



UMSURA

Universitas Muhammadiyah Surabaya

SKRIPSI

**IMPLEMENTATION OF A GAMIFICATION
LEARNING MODEL TO IMPROVE THE
MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF
QUITTER STUDENTS AT SMK TI
MUHAMMADIYAH 11 PACIRAN LAMONGAN**

SABRINA ROHMANIAH

NIM. 20221112008

DOSEN PEMBIMBING

Sandha Soemantri, S.Pd., M.Pd.

Syarifuddin, S.Pd., M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA QUITTER DI SMK TI
MUHAMMADIYAH 11
PACIRAN LAMONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**SABRINA ROHMANIAH
NIM 20221112008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan." (QS. *Al-Insyirah*: 5-6)

Persembahan :

Atas rida dan petunjuk-Nya yang senantiasa mengalir, serta tekad untuk tidak pernah menyerah di setiap rintangan, karya sederhana yang penuh perjuangan ini saya persembahkan dengan ketulusan hati kepada:

1. Sembah sujud dan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, ketabahan, serta petunjuk-Nya yang tiada henti, sehingga langkah yang melelahkan ini selalu berujung pada kelapangan.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, Ibu Niswah dan Bapak Khoiril Anam, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti mengiringi setiap langkah saya. Terima kasih kepada Ibu Niswah atas kasih sayang, kesabaran, serta rida dan untaian doa di sepertiga malam yang senantiasa menjadi lentera penuntun dan dalam perjalanan hidup saya. Terima kasih pula kepada Bapak Anam atas doa, dan dukungan yang menguatkan saya hingga mampu menyelesaikan proses ini.
3. Kepada kedua saudari saya, Kakak Dewi Fortuna Salsabilla dan Adik Najwa Fajriatun Nujma, terima kasih telah menjadi saudara sekaligus sistem pendukung terbaik yang selalu memberikan warna, keceriaan, dan kehangatan di masa sulit penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sarjana Pendidikan Matematika, atas segala bimbingan, arahan, dan ilmu yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Untuk Diana Putri Agustin dan Sylviana Rizki Aulia, sahabat-sahabat terbaik yang selalu setia menemani di setiap langkah perjalanan ini. Terima kasih atas ruang dengarnya, bantuan,

tawa, serta dukungan emosional yang membuatku sadar bahwa berjuang tidak harus sendirian. Kehadiran kalian adalah salah satu hadiah terindah di masa perkuliahan.

Akhir kata, karya ini saya persembahkan untuk segala doa yang tulus, harapan yang terus diperjuangkan, serta setiap perjalanan yang telah mengajarkan arti sabar, kuat, dan bertahan. Semoga skripsi ini tidak hanya menjadi akhir dari satu proses perjuangan, tetapi juga menjadi awal dari langkah-langkah baik yang membawa manfaat bagi diri saya, keluarga, dan orang lain.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Sabrina Rohmaniah ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan tanggal 16 Juli 2026

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Sandha
Soemantri, S.Pd.,
M.Pd.



19 Juli 2026

II. Syarifuddin,
S.Pd., M.Pd.



19 Juli 2026

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika



Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Skripsi ini yang ditulis oleh Sabrina Rohmanlah telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1)-Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 22 September 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Shoffan Shoffa,

S.Pd., M.Pd.



22 September 2026

II. Dr.

Wahyuni

Suryaningtyas, S.Si.,

M.Si.



22 September 2026

II. Sandha Soemantri,

S.Pd., M.Pd.



22 September 2026

Mengetahui,

akademi Komunikasi, Komunikasi, dan Sains

Universitas Muhammadiyah Surabaya

(Akhmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., PhD)



PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sabrina Rohmaniah
NIM : 20221112008
Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya

Surabaya, 15 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Sabrina Rohmaniah
20221112008

ABSTRAK

Rohmaniah, Sabrina (2026). **Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Quitter di SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Sandha Soemantri, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa *quitter* dalam pembelajaran matematika. Siswa *quitter* merupakan siswa yang cenderung mudah menyerah, kurang percaya diri, dan kurang aktif ketika menghadapi kesulitan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa *quitter* melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi pada materi peluang di kelas X SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, tes hasil belajar, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Model pembelajaran gamifikasi diterapkan melalui elemen *Challenge Board*, poin, *badge*, *leaderboard*, *reward*, level, dan umpan balik langsung. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dari Siklus I sebesar 60,48% dengan kategori sedang menjadi 65,99% pada Siklus II dengan kategori tinggi. Hasil belajar kognitif juga meningkat dari rata-rata 71,71 dengan ketuntasan 41,67% pada Siklus I menjadi 86,63 dengan ketuntasan 100% pada Siklus II. Selain itu, aspek afektif peserta didik mencapai 79,17% dan aspek psikomotor mencapai 66,98% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa *quitter*, serta menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan memotivasi.

Kata kunci : gamifikasi, motivasi belajar, hasil belajar, siswa *quitter*, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Rohmaniah, Sabrina. (2026). **Implementation of a Gamification Learning Model to Improve the Motivation and Learning Outcomes of Quitter Students at SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan.** Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah University of Surabaya. Advisor I: Sandha Soemantri, S.Pd., M.Pd. Advisor II: Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.

