

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh skripsi ini merupakan perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 20 Maret 2025



Intan Aristianty
NIM. 211240062

ABSTRAK

Intan Aristianty. 211240062. 2025. Pengaruh *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gamification learning* berbasis *Bamboozle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Norma dalam Kehidupanku”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan berupa 10 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa dari 52,42 pada *pre-test* menjadi 78,48 pada *post-test*. Uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,62 dengan peningkatan sebesar 62,35%, yang termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Temuan ini membuktikan bahwa *gamification learning* berbasis *Bamboozle* berpengaruh signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Norma dalam Kehidupanku”. Metode pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir kritis.

Kata Kunci: *Gamification Learning*, *Bamboozle*, Keterampilan Berpikir Kritis, Pendidikan Pancasila, Norma dalam Kehidupanku

Nomor	: Nota Dinas	Kepada Yth.
Lampiran	: Tugas Akhir	Dekan Fakultas Tarbiyah
Perihal	: Usulan Ujian Munaqasah	dan Keguruan
	a.n Intan Aristianty	di -
	NIM: 211240062	Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Intan Aristianty NIM: 211240062** yang berjudul **“Pengaruh *Gamification Learning* berbasis *Bamboozle* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah”**, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.
Wassalaamu'alaikum Wr.Wb.

Serang, 20 Maret 2025

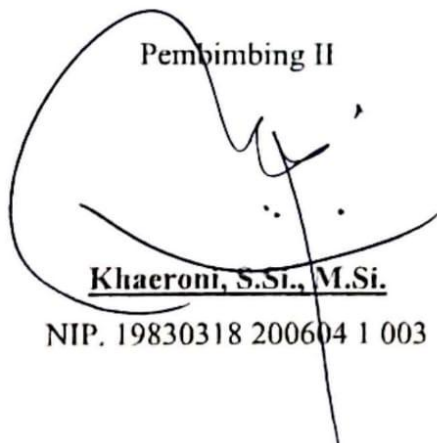
Pembimbing I



Dr. H. Habudin, M.Pd

NIP. 19630201 199403 1 002

Pembimbing II



Khaeroni, S.Si., M.Si.

NIP. 19830318 200604 1 003

**PENGARUH GAMIFICATION LEARNING BERBASIS
BAMBOOZLE TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR
KRITIS SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**

Oleh:

Intan Aristianty
NIM 211240062

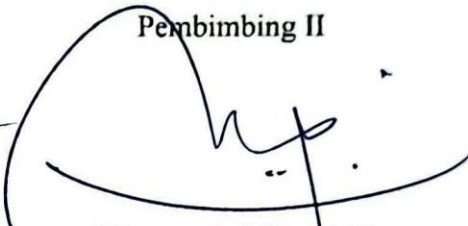
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Habudin, M.Pd
NIP. 19630201 199403 1 002

Pembimbing II



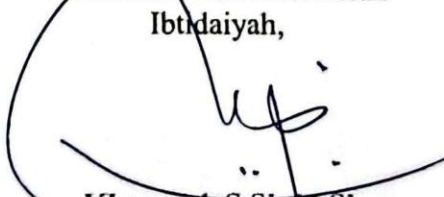
Khaeroni, S.Si., M.Si
NIP. 19830318 200604 1 003

Mengetahui,



Dr. Nana Jumhana, M.Ag
NIP. 19710291999031002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah,



Khaeroni, S.Si., M.Si
NIP. 198303182006041003

PENGESAHAN

Skripsi a.n Intan Aristianty NIM: 211240062 yang berjudul **"Pengaruh Gamification Learning berbasis Bamboozle terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah"** telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 16 Mei 2025

Serang, 16 Mei 2025

Sidang Munaqasah

Ketua Merangkap Anggota,



H. M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd
NIP. 19740731 199903 1 001

Sekretaris Merangkap Anggota,



Dr. Imas Mastoah, M.Pd
NIP. 198708122023212057

Anggota

Penguji I



Dr. H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si., M.Si
NIP. 19751404 200312 1 002

Penguji II



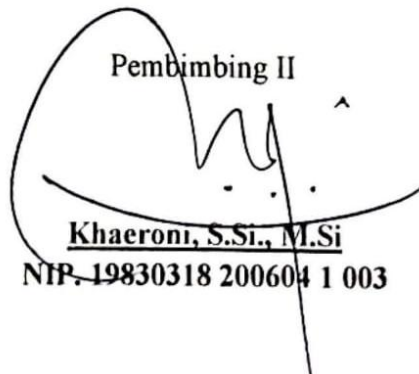
Oman Farhurohman, M.Pd
NIP. 19890619 202321 1 017

Pembimbing I



Dr. H. Habudin, M.Pd
NIP. 19630201 199403 1 002

Pembimbing II



Khaeroni, S.Si., M.Si
NIP. 19830318 200604 1 003

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim..
Alhamdulillahil'alamin..

