

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK
PAIR SHARE BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS III MIN 1 KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
VIKA AUDINA
NIM. 220103110017**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK
PAIR SHARE BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS III MIN 1 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Vika Audina

NIM. 220103110017



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

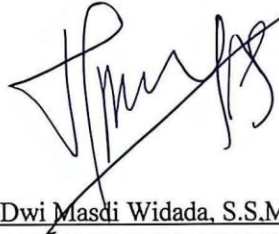
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Min 1 Kota Malang”** oleh Vika Audina ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Dr. Dwi Masdi Widada, S.S.M.Pd.
NIP. 198205142015031003

Mengetahui,

Ketua Prodi Studi



Ahmad Abtokhi, M.Pd.
NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Min 1 Kota Malang” oleh Vika Audina ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 11 juni 2026

Dewan Penguji

Tanda tangan

Ketua Penguji

Dr. Agus Mukti Wibowo

NIP. 197807072008011021


:

Anggota Penguji

Rizki Amelia, M.Pd

NIP. 199205152023212037


:

Sekretaris

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd

NIP. 198205142015031003


:

Mengesahkan
Dekan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 22.11.2026

Dr. Dwi Masdi Didada, S.S.,M.P.D
Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Vika Audina

Lamp. : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang
di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Vika Audina

NIM : 220103110017

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

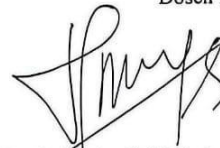
Judul skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Min I Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sdah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 22.11.2026

Dosen Pembimbing



Dr. Dwi Masdi Widada, S.S.,M.Pd.
NIP. 198205142015031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vika Audina
NIM : 220103110017
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi
Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas
III Min 1 Kota Malang

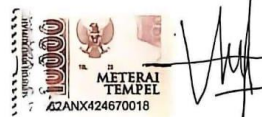
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah dituli atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22.05.2026

Hormat Saya



METERAI
TEMPEL
AZANX424670018

Vika Audina

NIM. 220103110017

LEMBAR MOTO

وُسْعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Al-Baqarah [2]:286)

Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutan yang membuat kita sulit.

Ali bin Abi Thalib

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar. Melainkan milik mereka yang
senantiasa berusaha”

B.J Habibie

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji diberikan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan limpahan karunia dan petunjuknya sehingga memungkinkan peneliti untuk menuntaskan penelitian skripsi ini. Sholawat dan salam tetap terlimpahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW.

Penuh rasa syukur, peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang telah memberikan dukungan secara penuh dengan keiklasan hatinya atas kelancaran penyusun skripsi, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kepada orang tua, yang telah memberikan cinta, yang senantiasa mendoakan, memberikan segala dukungan baik moril dan material, serta selalu menjadi sumber inspirasi dalam setiap langkah penulis
2. Seluruh Bapak Ibu guru dan dosen yang telah memberikan ilmu kepada peneliti
3. Bapak Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi, yang senantiasa membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menuntaskan pendidikan S-1 ini.
4. Seluruh keluarga dan teman-teman peneliti yang telah menemani selama proses perkuliahan sampai penulisan skripsi ini.
5. Kepada diri sendiri yang sudah bekerja keras dan tidak milih untuk berputus asa hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pembaca di masa depan, semoga skripsi ini dapat memberikan kebaikan dan manfaat yang berharga