This study was motivated by the low learning motivation and learning outcomes of quitter students in mathematics learning. Quitter students are students who tend to give up easily, lack self-confidence, and are less active when facing learning difficulties. This study aimed to improve the motivation and learning outcomes of quitter students through the implementation of a gamification learning model in the topic of probability among Grade X students at SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan.

This study employed Classroom Action Research conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 24 students. Data were collected through observation, a learning motivation questionnaire, learning outcome tests, interviews, documentation, and field notes. The gamification learning model was implemented using Challenge Board elements, points, badges, leaderboards, rewards, levels, and immediate feedback.

The results showed an increase in students' learning motivation from 60.48% in Cycle I, categorized as moderate, to 65.99% in Cycle II, categorized as high. Cognitive learning outcomes also increased from a mean score of 71.71 with 41.67% learning mastery in Cycle I to 86.63 with 100% learning mastery in Cycle II. In addition, students' affective outcomes reached 79.17%, while psychomotor outcomes reached 66.98%, both categorized as good. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the gamification learning

model can improve the motivation and learning outcomes of quitter students and create more active, enjoyable, collaborative, and motivating mathematics learning.

Keywords: Gamification, Learning Outcomes, Learning Motivation, Classroom Action Research, Quitter Students.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT berkat rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Quitter di SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan”** Penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih, khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., FISQua., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains
3. Bapak Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.
4. Bapak Sandha Soemantri, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Syarifuddin, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman angkatan 2022 Pendidikan Matematika.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Tersusunnya skripsi ini, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari.

Surabaya, 9 Juli 2026



Sabrina Rohmaniah
NIM 20221112008

DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iv
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Model Pembelajaran	9
2.2 Model Pembelajaran Gamifikasi	11
2.3 Motivasi Belajar	16
2.4 Hasil Belajar	18
2.5 Hasil Belajar	19

2.6 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	23
2.6 Kerangka Berpikir	26
BAB III	27
METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	28
3.4 Desain Penelitian	28
3.5 Instrumen Penelitian	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data	30
3.7 Teknik Analisis Data	30
3.8 Indikator Keberhasilan Penelitian	31
BAB IV.....	33
HASIL PENELITIAN	33
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	33
4.2 Pembahasan	64
BAB V	71
PENUTUP.....	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu	16
Tabel 2 Kategori Aspek Psikomotor Peserta Didik pada Siklus I....	27
Tabel 3 Distribusi Kategori Aspek Afektif Peserta Didik pada Siklus I.....	28
Tabel 4 Distribusi Kategori Kognitif.....	30
Tabel 5 Motivasi Peserta Didik pada Siklus 1	31
Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus I.....	31
Tabel 7 Hasil Kategori Aspek Afektif Siklus II	36
Tabel 8 Distribusi Aspek Psikomotor Peserta Didik pada Siklus II. .	36
Tabel 9 Kategori Hasil Aspek Kognitif Siklus II	37
Tabel 10 Distribusi Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus II.....	38
Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus II.....	39
Tabel 12 Perbandingan Siklus I dan Siklus II	41
Tabel 13 Ringkasan Hasil Wawancara Peserta Didik.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Karakteristik Siswa SMK TI Muhammadiyah 11...	2
Gambar 2 Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 3 Karakteristik Siswa SMK TI Muhammadiyah 1 ..	24

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	79
1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	79
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	80
3. Berita Acara Bimbingan Skripsi	81
LAMPIRAN B	82
1. Hasil Validasi Instrumen.....	82
a. Lembar Validasi Modul dan LKPD.....	82
b. Lembar Validasi Instrumen Wawancara	86
c. Lembar Validasi Instrumen Alat Ukur Siswa Quitter 92	
d. Lembar Validasi Instrumen Angket Motivasi	98
e. Lembar Validasi Instrumen Lembar Observasi Psikomotor	103
f. Lembar Validasi Instrumen Lembar Observasi Aspek Afektif	109
LAMPIRAN C	142
1. Hasil Analisis Observasi Aspek Psikomotor Siklus 1	142
2. Hasil Analisis Observasi Aspek Psikomotor Siklus 1	143
3. Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Quitter Siklus 1 144	
4. Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Quitter Siklus 2	149
5. Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Aspek Psikomotor Siklus 1	153

6.	Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Aspek Psikomotor Siklus 2	155
7.	Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Aspek Afektif Siklus 1	157
8.	Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Aspek Afektif Siklus 2	158
9.	Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Motivasi Siklus 1	159
10.	Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Motivasi Siklus 1	161
11.	Rekapitulasi Hasil Analisis Observasi Motivasi Siklus 2	163
LAMPIRAN D		164
1.	Dokumentasi Penelitian	164
2.	Berita Acara.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Surat Bebas Plagiasi	Error! Bookmark not defined.
4.	Surat Bebas Pinjam	Error! Bookmark not defined.
5.	Biodata Peneliti	Error! Bookmark not defined.