

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GIMKIT*
SEBAGAI GAMIFIKASI TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

Ian Brillian

2002101187

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GIMKIT*
SEBAGAI GAMIFIKASI TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

Ian Brillian

2002101187

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
JULI 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GIMKIT*
SEBAGAI GAMIFIKASI TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada UNIVERSITAS PGRI Madiun untuk memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata 1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:

Ian Brilliant

2002101187

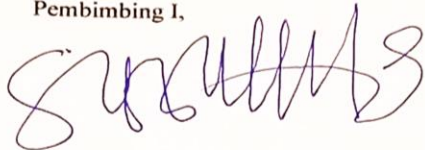
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
JULI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Ian Brilliant ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 11 Juli 2024

Pembimbing I,



Dr. Sri Budyartati, M.Pd

NIDN. 0507077103

Madiun, 11 Juli 2024

Pembimbing II,



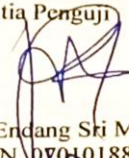
Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd

NIDN. 0704118903


LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Skripsi oleh Ian Brilliant telah dipertahankan di depan panitia penguji pada hari Kamis, 11 Juli 2024.

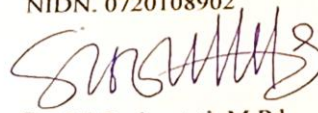
Panitia Penguji


Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

Ketua


Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0720108902

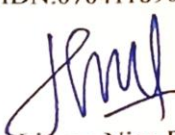
Sekretaris


Dr. Sri Budyartati, M.Pd.
NIDN.0507077103

Anggota


Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd.
NIDN.0704118903

Anggota


Dr. Lingga Nico Pradana, M.Pd.
NIDN. 0706119001

Anggota

Mengetahui:


Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan,
Dr. Sardulo Gembong, M.Pd.
NIDN. 0022096503

Mengesahkan:


Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar,
Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ian Brillian
Nim : 2002101187
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 26 Juni
Yang membuat pernyataan



Ian Brillian
NIM.2002101187

MOTTO :

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Dan tidak ada kemudahan tanpa doa”
(Ridwan Kamil)

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA :

Bapak,Ibu,Saudara-saudaraku,serta sahabat-sahabatku dan orang teristimewa setelah ibu saya yang saat ini sedang bersama saya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gimkit* Sebagai Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas PGRI Madiun. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaat nya diakhirat kelak.

Penulis dalam menyusun skripsi, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang turut membantu selesainya karya tulis ilmiah ini, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. H. Supri Wahyu Utomo, M.Pd., Selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
2. Dr. Sardulo Gembong, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun.
3. Dr.Endang Sri Maruti, M.Pd., Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun.
4. Dr. Sri Budyartati, M.Pd., Selaku dosen pembimbing dan dosen penguji 1 Skripsi
5. Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd., Selaku dosen pembimbing dan dosen penguji 2 Skripsi

6. Dr. Lingga Nico Pradana, M.Pd., Selaku dosen penguji 3 Skripsi
7. Umi Sudarsikin, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN Sogaten Madiun yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Arif Cahyono, S.Pd., Selaku Guru Kelas 5 SDN Sogaten Madiun yang telah membimbing selama kegiatan PLP dan memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas 5 SDN Sogaten.
9. Ayah saya Agus Supono Akhfirudin, S.Pd dan Ibu saya Susilowati dan semua anggota keluarga yang senantiasa memberikan bantuan, serta Do'a yang tidak pernah putus untuk keberhasilan peneliti.
10. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat dan dorongan ,serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.
11. Kepada saudara Sheilla Kartika Agustin yang tak kalah penting kehadirannya,terimakasih telah menjadi bagian perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini,memberikan dukungan,semangat,tenaga,pikiran,maupun waktu kepada penulis.
12. Dan yang terakhir, Terimakasih kepada diri saya sendiri.Ian Brillian.Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini,terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai detik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang telah di usahakan belum berhasil, namun terimakasih sudah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah mencoba.Terimakasih karena telah memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas apa yang telah diberikan selama ini dan semoga Allah SWT memberikan Tufik serta Hidayah-nya sebagai balasan bantuan yang diberikan kepada penulis.

