

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MAN 1
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Disusun guna memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Disusun Oleh:

MUCHAMMAD KHOIRUL ANAM

2619106

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHLID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS X MAN 1 KOTA
PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Disusun guna memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Disusun Oleh:

MUCHAMMAD KHOIRUL ANAM
2619106

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHLID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

SURAT PERNATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : MUCHAMMAD KHOIRUL ANAM
NIM : 2619106
Program Studi : Tadris Matematika
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS X MAN 1 KOTA PEKALONGAN.**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Pekalongan, 4 Maret 2026



MUCHAMMAD KHOIRUL ANAM
NIM. 2619106

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Muchammad Khoirul Anam
NIM : 2619106
Program Studi : Tadris Matematika
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis
Gamifikasi terhadap Minat Belajar Matematika Siswa
Kelas X MAN 1 Kota Pekalongan

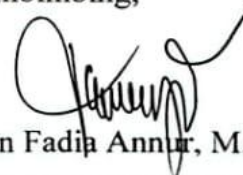
Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 09 Maret 2026

Pembimbing,



Aan Fadia Annur, M.Pd.

NIP. 19890527 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **Muchammad Khoirul Anam**
NIM : **2619106**
Juduk Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MAN 1
KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari jum'at, 13 Maret 2026 dan dinyatakan LULUS
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Nurlaila Ana, M. Pd.
NIP. 197402041998022004

Penguji II

Fatmawati Nur Hasanah, M. Pd.
NIP. 199005282019032014

Pekalongan, 02 April 2026

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhtisin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan pada kami untuk menikmati keindahan di dunia ini, tentunya dengan nikmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada baginda Nabi besar kita Nabi Muhammad SAW., sahabat serta keluarganya yang telah membawa kita dari zaman jahiliah yang penuh dengan kebodohan ke zaman yang terang benderang seperti sekarang ini. Dengan penuh perjuangan serta proses yang panjang akhirnya sampai juga di puncak harapan bahwa skripsi ini sudah mencapai tahap selesai. Terima kasih penulis sampaikan atas doa, dukungan, dan bantuan dari orang-orang sekitar yang memberikan pengaruh sangat besar terhadap motivasi penulis selama proses pembuatan skripsi ini, sehingga skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT. karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai tepat waktu.
2. Kedua orang tua penulis, yang telah memberikan kasih sayang dan selalu mendoakan serta memberikan motivasi dalam setiap langkah. Engkau berdua laksana air dan udara bagiku.
3. Ucapan terima kasih kepada keluarga penulis yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan untuk menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini..
4. Pihak-pihak yang mungkin tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih atas do'a dan dukungannya semoga senantiasa mendapatkan lindungan Allah SWT.

ABSTRAK

Anam, Muchammad Khoirul, 2026. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X MAN 1 Kota Pekalongan. Skripsi Pogram Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Dosen Pembimbing : Aan Fadia Annur, M.Pd.

Kata Kunci : **gamifikasi, pembelajaran media interaktif, minat belajar**

Matematika adalah pelajaran yang konsepnya tersusun secara hierarkis dari yang mudah atau sederhana meningkat ke yang sulit. Rendahnya minat belajar matematika dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor tersebut adalah kecenderungan guru lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa. Akibatnya siswa pasif dan minat belajarnya cenderung rendah. Oleh karena itu, salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran matematika di kelas adalah penerapan pembelajaran dengan media interaktif berbasis gamifikasi.

Rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat belajar mata pelajaran matematika siswa kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat mata pelajaran matematika siswa kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan.

Jenis penelitian menggunakan penelitian eksperimen dengan bentuk Quasi Eksperimental Design dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X 3 kelas kontrol yang dipilih dengan teknik *Purposive sampling* dengan jumlah sample 75 siswa dan populasinya 453 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan adalah independent sample dan uji prasyarat.

