



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT!*
PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN
LINEAR SATU VARIABEL UNTUK SMP/MTS KELAS VIII**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pendikan Matematika

Oleh:

Zuraida Latifah

NIM 2110118220028

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT!* PADA
MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR
SATU VARIABEL UNTUK SMP/MTS KELAS VIII**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pendidikan Matematika

Oleh:

Zuraida Latifah

NIM 2110118220028

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT!* PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL UNTUK SMP/MTS KELAS VIII

Oleh:

Zuraida Latifah

NIM 2110118220028

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 2 Januari
2025 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:

Ketua Penguji/Pembimbing I,



Dr. Hidayah Ansori, M.Si.

NIP 196512221992031002

Anggota Dewan Penguji

1. Dr. Elli Kusumawati, M.Pd.

2. -

Sekretaris Penguji/Pembimbing II,



Asdini Sari, M.Pd.

NIP 198901122015042001

Banjarmasin, 6 Februari 2025

Program Studi Pendidikan Matematika
Koordinator,



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.

NIP 196808271993032001



Jurusan PMIPA FKIP ULM

Ketua



Dr. Syahmani, M.Si.

NIP 196801231993031002

HALAMAN PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Zuraida Latifah NIM 2110118220028 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel untuk SMP/MTs Kelas VIII” telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada program studi S-1 Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, Februari 2025

Ketua,



Dr. Hidayah Ansori, M.Si.
NIP 196512221992031002

Tanggal, 4 Februari 2025

Sekretaris,



Asdini Sari, M.Pd.
NIP 198901122015042001

Tanggal, 6 Februari 2025

Anggota



Dr. Elli Kusumawati, M.Pd.
NIP 197807162009122001

Tanggal, 6 Februari 2025

Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Matematika



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Tanggal, 6 Februari 2025

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang yang pernah diajukan untuk gelar kesarjamaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Banjarmasin, 30 Desember 2024



Zuraida Latifah

NIM 2110118220028

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *KAHOOT!* PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL UNTUK SMP/MTS KELAS VIII (Oleh: Zuraida Latifah; Pembimbing: Hidayah Ansori, Asdini Sari; 2024; 54 halaman)

ABSTRAK

Salah satu perangkat pembelajaran yang mendukung keaktifan siswa di kelas adalah media pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek uji coba penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Alalak yang terdiri dari 22 orang siswa. Berdasarkan lembar validasi yang diisi oleh validator, diperoleh nilai sebesar 84,7% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil angket respons peserta didik diperoleh nilai sebesar 91,4% dengan kriteria sangat praktis dan 97,8% dari angket respons satu orang pendidik dengan kriteria sangat praktis. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 81,8% dengan kriteria efektif. Dengan demikian, dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel untuk SMP/MTs kelas VIII yang valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Gamifikasi, *Kahoot!*, Persamaan dan Pertidaksamaan Linear

Development of Gamification-Based Learning Media Using the Kahoot! Application for Linear Equations and Inequalities in One Variable for Grade VIII SMP/MTS (By: Zuraida Latifah; Advisor: Hidayah Ansori, Asdini Sari; 2024; 54 halaman)

ABSTRACT

Learning tools that support student engagement in the classroom include instructional media. Therefore, interactive learning media is essential to encourage more active student participation during the learning process. This study aims to develop gamification-based learning media using the Kahoot! application that is valid, practical, and effective. The research follows a development approach using the 4D model, which includes four stages: define, design, develop, and disseminate. The subjects of this study were 22 eighth-grade students at SMP Negeri 2 Alalak. The focus of this research and development is gamification-based learning media utilizing the Kahoot! application. Quantitative data were collected from validation scores and questionnaires measuring responses from both students and teachers. Based on validation sheets completed by expert validators, a score of 84.8% was obtained, which falls into the "valid" category. The practicality analysis showed a score of 91.42% based on student responses and 97.75% based on a teacher's evaluation, both categorized as "highly practical." The achievement of learning objectives reached 81.81%, which is categorized as "effective." Therefore, the gamification-based learning media using the Kahoot! application for the topic of linear equations and inequalities in one variable for Grade VIII SMP/MTs was successfully developed and proven to be valid, practical, and effective.

Keywords: Instructional Media, Gamification, Kahoot!, Linear Equations and Inequalities

PRAKATA

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan petunjuk kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Untuk SMP/MTs Kelas VIII.” Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin.
4. Dr. Hidayah Ansori, M.Si. dan Asdini Sari, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, yang banyak memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Elli Kusumawati, M.Pd., selaku dosen penguji yang sudah memberikan masukan demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Taufiq Hidayanto, M.Pd. dan Zainab, S.Pd. selaku validator yang telah memberikan saran dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

7. Semua dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang telah membimbing dan berbagi pengetahuan kepada penulis.
8. Orang tua tercinta, yang meskipun telah berpulang, namun selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam hidup.
9. Untuk suami, Akhmad Rizqan, yang selalu menjadi sumber kekuatan, motivasi, dan dukungan tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan pengertian telah menjadi semangat saya dalam menghadapi tantangan dalam studi maupun sehari-hari.
10. Semua pihak yang membantu penulis, dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis, 30 Desember 2024



Zuraida Latifah
NIM 2110118220028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pembelajaran Matematika.....	9
2.2 Bahan Ajar.....	10
2.3 Media Pembelajaran.....	12
2.4 Gamifikasi dalam Pendidikan.....	13
2.5 Aplikasi <i>Kahoot!</i>	14
2.6 Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.....	15
2.7 Penelitian yang Relevan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Metode Pengembangan.....	19
3.2 Model Pengembangan.....	19
3.3 Prosedur Pengembangan.....	20
3.4 Jenis Data.....	24

3.5	Subjek dan Objek Penelitian	25
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	25
3.7	Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Proses dan Hasil Pengembangan.....	30
4.2	Pembahasan.....	45
BAB V PENUTUP.....		50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN.....		57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Model 4D.....	19
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan	20
Gambar 4. 1 Cover Media Pembelajaran	36
Gambar 4. 2 Tujuan Pembelajaran.....	36
Gambar 4. 3 Materi Interaktif	37
Gambar 4. 4 Perubahan Background	38
Gambar 4. 5 Penambahan langkah pengerjaan	40
Gambar 4. 6 Perbaikan kalimat.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Tingkat Kevalidan	27
Tabel 3. 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan	28
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Lembar Validasi.....	39
Tabel 4. 2 Saran dan Masukkan dari Validator.....	40
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kepraktisan Peserta Didik	42
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Kepraktisan Guru.....	43
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Keefektifan	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Pembelajaran	57
Lampiran 2 Tampilan Media Pembelajaran Pada PC Sebagai Guru (Host)	58
Lampiran 3 Media Pembelajaran Pada Smartphone Sebagai Siswa (Player)	63
Lampiran 4 Lembar Validasi Media Pembelajaran	65
Lampiran 5 Lembar Validasi Validator 1	68
Lampiran 6 Lembar Validasi Validator 2	71
Lampiran 7 Tabel Respon Peserta Didik	74
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Peserta Didik	75
Lampiran 9 Daftar Hasil Tes Peserta Didik	77
Lampiran 10 Hasil Tes Peserta Didik pada Kahoot!.....	78
Lampiran 11 Soal-Soal pada Tes Formatif	79
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian dari Dinas	88
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian dari Kampus	90
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian	92
Lampiran 15 Lembar Kendali Konsultasi Skripsi Pembimbing 1	93
Lampiran 16 Lembar Kendali Konsultasi Skripsi Pembimbing 2	96
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....	98
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Hasil	99
Lampiran 19 Berita Acara Sidang.....	100