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT

Teruntuk kedua orang tua saya Abi Iwan Setiawan dan Umi Sarniti yang telah berusaha memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya, memberikan finansial paling utama dan terima kasih atas segala cinta dan kasih sayang. Dan selalu memanjatkan do'a untuk anak-anaknya supaya menjadi orang yang bermanfaat.

Kakak dan adik-adikku Ine Aristiany, M.Luthfi Al-Farros, Luthfan Hadi Al-Faruq, dan Fakhri Hamzah yang selalu menghibur dan memberi semangat sehingga terselesaikan skripsi ini.

Keluarga besar Bapak H. Sabit, Bapak Apip dan Kopma Al-Hikmah yang sudah memberikan do'a dan selalu mendukung saya.

Sahabat kecilku, Resti Kurniasari, Ummu Sulaim Al-Ghumaidha, Indah Savila Herlina, dan Ika Nuraeni yang selalu ada dan sudah mendengarkan keluh kesah saya serta memberikan dukungan dan kehadiran mereka di hidup saya selalu memberikan keceriaan.

Sahabat seperjuanganku, Vania Nurachma, Ira Marlina, Fitri Dwi Ratna, Amallia Kusumaningrum, Apri Wulandari dan Salsabila Oktavia yang sudah menjadi partner belajar selama kuliah, menyusun skripsi dan selalu memberikan motivasi satu sama lainnya, bersama mereka saya berproses di akademik dan di organisasi serta kegiatan apapun yang diikuti selama perkuliahan.

Seluruh teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2021. Terima kasih sudah menjadi teman dan menjadi orang baik yang selalu saling memberikan informasi tentang perkuliahan selama 4 tahun ini.

Almamaterku tercinta, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

**"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."
(QS. Al-Insyirah: 6)**

**Tetap semangat dalam belajar, berbuat kebaikan, dan
menjalani kehidupan !!**

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Intan Aristianty dilahirkan di Serang, pada tanggal 28 Juni 2003. Tepatnya di Kp.Kayuareng, Rt.03/Rw.06, Desa Parigi, Kecamatan Cikande, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Putri kedua dari Abi Iwan Setiawan dan Ummi Sarniti.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut: RA. As-Sanariyah lulus pada tahun 2009, SDIT Al-Khoir lulus pada Tahun 2015, SMPIT Alia *Islamic School* lulus pada Tahun 2018, Ma'had Minhajul Muslim lulus pada Tahun 2021, dan pada tahun 2021 penulis masuk Perguruan Tinggi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Selama masa perkuliahan, penulis mengikuti kegiatan intra, yakni menjadi anggota dan pengurus KOPMA Al-Hikmah UIN SMH Banten sejak tahun 2022.

Demikian catatan singkat mengenai riwayat hidup penulis. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis sendiri serta orang banyak. Aamiin.

Serang, 20 Maret 2025

Intan Aristianty
NIM. 211240062

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarganya, para sahabatnya serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini kemungkinan besar tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd, Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Bapak Khaeroni, S.Si, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
4. Bapak Dr. H. Habudin, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Bapak Khaeroni, S.Si., M.Si. sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di UIN SMH Banten.
6. Kedua orang tuaku, ayahanda tercinta Abi Iwan Setiawan dan Ibunda tersayang Ummi Sarniti yang selalu menjaga saya dalam do'a-do'a nya dan tidak pernah lelah memberi perhatian, semangat, dan dukungan untuk menyelesaikan program sarjana.