Hasil penelitian diperoleh nilai sig(Two tailed p) sebesar 0,032, dimana nilai 0,032 lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Dimana bahwa perlakuan terhadap kelas eksperimen ini mempengaruhi minat belajar siswa.



KATA PENGANTAR

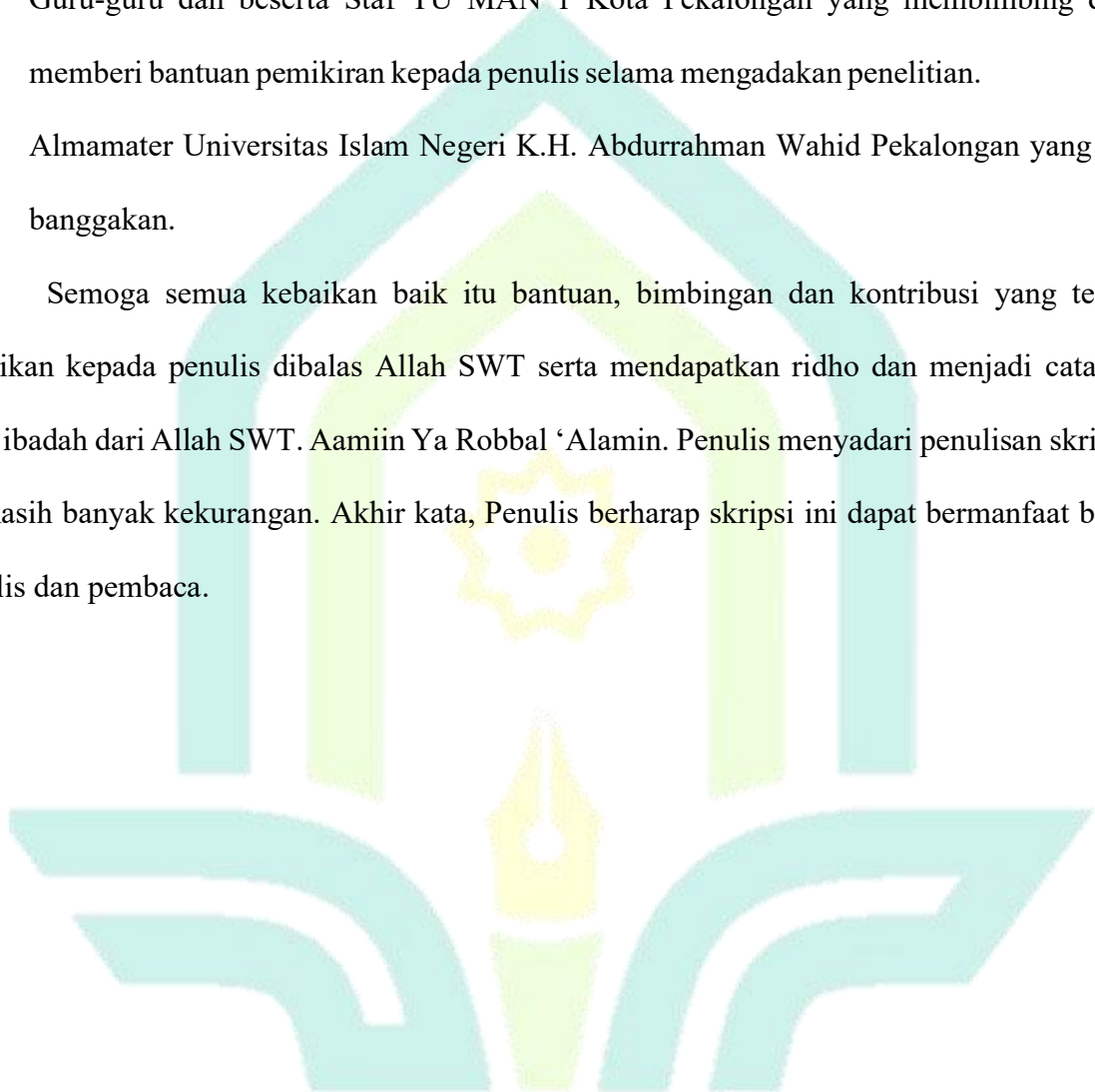
Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah-Nya dan mempermudah semua urusan penulis. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat ridho dari Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. H. Zaenal Mustakim, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Heni Lilia Dewi, M.Pd. selaku Wakil Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd. selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta asihat – nasihat yang selalu diberikan kepada penulis.
6. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd. selaku dosen wali studi yang selalu menajdi penasehat yang baik selama saya menajalani studi.

