seluruh sivitas akademika di lingkungan UPI Kampus Purwakarta yang telah memberikan berbagai pengalaman dan Pelajaran yang berharga selama peneliti menempuh studi.
4. Bapak Yoseph Dwi Kurniawan selaku kepala sekolah SDK Pasunda Purwakarta yang telah memberikan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
5. Kepada saya, Fajar Citra Wibisono yang selalu kuat menjalaninya, terima kasih atas semua yang sudah dilakukan semoga menjadi perbuatan yang berguna khususnya untuk diri sendiri.
6. Orang tua Fajar, Ujang Rusdi, Yuli, Rinda Sari Yurika, Lia Mutiara dan Cecep Rojak yang selalu mendoakan dan mendukung Fajar menjadi pribadi yang baik. Terima kasih untuk semua pengorbanan yang telah dilakukan sehingga Fajar dapat berada di titik ini.
7. Seluruh keluarga besar D.Suyandi yang selalu mendoakan dan mendukung sepanjang penyelesaian program sarjana.
8. Teman terbaik, Alex dan Cubend yang telah mengisi waktu dengan kesenangan dan dukungan yang diberikan. Semoga kalian tetap menjadi teman terbaik peneliti sampai kapanpun.

9. Seluruh keluarga dari SDN 02 Tajursindang Kecamatan Sukatani, yang senantiasa mengiri Langkah peneliti dengan do'a serta dukungan tiada henti.
10. Maguette, Perasaan kita tertulis di halaman yang tak terhitung jumlahnya. Tapi untuk beberapa alasan tak bisa mengisi satu baris kosong ini. Kita berjalan kelelahan bersama menanam sebuah pohon yang telah kita dapatkan sebelumnya. Kita yang lelah karena bersenang-senang dan melupakan langit biru yang menakutkan. Bahkan setelah aku hampir tidak pernah menyiram pohon itu kau masih menyiramnya. Sinar matahari menyinari pohon tersebut, meski kau sendiripun kesulitan. Tapi aku berdoa agar kamu baik-baik saja. Aku kembali dan berpura-pura tidak tahu dan terus menyiramnya. Sekarang tidak ada lagi langit biru menakutkan sehingga semua dapat terkena sinar matahari sepenuhnya. Oh iya, kata-kata untuk mengisi baris kosong itu adalah Terima Kasih.

Hanya ucapan terima kasih yang dapat peneliti berikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang. Aamiin.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pre-Eksperimen Jenis *One-Group Pre-test Post-test* dengan Subjek
Tunggal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V di SDK Pasundan Kabupaten
Purwakarta Tahun Ajaran 2023/2024)

FAJAR CITRA WIBISONO

NIM: 2008034

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SDK Pasunda Purwakarta masih berada di bawah rata-rata. Berdasarkan hasil observasi dan hasil *pre-test* yang menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 52,3. Dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa digunakan model pembelajaran *gamification*. Model pembelajaran *gamification* merupakan sebuah model yang menerapkan proses belajar berbasis *games*. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *one-group* atau pre-eksperimen. Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian ini rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan menjadi 85,4 berdasarkan hasil nilai *Post-test*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDK Pasundan Purwakarta.

Kata Kunci: Model pembelajaran *gamification*, Berpikir kritis, IPAS, Siswa Sekolah Dasar.

***THE EFFECT OF GAMIFICATION LEARNING MODEL TO IMPROVE
STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL IPAS
SUBJECTS***

*(Pre-Experimental Research of One-Group Pre-test Post-test Type with Single Subjects
on IPAS Subjects for Grade V Students at SDK Pasundan Purwakarta Regency in the
2023/2024 Academic Year)*

FAJAR CITRA WIBISONO

ID NUMBER: 2008034

ABSTRACT

Critical thinking skills in IPAS subjects of grade V students at SDK Pasunda Purwakarta are still below average. Based on the results of observations and pre-test results which showed an average pre-test score of 52.3. In an effort to improve students' critical thinking skills, a gamification learning model was used. The gamification learning model is a model that applies a games-based learning process. In this study, a one-group or pre-experiment research method was used. Based on the results obtained in this study, the average critical thinking ability of students has increased to 85.4 based on the results of the Post-test score, it can be concluded that the gamification learning model to improve students' critical thinking skills in IPAS subjects can improve the critical thinking skills of grade V students of Pasundan Purwakarta Elementary School.

Keywords: *Gamification learning model, Critical thinking, IPAS, Elementary school students.*

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR HAK CIPTA | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| UCAPAN TERIMA KASIH | v |
| ABSTRAK | vii |
| <i>ABSTRACT</i> | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian..... | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.4.1 Secara Teoritis | 5 |
| 1.4.2 Secara Praktis | 6 |
| 1.5 Struktur Organisasi | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1 Model Pembelajaran <i>Gamification</i> | 8 |
| 2.1.1 Model Pembelajaran | 8 |
| 2.1.2 Pengertian <i>Gamification</i> | 10 |
| 2.1.3 Langkah-Langkah <i>Gamification</i> | 12 |