7. Kepada kakak dan adik-adikku, Ine Aristiany, M. Luthfi Al-Farros, Luthfan Hadi Al-Faruq, dan Fakhri Hamzah, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan yang selalu membuatku semangat.
8. Partner perjuangan skripsiku Yuyunaa dan Fitri Dwi Ratna, terima kasih sudah menemani selama ini, yang selalu memberikan dorongan, dukungan, arahan, dan semangat dalam menyusun skripsi.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis berharap semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlimpah. Aamiin.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dari segi isi maupun metodologi penulisannya. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Serang, 20 Maret 2025
Penulis,

Intan Aristianty
NIM. 211240062

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK.....	ii
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. <i>Gamification learning</i>	10
1. Pengertian <i>Gamification Learning</i>	10
2. Tujuan <i>Gamification Learning</i>	12
3. Manfaat <i>Gamification Learning</i>	13
4. Karakteristik <i>Gamification Learning</i>	14
5. Kelebihan <i>Gamification Learning</i>	15
6. Kekurangan <i>Gamification Learning</i>	16

B. <i>Gamification Learning</i> berbasis <i>Bamboozle</i>	17
1. Pengertian <i>Bamboozle</i>	17
2. Tujuan <i>Bamboozle</i> dalam pembelajaran.....	18
3. Manfaat <i>Bamboozle</i> dalam Proses Pembelajaran.....	19
4. Kelebihan <i>Bamboozle</i> sebagai Media Pembelajaran.....	20
5. Kekurangan <i>Bamboozle</i> dalam Pembelajaran	21
C. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa	22
1. Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis.....	22
2. Tujuan Keterampilan Berpikir Kritis	23
3. Karakteristik Keterampilan Berpikir Kritis	24
4. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	25
5. Faktor Pendukung Keterampilan Berpikir Kritis	26
6. Faktor Penghambat Keterampilan Berpikir Kritis	28
D. Pendidikan Pancasila.....	29
1. Pengertian dan Urgensi Pendidikan Pancasila	29
2. Tujuan Pendidikan Pancasila di MI	30
3. Manfaat Pendidikan Pancasila.....	31
4. Relevansi Pendidikan Pancasila dengan Kehidupan Sehari-hari	32
E. Materi “Norma dalam Kehidupanku” pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	33
F. Siswa Madrasah Ibtidaiyah	34
G. Kajian Penelitian yang Relevan	37
H. Kerangka Berpikir.....	39
I. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Tempat Penelitian	43
B. Waktu Penelitian	43

C. Pendekatan Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian	45
E. Variabel Penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Instrumen Penelitian	48
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	50
I. Teknik Analisis Data	55
J. Hipotesis Statistik	59
K. Langkah-langkah Pelaksanaan Penelitian	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk Sebelum Diterapkannya <i>Gamification Learning</i> Berbasis <i>Bamboozle</i>	62
2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk Sesudah Diterapkannya <i>Gamification Learning</i> Berbasis <i>Bamboozle</i>	65
3. Pengaruh <i>Gamification Learning</i> Berbasis <i>Bamboozle</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk	67
B. Pembahasan	73
1. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk Sebelum Diterapkannya <i>Gamification Learning</i> Berbasis <i>Bamboozle</i>	73
2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk Sesudah Diterapkannya <i>Gamification Learning</i> Berbasis <i>Bamboozle</i>	74
3. Pengaruh <i>Gamification Learning</i> Berbasis <i>Bamboozle</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MI Al-Jauharotunnaqiyah Priuk	76
BAB V PENUTUP	79

A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda	49
Tabel 3.2 Format Penilaian Soal Pilihan Ganda.....	49
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas.....	52
Tabel 3.4 Kesimpulan Hasil Uji Validitas.....	52
Tabel 3.5 Hasil <i>Cronbach Alpha</i>	54
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal.....	55
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kognitif.....	57
Tabel 3.8 Kriteria Gain Ternormalisasi.....	59
Tabel 3.9 Kriteria penentuan tingkat keefektifan.....	59
Tabel 4.1 Skor Nilai <i>Pre-test</i>	63
Tabel 4.2 <i>Output</i> SPSS 20.0 Hasil Skor <i>Pre-test</i>	64
Tabel 4.3 Skor nilai <i>Post-test</i>	65
Tabel 4.4 <i>Output</i> SPSS 20.0 Hasil Skor <i>Post-test</i>	66
Tabel 4.5 <i>Output</i> SPSS 20.0 Uji Normalitas	68
Tabel 4.6 <i>Output</i> SPSS 20.0 Uji Homogenitas	69
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan N-Gain	69
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Pendidikan Pancasila.....	88
Lampiran 2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> siswa.....	101
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi	102
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 5 Foto Dokumentasi.....	105
Lampiran 6 Buku Bimbingan.....	106