7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya untuk jurusan Tadris Matematika yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu.
8. Bapak Mimbar, S.Pd, M.Pd selaku Kepala MAN 1 Kota Pekalongan yang telah memberikan izin dan membantu untuk kelancaran penelitian yang penulis lakukan.
9. Guru-guru dan beserta Staf TU MAN 1 Kota Pekalongan yang membimbing dan memberi bantuan pemikiran kepada penulis selama mengadakan penelitian.
10. Almamater Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang ku banggakan.

Semoga semua kebaikan baik itu bantuan, bimbingan dan kontribusi yang telah diberikan kepada penulis dibalas Allah SWT serta mendapatkan ridho dan menjadi catatan amal ibadah dari Allah SWT. Aamiin Ya Robbal 'Alamin. Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

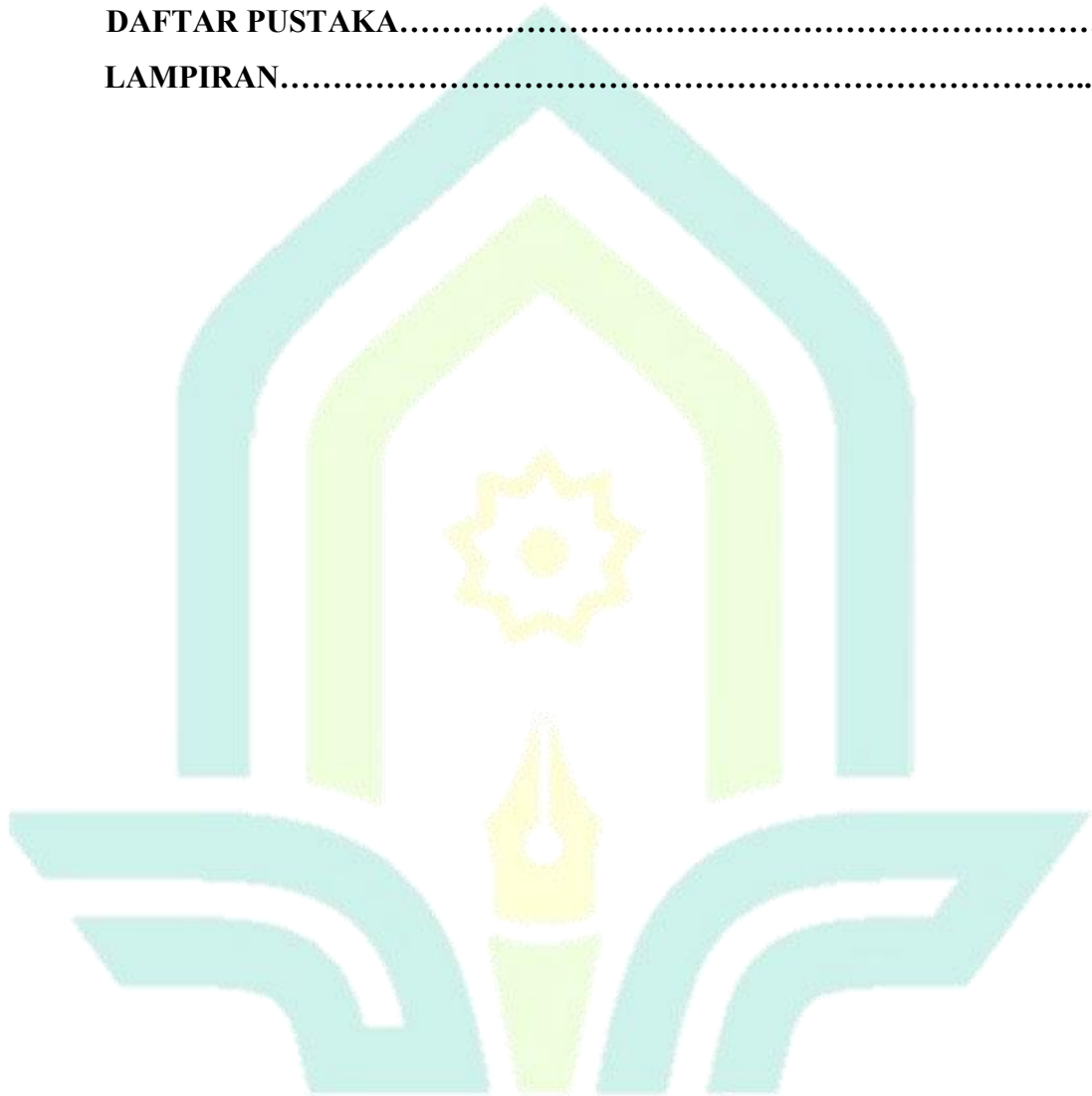


DAFTAR ISI

COVER

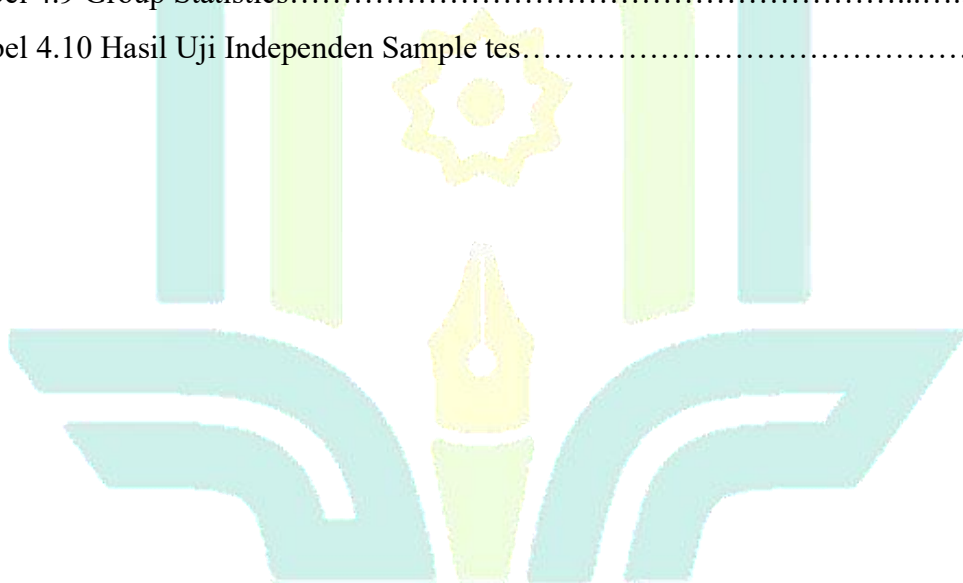
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masaalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Deskripsi Teoritik.....	7
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	41
2.4 Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Desain Penelitian.....	43
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
3.3 Variabel Penelitian.....	48
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.6 Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58

4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.2 Analisi Data.....	62
4.3 Analisi Prasyarat.....	65
4.4 Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Kelas dan Jumlah Siswa.....	46
Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban.....	49
Tabel 3.3 Kisi – kisi Instrument Minat.....	50
Tabel 3.4 Data Dokumentasi.....	51
Tabel 4.1 Data Responden Berdasarkan Kelas.....	69
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden.....	61
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Instrumen Minat Belajar.....	62
Tabel 4.4 Kriteria Pengujian Reliabilitas.....	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar.....	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Preastasi Belajar.....	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Varians Gamifikasi.....	67
Tabel 4.8 Hasil Uji ANOVA Gamifikasi.....	67
Tabel 4.9 Group Statistics.....	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Independen Sample tes.....	68