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkah limpahan rahmat dan karunianya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Min 1 Kota Malang”. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan dinul islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Hj Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP, selaku rector UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abthoki, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Dwi Masdi Widada, S.S, M.Pd, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas dedikasi dan bimbingan yang telah diberikan selama proses belajar. Dukungan dan pengetahuan yang telah anda berikan sangat berarti bagi perkembangan akademis peneliti.
6. Seluruh Keluarga besar MIN 1 Kota Malang khususnya Ibu Nanik Luthfiyah SRN, M.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia kelas III D yang telah memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, yang dengan ketulusan, kesabaran, dan kasih sayang tak terhitung telah membimbing penulis sejak masa kecil hingga mencapai bangku perguruan tinggi. Terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan, setiap nasihat yang diberikan, dan setiap pengorbanan yang mengiringi langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana. Terima kasih pula atas cintanya yang tidak pernah berkurang dan dukungan yang tidak pernah berhenti menguatkan penulis sepanjang perjalanan pendidikan ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan dengan keberkahan dan kesehatan sepanjang usia Aamiin.
8. Kepada kakak peneliti, mery efriyanti S.Pd.I, Dicky Pratama S.Pd dan Andhika Okta Syahbana S.H, terima kasih atas semangat, do'a dan cinta yang selalu diberikan kepada adik terakhirnya, terima kasih sudah berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, maupun materi kepada penulis. Sudah selalu mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, menyaksikan setiap tangisan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Terima kasih kepada teman-teman dekat peneliti: Sri sofiatun syarifah, Avila Nada Shidqi Muarif, Nuri Rizqi Muvida, Naura Narzifah Hasanah, Choimul Rodhiyah dan seluruh teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan dan pengalaman yang telah dibagikan, peneliti merasa bersyukur dapat mengenal kalian semua pada bangku perkuliahan.
10. Terima kasih kepada semua pihak yang dengan ikhlas membantu peneliti dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penelitik menerima kritik dan saran sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi diri sendiri, tetapi juga bagi pihak lain.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR MOTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
ملخص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Masalah.....	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Orisinalitas Penelitian	9
G. Definisi Istilah.....	25
H. Sistematika Penulisan.....	28
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	30
A. Kajian Teori.....	30
1. Teori Model Cooperative Learning.....	30
2. Model pembelajaran <i>think, pair and share</i>	35
3. Gamifikasi.....	39
4. Model Thik Pair Share (TPS) berbasis Gamifikasi.....	46
B. Perspektif dalam islam	54
C. Kerangka Berpikir.....	55

D. Hipotesis.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	59
B. Lokasi Penelitian.....	60
C. Variabel Penelitian	60
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	62
E. Data Dan Sumber Data.....	63
F. Instrumen Penelitian.....	63
G. Validitas Dan Realibitas Instrumen	67
1. Uji Validitas.....	67
H. Teknik Pengumpulan Data	70
I. Analisis Data	71
J. Prosedur Penelitian.....	74
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	77
A. Deskripsi model pembelajaran model TPS berbasis gamifikasi	77
B. Paparan.....	84
BAB V PEMBAHASAN	93
A. Perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di Kelas III MIN 1 Kota Malang.....	93
BAB VI PUNUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	19
Tabel 2.1 Sintaks Gamifikasi.....	44
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	45
Tabel 3. 2Kisi-Kisi instrument lembar angket motivasi belajar siswa.....	64
Tabel 3.3 Kategori penilaian angket.....	66
Tabel 3.4 Hasil uji validasi.....	58
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	60
Tabel 4. 1 Hasil angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen.....	84
Tabel 4. 2 Hasil angket motivasi belajar siswa kelas kontrol.....	85
Tabel 4.3 Hasil angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen.....	85
Tabel 4.4 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan.....	87
Tabel 4. 5 Hasil Statistik Deskriptif.....	88
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	89
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	90
Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kegiatan Mengerjakan Angket <i>Pre-test</i> di Kelas Eksperimen	77
Gambar 4.2 Kegiatan Mengerjakan Angket <i>Pre-test</i> di Kelas Kontrol.....	77
Gambar 4.3 Kegiatan Tahap <i>Think</i>	80
Gambar 4. 4 Kegiatan Tahap <i>Pair</i>	81
Gambar 4. 5 Kegiatan Tahap <i>share</i>	82
Gambar 4. 6 kegiatan mengerjakan angket <i>posttest</i> di kelas eksperimen.....	84
Gambar 4. 7 kegiatan mengerjakan angket <i>posttest</i> di kelas kontrol.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Penelitian	111
Lampiran 2: Selesai Penelitian	112
Lampiran 3: instrumen kisi-kisi dan angket	113
Lampiran 4: lembar validasi angket	117
Lampiran 5: uji validitas konstruk dan reabilitas	119
Lampiran 6: modul ajar 1 kelas eksperimen	120
Lampiran 7: modul ajar 2 kelas eksperimen	122
Lampiran 8: Modul ajar kelas eksperimen.....	124
Lampiran 9: LKPD kelas eksperimen.....	125
Lampiran 10: lembar validasi modul ajar dan LKPD	126
Lampiran 11: Normalitas, Homogenitas dan Independet Sample T-test	131
Lampiran 12: Sertifikat Plagiasi Turnitin.....	132
Lampiran 13: Biodata Mahasiswa	133

