

**MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(PJBL) BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DALAM MEMBENTUK KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS KELAS IV DI MI RIYADLOTUT
THALABAH SEDAN**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AL-ANWAR
SARANG REMBANG
2024 M./1445 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ayu Qatrunnada Zukhruf Jianida

NIM : 2020.02.02.1811

Tempat, Tgl. Lahir : Purbalingga, 09 Juli 2002

Alamat : Purbalingga, Jawa Tengah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Di MI Riyadlotut Thalabah Sedan” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan ketentuan kode etik ilmiah.

Apabila di dalamnya terdapat kesalahan dan kekeliruan maka menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya. Selain itu, apabila di dalamnya terdapat plagiarisme atau penjiplakan yang melanggar hak cipta, maka saya siap menerima sanksi berupa pembatalan atau pencabutan gelar kesarjanaan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Rembang, 20 Juni 2024

Penulis,



Ayu Qatrunnada Zukhruf Jianida

NIM. 2020.02.02.1811

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah saudari:

Nama : Ayu Qatrunnada Zukhruf Jianida

NIM : 2020.02.02.1811

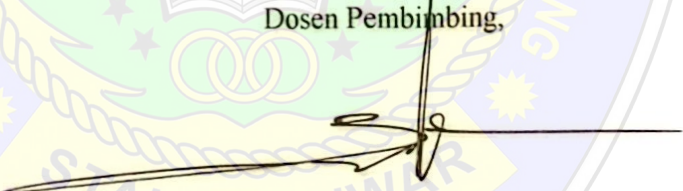
Judul : *Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Di MI Riyadlotut Thalabah Sedan*

Harapan saya, mohon dengan hormat agar naskah skripsi tersebut diterima dan diajukan dalam program munaqosah sesuai dengan jadwal yang direncanakan.

Demikian harap maklum, kami ucapkan terima kasih.

Rembang, 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing,


Burhanudin Mustefa, M. Pd.

NIDN. 2114039501

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi AYU QATTRUNNADA ZUKHRUF JIANIDA dengan NIM 2020.02.02.1811 yang berjudul “MODEL PEMBELAJARAN (PJBL) BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MEMBENTUK KEMAMPUAN BERPIKIR SISWA KELAS IV DI MI RIYADLATUT THALABAH SEDAN” ini telah diuji pada tanggal 25 Juni 2024.

Tim Penguji :

Penguji I


Herman Khunaiyi, M.Pd.
NIDN. 2110118901

Penguji II


Muhammad Jamil, Lc, M.Pd.I.
NIDN. 2125088703

Rembang, 25 Juni 2024

Ketua STAI Al-Anwar


Dr. KH. ABDUL GHOFUR, MA.
NIDN. 2116037301

ABSTRAK

Jianida, Ayu Qatrunnada Zukhruf. 2024. **Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Di MI Riyadlotut Thalabah Sedan**, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar Sarang. Pembimbing Burhanudin Mustofa, M. Pd.

Kemampuan berpikir kritis siswa sangat diperlukan untuk memahami dan memecahkan masalah untuk diselesaikan. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk membentuk kemampuan berpikir kritis siswa yakni model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk menganalisis gamifikasi pada proses pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan (2) Untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis yang terbentuk dari proses model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan datanya menggunakan triangulasi teknik. Sedangkan teknik analisis data menggunakan metode analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi sesuai dengan sintaks pembelajaran. Dalam penelitian ini gamifikasi merupakan sebuah proyek yang dalam model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa yang terbentuk pada peserta didik kelas IV meliputi; memberikan penjelasan sederhana, memberikan penjelasan lanjut, membangun kemampuan dasar, mengatur strategi dan taktik, dan menyimpulkan.

Kata kunci: Gamifikasi, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاحْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal.

(Surah Ali Imran Ayat 190)

PERSEMBAHAN

“Skripsi ini penulis persembahkan untuk keluarga tercinta khususnya kepada kedua orang tua penulis yaitu Bapak Pujianto dan Ibu Wachidah serta dua adik penulis yakni Anis Jias Agasi dan Abdul Aziz Al Makky.”

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya, sehingga pada kesempatan ini saya Ayu Qatrunnada Zukhruf Jianida NIM: 2020.02.02.1811 dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul: *“Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Di MI Riyadlotut Thalabah Sedan”* ini disusun sehingga dapat memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dari STAI Al-Anwar Sarang. Dalam menyusun skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terealisasi. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. K.H. Abdul Ghofur, M.A. sebagai Ketua STAI Al-Anwar Sarang yang telah merestui penulisan skripsi ini.
2. Herman Khunaivi, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGMI STAI Al-Anwar Sarang yang telah memberikan arahan tentang penulisan skripsi ini.
3. Burhanudin Mustofa, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Para dosen dan staf pengajar di lingkungan STAI Al-Anwar Sarang yang membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Umi Hasunah, S.IP. sebagai Kepala Perpustakaan STAI Al-Anwar Sarang yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala MI Riyadlotut Thalabah Sedan yang telah memberikan izin dan dukungan dalam melaksanakan penelitian.
7. Guru kelas IV A MI Riyadlotut Thalabah Sedan yang telah berkenan dan menerima baik serta memperlancar penulis dalam memperoleh data.

8. Kepada orang tua penulis yang secara langsung maupun tidak telah membantu baik moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang semoga segala hal baiknya dibalas oleh-Nya.

Skripsi ini disusun berdasarkan referensi dari buku, jurnal dan berbagai referensi yang berkaitan. Namun dalam penyusunan ini dirasa masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang mendukung sangat diperlukan. Semoga segala usaha yang dilakukan dipermudah oleh-Nya, Aamiin.

Rembang, 20 Juni 2024

Penulis,


Ayu Qatrunnada Zukhruf Jianida

NIM. 2020.02.02.1811



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan Skripsi	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	9
B. Gamifikasi	13
C. Berpikir Kritis.....	16
D. Pembelajaran Matematika	19
E. Penelitian Terdahulu.....	21
F. Kerangka Berpikir	25

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian	28
C. Teknik Pengambilan Sampel.....	28
D. Subjek dan Objek Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Pengujian Keabsahan Data	31
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Gambaran Objek Penelitian.....	35
B. Deskripsi Data Penelitian	38
C. Analisis Data Penelitian	52
BAB V PENUTUP	64
DAFTAR PUSTAKA	67
CURRICULUM VITAE	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	26
--------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Soal Matematika Pada Aplikasi <i>Wordwall</i>	38
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	72
Lampiran 2 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian.....	73
Lampiran 3 Transkrip Observasi.....	74
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru Kelas	79
Lampiran 5 Hasil Wawancara Siswa	85
Lampiran 6 Hasil Wawancara Siswa	85
Lampiran 7 Hasil Wawancara Siswa	87
Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa	88
Lampiran 9 Pedoman Dokumentasi.....	89
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	90
Lampiran 11 Visi Misi dan Tujuan Madrasah	92
Lampiran 12 Struktur Organisasi.....	93
Lampiran 13 Daftar Nama Peserta Didik Kelas IV A	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Poin Kelompok	52
-----------------------------------	----