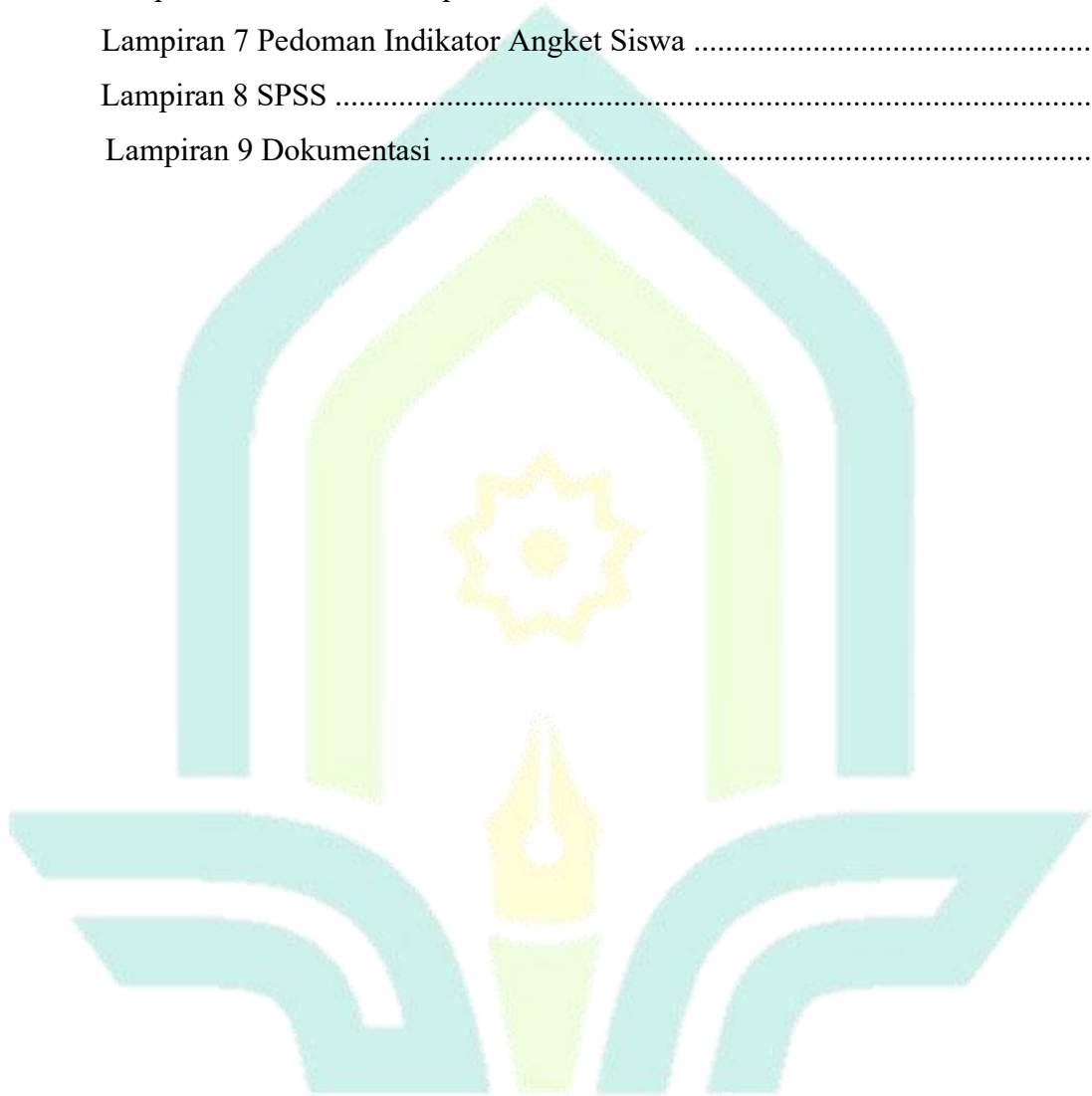
DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Kerangka berpikir.....	42
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Melaksanakan Penelitian di MAN 1 Kota Pekalongan.....	77
Lampiran 2 Validasi Instrumen	78
Lampiran 3 Surat izin penelitian	80
Lampiran 4 Angket Respon Siswa	81
Lampiran 5 Gamifikasi Gimkit	84
Lampiran 6 Data Hasil Respon Siswa	86
Lampiran 7 Pedoman Indikator Angket Siswa	89
Lampiran 8 SPSS	90
Lampiran 9 Dokumentasi	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses belajar mengajar, seringkali model pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil proses belajar tersebut. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mendukung hasil belajar siswa. Perkembangan terkini dalam dunia pendidikan telah memunculkan model pembelajaran yang menggabungkan teknologi dalam implementasinya. Sebagaimana dikemukakan oleh Kartini & Putra (2020), Fokusnya adalah melacak perkembangan siswa yang saat ini termasuk dalam generasi milenial. Pada generasi milenial, karakter dari siswa yang selalu ingin cepat bisa dalam proses pembelajaran seperti pencarian informasi, tugas, materi, dan sebagainya membuat model pembelajaran mau tidak mau harus menggunakan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran di dalamnya (Kartini & Putra, 2020:32).