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	’
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diphong

أو	=	Aw
أي	=	Ay
ؤ	=	û
إي	=	î

ABSTRAK

Vika Audina. 2026. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 1 Kota Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., MPd

Kata Kunci: *Think Pair Share, gamifikasi, motivasi belajar, membaca pemahaman*

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, namun masih rendahnya motivasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam membaca pemahaman menjadi tantangan yang nyata di jenjang madrasah ibtidaiyah. Padahal, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam pengembangan kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan penguasaan mata pelajaran lain di sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi hadir sebagai inovasi yang memadukan keterlibatan aktif siswa melalui diskusi berpasangan dengan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran formal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbasis gamifikasi dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman di MIN 1 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen* yang melibatkan dua kelas, masing-masing terdiri dari 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Independent Sample t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 64,3, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 54,7. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

Vika Audina. 2026. *The Effect of Gamification-Based Think Pair Share Cooperative Learning Model on Students' Learning Motivation in Indonesian Language Subject for Grade III at MIN 1 Malang City*. Undergraduate Thesis. Islamic Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd.

Keywords: *Think Pair Share, gamification, learning motivation, reading comprehension*

Learning motivation is a crucial factor in academic success; however, the low level of student motivation in the Indonesian language subject, particularly in reading comprehension, remains a significant challenge at the Islamic elementary school (*madrasah ibtidaiyah*) level. In fact, Indonesian language learning plays a strategic role in developing communication skills, critical thinking, and mastering other subjects in elementary school. The gamification-based Think Pair Share (TPS) cooperative learning model serves as an innovation that integrates students' active involvement through paired discussions with game elements in the formal learning process.

This study aims to analyze the differences in learning motivation between the experimental class that applied the gamification-based Think Pair Share (TPS) cooperative learning model and the control class that used conventional learning in Indonesian language subject, specifically in reading comprehension material at MIN 1 Malang City. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two classes, each consisting of 28 students. Data collection was conducted using learning motivation questionnaires administered before (pre-test) and after (post-test) the treatment. Data analysis used normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample t-Test hypothesis testing.

The results showed that there is a significant difference in students' learning motivation between the experimental class and the control class. The experimental class achieved a post-test average score of 64.3, while the control class obtained an average of 54.7. The Independent Sample t-Test result showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference between the two classes. Therefore, the implementation of the gamification-based TPS cooperative learning model is proven effective in enhancing students' learning motivation in Indonesian language learning compared to conventional learning.

ملخص

فيكا أودينا 2026. أثر نموذج التعلم التعاوني "فكر، شارك، ناقش" القائم على أسلوب التلعيب على دافعية الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية للصف الثالث في مدرسة MIN 1 بمدينة مالانج. أطروحة. برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف على الأطروحة: د. دوي مسدي ودادا، بكالوريوس، ماجستير في التربية الكلمات المفتاحية: المقروء فهم التعلم، تحفيز التلعيب، ناقش، شارك، فكر

يُعدّ دافع التعلّم عاملاً حاسماً في نجاح عملية التعلّم. مع ذلك، لا يزال انخفاض دافع الطلاب في اللغة الإندونيسية، وخاصةً في فهم المقروء، يمثّل تحدياً كبيراً في المرحلة الابتدائية. لكنّ تعلّم اللغة الإندونيسية يُسهم بشكلٍ استراتيجي في تنمية مهارات التواصل والتفكير النقدي وإتقان المواد الدراسية الأخرى في المرحلة الابتدائية. ويُقدّم نموذج التعلّم التعاوني "فكر، شارك، ناقش" (TPS) القائم على أسلوب التلعيب ابتكاراً يجمع بين المشاركة الفعّالة للطلاب من خلال المناقشات الثنائية وعناصر الألعاب ضمن عملية التعلّم الرسمية.