Madiun, 28 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Kegunaan Penelitian.....	4
F. Definisi Operasional variabel.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	7

A.	Kajian Pustaka.....	7
B.	Kerangka Berpikir	27
C.	Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III	METODE PENELITIAN	31
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	31
B.	Desain Penelitian.....	32
C.	Populasi dan Sampel	33
D.	Teknik Pengumpulan Data	34
E.	Instrumen Penelitian.....	34
F.	Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A.	Deskripsi Data	41
B.	Hasil Pengujian Hipotesis	44
C.	Pembahasan.....	47
BAB V	PENUTUP.....	50
A.	Simpulan.....	50
B.	Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar	27
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	31
Table 3.2 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	32
Tabel 3.3 Data Populasi	33
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas.....	36
Tabel 3.5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas <i>Cronbach'Alpha</i>	37
Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran	37
Tabel 3.7 Hasil Hitung Daya Pembeda <i>Corrected Item-Total Correlation</i> ...	38
Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Sebelum Pembelajaran	43
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Setelah Pembelajaran.....	45
Tabel 4.3 Data Hasil Uji Normalitas.....	47
Tabel 4.4 Hasil belajar siswa sebelum pembelajaran	46
Tabel 4.5 Hasil Belajar siswa setelah pembelajaran	46

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	29

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan awal login <i>Gimkit</i>	15
Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan Pertanyaan dan Materi.....	15
Gambar 2.3 Tampilan Pengaturan Waktu dan Aturan Permainan.....	16
Gambar 2.4 Tampilan Jenis Permainan	16
Gambar 2.5 Kode Permainan	17
Gambar 2.6 Pembelajaran Menggunakan <i>Gimkit</i>	17
Gambar 2.7 Penyampaian Materi Melalui <i>Gimkit</i>	18
Gambar 2.8 Pengerjaan Soal Melalui <i>Gimkit</i>	18
Gambar 2.9 Papan Skor.....	19
Gambar 2.10 Fitur Tambahan Mode Permainan.....	20
Gambar 4.1 Data Hasil Belajar Sebelum Pembelajaran.....	42
Gambar 4.2 Data Hasil Belajar Setelah Pembelajaran.....	44

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Data Siswa Kelas Eksperimen (SDN Sogaten)	56
Lampiran 2 Data Siswa Kelas Kontrol (SDN Paron 2).....	57
Lampiran 3 Modul Ajar	58
Lampiran 4 Hasil Uji coba Soal <i>Pretest Postest</i> (SDN Gelung 1).....	78
Lampiran 5 Hasil Uji validitas <i>Personal Product Momen</i>	80
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas <i>Cronbach'Alpha</i>	82
Lampiran 7 Uji Kesukaran Soal.....	84
Lampiran 8 Hasil Uji Daya Beda Soal <i>Corrected Item-Total Cpelation</i>	85
Lampiran 9 Hasil Nilai <i>Pretest Postest</i> Kelas Eksperimen (SDN Sogaten)	86
Lampiran 10 Hasil nilai <i>Pretest Postest</i> Kelas Kontrol (SDN Paron 2)	88
Lampiran 11 Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	89
Lampiran 12 Uji Homogenitas <i>Brown-Forsythe</i>	90
Lampiran 13 Uji Keseimbangan	91
Lampiran 14 Uji Hipotesis	92
Lampiran 15 Dokumentasi.....	93
Lampiran 16 Lembar Persetujuan Judul Skripsi	95
Lampiran 17 Lembar Surat ijin Penelitian	96

Lampiran 18	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	99
Lampiran 19	Soal Posttest.....	100
Lampiran 20	Soal Pretest	105
Lampiran 21	Lembar Validasi Pustaka.....	110
Lampiran 22	Surat Keterangan Lulus Uji Plagiasi	120
Lampiran 23	Surat Keterangan Telah Revisi Skripsi.....	121
Lampiran 24	Media Gimkit.....	124