Masih dalam sumber yang sama, ia juga menekankan bahwa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dibutuhkan penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran yang interaktif. Media selaku pelengkap alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu fakta yang tidak bisa dipungkiri, sebab dengan terdapatnya media bisa menolong tugas guru dalam mengantarkan pesan - pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Tidak hanya itu, media juga bisa mewakili apa yang kurang sanggup guru ucapkan lewat perkataan ataupun kalimat tertentu.

Media pembelajaran ialah fasilitas serta prasarana buat mendukung terlaksananya aktivitas pendidikan. Keberadaan media tidak bisa diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran (Putri, dkk., 2022 : 365). Hal ini menjadi kendala tersendiri bagi sebagian guru dalam melakukan proses pembelajaran, terutama dalam hal memberikan bantuan dan pelatihan

terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan desain pembelajaran seperti gamifikasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur teknologi dalam pembelajaran (Aswan. 2023:67).

Berdasarkan wawancara bersama guru matematika MAN 1 Kota Pekalongan Ibu Istiqomah, pembelajaran matematika di kelas X belum melakukan pembelajaran dengan metode gamifikasi struktural ataupun konten. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi pendidikan yang lebih interaktif, seperti metode gamifikasi baik secara struktural maupun konten. Mengingat karakteristik siswa kelas X yang merupakan generasi digital, penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan hidup. Dengan demikian, penggunaan instrumen baru ini bertujuan untuk memperkuat minat belajar matematika melalui pendekatan yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

Metode gamifikasi menawarkan potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Mengingat karakteristik materi matematika yang kompleks, guru ditantang untuk menghadirkan suasana kelas yang lebih dinamis guna mengatasi kesan monoton bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif menjadi langkah krusial bagi pendidik untuk menumbuhkan ketertarikan siswa serta mengasah kemampuan pemecahan masalah secara lebih efektif.

Pengaruh minat sangat besar terhadap pembelajaran, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka dikhawatirkan siswa tidak belajar dengan sebaik - baiknya karena kurang ada daya tarik baginya. Sebaliknya, bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dihafalkan dan tersampaikan, karena minat menambah semangat pada kegiatan pembelajaran. Saputra didalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan teknologi dapat dijadikan solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran,

khususnya dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran lebih menarik yang berdampak pada minat belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak yang tinggi pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi. Anak yang berminat belajar tinggi dalam belajar umumnya gemar terhadap matematika, sehingga mereka belajar matematika tidak hanya sekedar memenuhi kewajiban dan tugas dari guru atau tuntutan kurikulum, tetapi mereka menjadikan belajar matematika sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi (Saputra, 2019).