تهدف هذه الأطروحة إلى تحقيق هدفين رئيسيين: 1) تحديد أثر تطبيق نموذج التعلم تهدف هذه الدراسة إلى تحليل الفروق في دافعية التعلم بين المجموعة التجريبية التي طبقت نموذج "فكر، شارك، ناقش" (TPS) القائم على التلعيب، والمجموعة الضابطة التي استخدمت التعلم التقليدي في مادة اللغة الإندونيسية، وتحديدًا في مادة فهم المقروء بمدرسة MIN ١ بمدينة مالانج. اعتمدت الدراسة المنهج الكمي بتصميم شبه تجريبي، وشملت مجموعتين، تضم كل منهما ٢٨ طالباً. جُمعت البيانات باستخدام استبيان دافعية التعلم الذي وُزِع قبل التطبيق (الاختبار القبلي) وبعده (الاختبار البعدي). وتضمّن تحليل البيانات اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار تجانس التباين، واختبار t للعينات المستقلة لاختبار الفرضيات

كشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. إذ بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٦٤,٣، في حين بلغ متوسط المجموعة الضابطة ٥٤,٧. وأظهر اختبار t للعينات المستقلة قيمة دلالة إحصائية مقدارها ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يؤكد وجود فروق معنوية بين المجموعتين. وبناءً على ذلك، ثبتت فعالية نموذج التعلم التعاوني TPS القائم على التلعيب في تعزيز دافعية الطلاب لتعلم اللغة الإندونيسية مقارنةً بالتعلم التقليدي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir dan berbahasa. karena hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa, khususnya membaca dan menulis, merupakan fondasi utama bagi siswa dapat menguasai mata pelajaran lain. Namun kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca dan menulis, seperti kurang memahami bacaan, penggunaan ejaan yang belum tepat, yang diakibatkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengerjakan tugas-tugas berbahasa hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.¹

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran karena mampu mengarahkan dan mendorong perilaku seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²

¹ Suparlan Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekoah Dasar," *Fondatia* 4, no. 2 (2020): 245–58, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>.

² Difa Sri Utami et al., "Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2071–82, <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>.

Tanpa adanya dorongan dari dalam diri seseorang akan mengalami kesulitan untuk belajar dan berkembang secara optimal. Motivasi belajar dapat berasal dari faktor intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan hasrat untuk mencapai sesuatu, maupun faktor ekstrinsik, seperti penghargaan, dukungan, atau bantuan dari orang lain.³ Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan semangat belajar yang lebih baik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III di MIN 1 Kota Malang pada hari Rabu tanggal 1 Oktober 2025, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, khususnya dalam kegiatan membaca pemahaman. Hasil observasi menunjukkan bahwa Dari 28 siswa, hanya sekitar 5-9 siswa yang menunjukkan kemauan untuk membaca dan berusaha memahami isi bacaan ketika guru memberikan tugas membaca pemahaman. Hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa siswa tampak kurang semangat dan malas membaca pada saat mata pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung khususnya pada membaca pemahaman, dan masih kurangnya percaya diri terhadap hasil jawabannya sendiri.

Selain itu, data hasil wawancara terhadap guru bahasa indonesia kelas III mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi

³ Rusnawati Ellis et al., "Tinjauan Pustaka: Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 12–17.

⁴ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

membaca pemahaman, guru sudah menerapkan beberapa metode seperti membaca nyaring bersama, membaca berpasangan serta latihan memahami isi bacaan melalui pertanyaan. Namun demikian guru menyampaikan bahwa siswa sudah bisa membaca dengan lancar, tetapi masih kesulitan memahami isi bacaan secara menyeluruh. Siswa cenderung hanya membaca kata demi kata tanpa mengaitkan makna antar kalimat, sehingga pemahaman bacaan mereka masih rendah. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan menyusun kalimat menjadi paragraf yang runtut serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya persoalan nyata dalam pembelajaran, yaitu kurangnya semangat dan motivasi belajar sehingga menjadi persoalan di lingkungan pendidikan.⁵