| | | |
|---------------------------------|--|----|
| 2.1.4 | Kelebihan dan Kekurangan <i>Gamification</i> | 14 |
| 2.1.5 | Unsur-Unsur <i>Gamification</i> | 15 |
| 2.2 | Berpikir Kritis | 17 |
| 2.2.1 | Pengertian Berpikir Kritis..... | 17 |
| 2.2.2 | Pentingnya Berpikir Kritis..... | 20 |
| 2.2.3 | Indikator Penilaian Berpikir Kritis | 21 |
| 2.3 | Mata Pelajaran IPAS..... | 23 |
| 2.3.1 | Pengertian | 23 |
| 2.3.2 | Kurikulum Merdeka | 26 |
| 2.3.1 | Penelitian yang Relevan | 27 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 29 |
| 3.1 | Jenis Penelitian | 29 |
| 3.2 | Desain Metode Penelitian | 29 |
| 3.3 | Prosedur Penelitian | 29 |
| 3.4 | Populasi dan Sampel..... | 30 |
| 3.5 | Variabel Penelitian..... | 30 |
| 3.6 | Teknik Pengumpulan Data..... | 30 |
| 3.7 | Intstrumen Penelitian | 31 |
| 3.8 | Validitas Instrumen..... | 40 |
| 3.9 | Uji Reliabilitas Tes | 41 |
| 3.10 | Uji Normalitas..... | 41 |
| 3.11 | Uji Homogenitas | 42 |
| 3.12 | Uji T..... | 42 |
| 3.13 | Uji N-gain | 42 |
| 3.14 | Analisis Regresi | 43 |

| | |
|--|----|
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 44 |
| 4.1 Temuan | 44 |
| 4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian | 45 |
| 4.1.2 Hasil Analisis Penerapan Pembelajaran model <i>Gamification</i> terhadap berpikir kritis peserta didik | 49 |
| 4.1.3 Hasil Analisis Pengaruh Model Pembelajaran <i>Gamification</i> terhadap Berpikir Kritis Peserta didik..... | 50 |
| 4.2 Pembahasan | 57 |
| 4.2.1 Penerapan Pembelajaran Model <i>Gamification</i> terhadap Berpikir Kritis Peserta didik | 60 |
| 4.2.2 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Gamification</i> terhadap Berpikir Kritis Peserta didik | 61 |
| BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI..... | 64 |
| 5.1 Simpulan | 64 |
| 5.2 Implikasi | 65 |
| 5.2.1 Implikasi Teoritis..... | 65 |
| 5.2.2 Implikasi Praktis | 65 |
| 5.2.3 Rekomendasi | 65 |
| Daftar Pustaka | 66 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 2. 1 Indikator Penilaian Berpikir Kritis | 21 |
| Tabel 4. 1 Hasil Post-test berpikir kritis | 50 |
| Tabel 4. 2 Hasil Akhir Pre-test berpikir kritis | 51 |
| Tabel 4. 3 Hasil Post-test..... | 52 |
| Tabel 4. 4 Hasil Akhir Post-test..... | 53 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi | 70 |
| Lampiran 1. 2 Kartu Bimbingan Pembimbing 1 | 73 |
| Lampiran 1. 3 Kartu Bimbingan Pembimbing II | 74 |
| Lampiran 1. 4 Surat Izin Melakukan Penelitian..... | 75 |
| Lampiran 1. 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... | 76 |
| Lampiran 2. 1 Lembar Judgement Expert..... | 78 |
| Lampiran 2. 2 Soal Pre-test dan Post-test..... | 79 |
| Lampiran 2. 3 Sampel Hasil Pre-test..... | 80 |
| Lampiran 2. 4 Sampel Hasil Post-tes..... | 82 |
| Lampiran 2. 5 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru..... | 84 |
| Lampiran 2. 6 Sampel Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa..... | 86 |
| Lampiran 3. 1 Modul Pembelajaran..... | 88 |
| Lampiran 3. 2 Media Ajar..... | 93 |
| Lampiran 3. 3 Dokumentasi..... | 94 |

Daftar Pustaka

- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2021). Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 635–637.
- Bastiaens, T. J., & Marks, G. H. (2016). Education and Information Technology Annual 2016: A Selection of AACE Award Papers. *United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*., 1-. <http://editlib.org/p/41198/>
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Darmawati, J. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Negeri Di Kota Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 1(1), 79. <https://doi.org/10.26740/jepk.v1n1.p79-90>
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.596>
- Hasdiana, U. (2018). Pengembangan Multimedia Gamifikasi Interaktif Kolaboratif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Nusa Penida. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080>

/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/

- Inah Ety Nur. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa. *Al-Ta'dib*, 8(2), 150–166.
- Kedah, Z. (2023). Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 133–143. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.259>
- Lismawati, L., Hasnunidah, N., & Abdurrahman, A. (2021). Design and Validation of Science Student Worksheet based on Argument Driven Inquiry to Improve Argumentation Skills for Junior High School Students. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(3), 250–258. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i3.22079>
- Mulia, H. G., Nurlaila, I., Afifah, Naufal, M., & Ali, A. W. S. (2023). Pengaruh Gamifikasi terhadap Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Sanmugam, M., Abdullah, Z., Mohammed, H., Zaid, N. M., & Aris, B. (2013). *Gamification: A Look into the Game Elements that Drive Towards a Meaningful Teaching and Learning Process*. 1–9.
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.602>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(01), 38–55. <https://doi.org/10.26618/jtw.v4i01.2130>