Perkembangan gamifikasi mulai dikenal pada pertengahan 2010, dimana industri permainan video mulai dipopularkan sebagai gamifikasi. Gamifikasi digunakan sebagai potensi dalam peningkatan pendidikan, dimana implementasinya harus menunjukkan peningkatan intensif sebagai konsekuensi jangka pendek dan hasil belajar sebagai konsekuensi jangka panjang (Mukarromah & Agustina, 2021). Gamifikasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman dikelas dalam lingkungan digital (Anunpattana, 2021). Terdapat empat jenis pembelajaran gamifikasi yaitu pembelajaran berbasis konten seperti matematika, keterampilan khusus seperti mendongeng, keterampilan sistematis dan membuat suatu konten seperti membuat video.

Dari penjelasan diatas, peneliti menganggap bahwa perlu melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang ada masih menggunakan media yang kurang bervariasi hanya menggunakan buku cetak dari kemenag.
2. Kurangnya memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik.
3. Peserta didik kurang minat dalam proses pembelajaran matematika.
4. Peserta didik merasa bosan pada mata pelajaran matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan, maka skripsi ini membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media gamifikasi.
2. Penelitian ini di fokuskan pada upaya meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media interaktif berbasis gamifikasi.
3. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Aritmatika (Sejarah aritmetika).
4. Target penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas 10 keterampilan MAN 1 Kota Pekalongan.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat belajar mata pelajaran matematika siswa kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan ?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat mata pelajaran matematika siswa kelas X di MAN 1 Kota Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan dapat menghasilkan manfaat teoritis diantaranya:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi bagi para pembaca.
- b. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar para siswa.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan bagi warga sekolah serta pelaksana pendidikan antara lain

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.
- b. Bagi guru, guna menjadi inovasi dan wawasan informasi mengenai metode pembelajaran menggunakan media Interaktif sehingga guru dapat mempraktikkannya di kelas yang digunakan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai alat pertimbangan dan evaluasi untuk mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti diharapkan dapat menambah pengalaman dengan menerapkan model pembelajaran dan sebagai sarana mengembangkan proses belajar mengajar di kelas.

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbais gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas 10 MAN 1 Kota Pekalongan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh, dan juga perbandingan dari hasil respon siswa terhadap pernyataan atau angket yang berikan oleh peneliti.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran bagi guru sekolah dasar sebagai berikut :