Rendahnya motivasi belajar siswa tampak pada beberapa indikator. Pertama, aspek ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman masih rendah. Hal ini terlihat hanya sekitar 5–9 siswa dari 28 siswa yang menunjukkan kemauan untuk membaca dan memahami isi bacaan yang diberikan guru. Sebagian besar siswa cenderung membaca ketika diminta oleh guru, sehingga motivasi yang muncul lebih banyak dipengaruhi oleh faktor eksternal dibandingkan dorongan dari dalam diri siswa. Kedua, aspek kepercayaan diri siswa juga masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa mengaku kurang yakin terhadap jawaban yang mereka berikan dan merasa ragu untuk menyampaikan pendapat di depan kelas. Akibatnya, siswa cenderung menunggu arahan dari guru atau mengikuti jawaban teman

⁵ Deisye Supit, "Hubungan Media Pembelajaran Video Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala," *Cogito Smart Journal* | 6, no. 1 (2020): 73–82.

dibandingkan mengemukakan pemikirannya sendiri. Padahal, kepercayaan diri merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Ketiga, rendahnya motivasi belajar juga tampak dari kurangnya usaha siswa dalam memahami isi bacaan secara mendalam. Meskipun sebagian besar siswa sudah mampu membaca dengan lancar, mereka masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan makna antar kalimat dan memahami isi bacaan secara menyeluruh. Siswa cenderung membaca teks hanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunjukkan keinginan untuk menggali informasi lebih lanjut dari bacaan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas membaca yang dilakukan belum didorong oleh motivasi belajar yang kuat. Dengan demikian, data observasi dan wawancara ini secara tidak langsung menggambarkan bahwa ada tantangan serius dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu guru menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* sudah pernah diterapkan, namun model tersebut belum digunakan secara optimal pada materi membaca pemahaman karena tingkat motivasi siswa yang masih rendah. Oleh karena itu peneliti memberikan inovasi model pembelajaran TPS berbasis gamifikasi guna meningkatkan motivasi khususnya pada keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang efektif. Model *Think Pair Share* (TPS) merupakan model yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui tahapan berpikir

(*think*), berpasangan (*pair*), dan berbagi (*share*). Melalui proses ini siswa tidak hanya berpikir secara mandiri, tetapi juga berdiskusi dengan teman sebayanya untuk saling bertukar ide dan membantu memahami materi. Interaksi antar siswa tersebut menjadikan proses belajar lebih mendalam, karena siswa belajar menjelaskan dan mengoreksi pemahaman satu sama lain.⁶

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Agus Yulianto menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas VI SDN 42 Kota Bima menunjukkan bahwa sebelum penerapan TPS tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 50%, sedangkan setelah diterapkan model TPS meningkat menjadi 85%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TPS dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁷

Model pembelajaran Think Pair Share (TPS) memiliki keunggulan dalam meningkatkan interaksi, kerja sama, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui tahapan berpikir secara mandiri (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan berbagi hasil diskusi kepada kelas (*share*).⁸ Namun, keberhasilan setiap tahapan tersebut sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Menurut Uno (2023), siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung kurang aktif dalam mengikuti kegiatan

⁶ A Rukmini, "Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD," *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series* 3, no. 3 (2020): 2176–81.

⁷ Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 6–11, <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikdas>.

⁸ I W Daniel Winantara and I Nyoman Laba Jayanta, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Metode Think Pair Share," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 9.

pembelajaran, kurang tekun dalam menyelesaikan tugas, serta kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat.⁹ Oleh karena itu, pada pembelajaran membaca pemahaman, siswa yang kurang termotivasi berpotensi pasif pada tahap think, kurang berpartisipasi saat pair, dan enggan menyampaikan hasil diskusi pada tahap share, sehingga penerapan TPS belum dapat berjalan secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dapat dipadukan dengan model TPS yaitu menggunakan pendekatan gamifikasi. Karena gamifikasi merupakan penerapan yang memasukkan unsur permainan ke proses pembelajaran seperti poin, lencana (*badges*), dan tantangan (*challenges*) yang bertujuan untuk memotivasi dan antusias belajar siswa. Sehingga siswa dapat merasa enjoy dan merasa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut¹⁰. Penerapan gamifikasi dalam proses belajar dapat dilakukan dengan beberapa cara mudah, seperti membagi materi dalam level, memberikan kuisisioner di akhir setiap episode, serta memberikan *reward* berupa lencana atau point kepada siswa yang telah menyelesaikan masalah. Selain itu, guru juga dapat menunjukkan *leaderboard* untuk menampilkan pencapaian siswa, memberikan bonus reward secara random, atau memperkenalkan konsep quest (pencarian) yang menantang rasa ingin tahu siswa. Pendekatan ini tidak hanya membangkitkan

⁹ B. Uno dan Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023).

¹⁰ Tellma Monna Tiwa, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Jambura Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 91–99.

motivasi, melainkan juga mengembangkan rasa percaya diri, ingin berprestasi, dan keterlibatan emosi siswa dalam menjalani proses belajar.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini hendak mengkaji tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Min 1 Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini, yakni:

Apakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Think Pair share* (TPS) berbasis gamifikasi dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran membaca pemahaman di Kelas III MIN 1 Kota Malang?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, supaya permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih fokus dan terarah serta tidak menyimpang dari apa yang sudah dijadikan tujuan dilaksanakan penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Think Pair Share*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia.

¹¹ Heni Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6, <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.

3. Peningkatan motivasi belajar siswa pada kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Think Pair Share* yang dipadukan dengan pendekatan Gamifikasi.
4. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas III pada Min 1 Kota Malang

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model Think pair share (TPS) berbasis gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran membaca pemahaman di Kelas III MIN 1 Kota Malang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait dengan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman.
- b. Menambah wawasan serta referensi bagi penulis dan Civitas Akademika khususnya bagi mahasiswa Ilmu Pendidikan, kekususnya dalam kajian teori pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbasis gamifikasi, sehingga dapat memperkaya khazanah penelitian di bidang pendidikan Bahasa Indonesia.

- c. Memperkuat dasar teori model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan bermakna.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan membantu siswa untuk meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, efektif, serta mampu mengatasi permasalahan kurangnya motivasi dan semangat siswa dalam membaca maupun berdiskusi.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran dan kualitas pendidikan di MIN 1 Kota Malang dengan penerapan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

F. Orisinalitas Penelitian

Keaslian penelitian merupakan perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu dengan fokus penelitian yang mempunyai kesamaan, serta menunjukkan perihal adanya pembaharuan dalam penelitian yang akan dilakukan ini. Berikut merupakan perbedaan dan persamaan antara penelitian dalam proposal ini dengan penelitian terdahulu.

1. Pada artikel yang ditulis oleh Awaluddin Muin, Sidrah Afriani Rachman, Nirwana, dalam Macca Science-EDU Jurnal. Dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SBDP Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna mengatasi rendahnya motivasi belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah terletak pada model, fokus, dan metode yang digunakan, di mana penelitian ini mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi dengan fokus pada motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman Bahasa Indonesia melalui pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian terdahulu membahas model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi secara umum dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SBDP menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).¹²
2. Pada artikel yang ditulis oleh Melli Agustini, dan Dea Mustika dalam Journal of Innovative and Creativity. Dengan judul “Pengaruh Model

¹² Nirwana Awaluddin Muin, Sidrah Afriani Rachman, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SBDP,” *Journal Homepage*, no. 2024 (2025).

Kooperatif Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna mengatasi rendahnya motivasi belajar serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah terletak pada fokus variabel, mata pelajaran, dan bentuk model yang digunakan, di mana penelitian ini mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi dengan fokus pada motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian terdahulu membahas model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi secara umum dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.¹³

3. Pada artikel yang ditulis oleh Sri Iriani, dalam Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN

¹³ Dea Mustika Melli Agustini, “Pengaruh Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru,” *Journal of Innovative and Creativity* 5, no. 2 (2025): 17914–23.