1. Penggunaan metode eksperimen dalam mata pelajaran matematika hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Diperlukan persiapan yang matang dalam penerapan metode eksperimen ini agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Karena fasilitas yang mumpuni sangat mendukung kenyamanan dan kelancaran pembelajaran gamifikasi ini
3. Metode eksperimen tidak dapat berdiri sendiri dan tidak semua materi dapat diterapkan metode ini, sehingga guru perlu mengkombinasikan dengan berbagai metode lain sebagai pendukung dan pandai dalam memilih materi yang cocok dengan metode eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia,Putri, “Nadiem Makarim Beberkan Cara Tumbuhkan Minat Baca pada Anak”Popmama.com,https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/amelia_putri/ims-2020-nadiem-beberkan-cara-menumbuhkan-minat-baca-pada-anak, diakses tanggal 28 April 2020.
- Anggoro Hidayat, Ryan. (2020). Hubungan Fasilitas Belajar Dan Minat belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas Xi SMK YPP Purworejo” Skripsi.
- Anunpattana,dkk.(2021). *Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom*.Heliyon (*Elsevier*). Desember 2021.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Anggraeni, S. W.(2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6, halaman 5313–5327.
- Aswan, A.(2023). Pemanfaatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tengah keterbatasan infrastruktur teknologi. *Jurnal Pendidikan atau Teknologi Pembelajaran*, 67.
- Azzahra, S., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 32 – 40.
- Billa, A., S., & Malasari, P., N.(2024). Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar matematika Siswa di Indonesia: Studi Meta-Analisis. *MATHE Dunesa*, Vol.14 no.1.
- Farlina, I., Nugroho, R., Ferdian, M. W., Agustina, C., & Sukmarani, D. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif gamifikasi berbasis kecerdasan logis-matematis terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(2).
- Fatimah, N. A.,(2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kapopo. *Jurnal: Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, Februari 2022.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2019). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Teras.
- Firmansyah, A. (2024). *Teknik analisis data kuantitatif: Teori dan aplikasi statistik dalam penelitian*. CV. Azka Pustaka.
- Fuad, A. J., dkk. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(12), 154-160.
- Furqon, M. (2020). *Minat Belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Kristanto, Y. D. (2020). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui 290 JNPM (*Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*), 4(2), 279-291, September 2020 - 2020 JNPM (*Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*) p-ISSN 2549-8495, e-ISSN 2549-4937 Flipped Classroom dan Gamifikasi: Suatu Kajian Pustaka. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 266–278.

- Kartini, K. S., & Putra, I. T., (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia (atau Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia)*, 32.
- Loderer, K., Pekrun, R., & Lester, J. C. (2020). Beyond cold technology: A meta-analysis of emotions in technology-based learning environments. *Learning and Instruction*, 70
- Mukarmah, & Agustina. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal: Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 18, No. 1, hal. 18–27.
- Nurdhiyanto, Murtiyasa, B., & Sutarni, S. (2025). Pengaruh gamifikasi quizizz dan video pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 3277–3292
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Cv.budi utomo.
- Pramudita, R., Muslih, M., Purwanto, A., & Yerikho, Y. (2020). Penggunaan Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1).
- Priyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Zifatama Publishing.
- Putra, L. G. P., & Tegeh, I. N. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195-205.
- Putri, D. N., Dkk. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. DOI: <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- R. N. Landers (2019.), *Buku pegangan Cambridge tentang teknologi dan perilaku karyawan* (pp. 271–295). Cambridge University Press.
- Rahmawati, R. (2020). *Hubungan antara profesionalisme guru terhadap minat belajar siswa SD Negeri 02 Muara Jaya tahun pelajaran 2019/2020* [Skripsi, IAIN Metro]. Repositori IAIN Metro.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2022). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis isi dan analisis data sekunder*. Deepublish.
- Rosalaine, N., Julianto, N., L., & Mudra, I., W. (2023). Penerapan Gamifikasi pada Media Pembelajaran *Smart Fingers Tenses* untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP, *Jurnal Desain*, Vol.10 No.3, Hal 543 – 548.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Sari, P. M., dkk. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Global Eksekutif Teknologi.
- Saputra, A., (2019). *Buku Sakti HTML, CSS, Javascript*. Anak Hebat Indonesia.
- Siagian, R. E. F. (2020). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Luminous)*, 1(1), 10-14.
- Situmorang, M. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sujarweni, V. W. (2023). *Metodologi penelitian: Lengkap dengan praktikum statistik*. Pustaka Baru Press.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing: Mengingat Kembali*. UNIMED Press. (Atau jika merujuk jurnalnya: Syahputra, E. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1)).
- Wati, E. D. S., & Susanti, R. D. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi hidup dan bertumbuh. *Jurnal Pendidikan Dasar (JPD)*, 5(2), 241-252
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas Pada Sistem Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Yusup, F. (2021). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 102-108.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). Pengaruh Upaya Gamifikasi terhadap Pembelajaran dan Keterlibatan: Tinjauan Sistematis dan Meta-Analisis. *Educational Research Review*, 30(2).