004 Pagaran Tapah Darussalam” Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama mengkaji penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian ini mengombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca pemahaman siswa, sedangkan penelitian terdahulu hanya menggunakan model TPS tanpa tambahan gamifikasi dan lebih berfokus pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa saja.¹⁴

4. Pada artikel yang ditulis oleh Muhammad Asrul Sultan, Zaid Zainal, dan Anna Aprilianti Momang, dalam Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan. Dengan Judul “Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah meneliti upaya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat

¹⁴ Sri Iriani, “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 004 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM,” *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 6, no. 1514 (2017): 89–97.

ini adalah penelitian ini menggunakan metode gamifikasi sebagai inovasi dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, sedangkan penelitian terdahulu tidak dipadukan dengan model pembelajaran (seperti Think Pair Share/TPS), meskipun tujuannya serupa.¹⁵

5. Pada artikel yang ditulis oleh Nurhafifah Asmad, Alya Eka Yatri, dan Asdar, dalam EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran. Dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika: kajian Literatur”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Think Pair Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan peningkatan rata-rata sebesar 22 poin dibanding kelas kontrol hanya 11,3 poin. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah membahas penerapan pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi dan/atau pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya, yakni penelitian terdahulu menitikberatkan pada kajian literatur tentang pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi secara umum di berbagai jenjang dan konteks,

¹⁵ Muhammad Asrul Sultan et al., “Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan” 2, no. 2 (2024): 139–45.

sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada penerapan langsung model atau metode tertentu dalam situasi pembelajaran Bahasa Indonesia.¹⁶

6. Pada penelitian yang dilakukan oleh I W. Daniel Winantara dan I Nyoman Laba Jayanta dalam Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No. 1 Mengwitani”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model TPS, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman melalui penerapan model Think Pair Share (TPS) yang dipadukan dengan gamifikasi. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan model TPS tanpa unsur gamifikasi, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan unsur poin, level, tantangan, dan reward dalam proses pembelajaran.¹⁷
7. Pada artikel yang ditulis oleh Nurvela Resti dan Silvester dalam Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA dengan judul “Pengaruh Model Think Pair Share (TPS) Berbasis Media Gambar terhadap Hasil Belajar

¹⁶ Asdar Nurhafifah Asmad, Alya Eka, “Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika: Kajian Literatur,” *Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran* 06 (2026): 245–51.

¹⁷ Daniel Winantara and Laba Jayanta, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Metode Think Pair Share.”

IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) sebagai inovasi pembelajaran dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap siswa. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu memadukan model TPS dengan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar, sedangkan penelitian ini memadukan model TPS dengan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi membaca pemahaman siswa kelas III MIN 1 Kota Malang. Selain itu, variabel terikat, mata pelajaran, subjek penelitian, serta bentuk inovasi yang digunakan pada kedua penelitian juga berbeda.¹⁸

8. Pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Wiwhid Handayani dan Kemal Budi Mulyono dalam Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Semarang”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama menggunakan model

¹⁸ Nurvela Resti, “PENGARUH MODEL THINK PAIR SHARE (TPS) BERBASIS MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V” 4 (2026), <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v4i2.16894>.

pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi melalui penerapan model Think Pair Share (TPS) berbasis media digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman melalui penerapan model Think Pair Share (TPS) yang dipadukan dengan gamifikasi. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan media digital seperti Google Docs dan Mentimeter dalam penerapan model TPS, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan reward dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁹

9. Pada penelitian yang ditulis oleh Ahmad Fawaid, Qurratul Aini, Ahmad Fatah Yasin, dan Mohamad Zubad Nurul Yaqin dalam MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah dengan judul “Penerapan Teknik Think Pair Share dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas VI di MIS Nurul Hikmah Pamekasan Madura”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama menggunakan model atau teknik Think Pair Share

¹⁹ Wahyu Wiwhid Handayani and Kemal Budi Mulyono, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Media Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Semarang,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 3 (2025): 1617–26, <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6853>.

(TPS) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah serta bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Adapun perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan partisipasi siswa dan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode kualitatif studi kasus, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi pada materi membaca pemahaman. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan reward yang tidak digunakan dalam penelitian terdahulu.²⁰

10. Pada penelitian yang dilakukan oleh Adinda Erdiana, Ngatmini, dan Sri Winarni dalam Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran dengan judul “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi”. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama menerapkan konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar peserta didik. Selain itu, kedua penelitian juga dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan bagi siswa. Adapun perbedaan

²⁰ Ahmad Fawaid et al., “Penerapan Teknik Think Pair Share Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas Vi Di Mis Nurul Hikmah Pamekasan Madura,” *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2025): 203–15.

antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu berfokus pada penerapan gamifikasi menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, respons, dan hasil belajar peserta didik dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas III pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman dengan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan media Wordwall sebagai sarana utama penerapan gamifikasi, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan reward ke dalam model pembelajaran Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, terdapat perbedaan pada model pembelajaran, pendekatan penelitian, jenjang pendidikan, materi pembelajaran, serta variabel yang diteliti.²¹

²¹ Adinda Erdiana, Ngatmini Ngatmini, and Sri Winarni, "Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 715–24, <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226>.

Tabel 1.1

Orisinalitas Penelitian

No	Nama, Jenis & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Awaluddin Muin, Sidrah Afriani Rachman, Nirwana, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SBDP Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone, Macca Science-EDU Jurnal”	Mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna mengatasi rendahnya motivasi belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.	Perbedaan terletak pada model, fokus, dan metode yang digunakan, di mana penelitian ini mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi dengan fokus pada motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman Bahasa Indonesia melalui pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian terdahulu membahas model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi secara umum dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SBDP menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya
2.	Melli Agustini, Dea Mustika, “Pengaruh Model Kooperatif	Penelitian sama-sama mengkaji penerapan model pembelajaran	Perbedaan penelitian terletak pada fokus variabel, mata	Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe

- Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru, Journal of Innovative and Creativity”
- kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna mengatasi rendahnya motivasi belajar serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran
- pelajaran, dan bentuk model yang digunakan, di mana penelitian ini mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi dengan fokus pada motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman Bahasa Indonesia , sedangkan penelitian terdahulu membahas model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi secara umum dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA
- Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya
3. Sri Iriani, “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 004 Pagaran Tapah Darussalam, Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
- Mengkaji penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Penelitian ini mengombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca pemahaman siswa, sedangkan penelitian terdahulu hanya menggunakan model TPS tanpa tambahan
- Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji

Keguruan dan
Ilmu Pendidikan
Universitas Riau”

gamifikasi dan
lebih berfokus pada
peningkatan
kemampuan
membaca
pemahaman siswa
saja.

peningkatan
motivasi
belaja siswa,
yang belum
dikaji secara
menyeluruh
dalam
penelitian
sebelumnya

4. Muhammad Asrul Sultan, Zaid Zainal, Anna Aprilianti Momang, “Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare, Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan”
Meneliti upaya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif.
Penelitian ini menggunakan metode gamifikasi sebagai inovasi dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, sedangkan penelitian terdahulu tidak dipadukan dengan model pembelajaran (seperti Think Pair Share/TPS), meskipun tujuannya serupa.
Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belaja siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya
5. Nurhafifah Asmad, Alya Eka Yatri, Asdar, “Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan
Membahas penerapan pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi dan/atau pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan
Penelitian terdahulu menitikberatkan pada kajian literatur tentang pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi secara umum di berbagai
Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi

- Hasil Belajar Matematika: kajian Literatur, EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran” motivasi serta hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. jenjang dan konteks, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada penerapan langsung model atau metode tertentu dalam situasi pembelajaran Bahasa Indonesia. secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya
- 6 I W. Daniel Winantara dan I Nyoman Laba Jayanta (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar), “Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No. 1 Mengwitani” Sama-sama menggunakan model Think Pair Share (TPS). Fokus hasil belajar IPA, sedangkan penelitian ini fokus motivasi belajar Bahasa Indonesia berbasis gamifikasi. Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam

- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | penelitian sebelumnya |
| 7 | Nurvela Resti dan Silvester (Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA), “Pengaruh Model Think Pair Share (TPS) Berbasis Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar” | Sama-sama menggunakan TPS dan pendekatan kuantitatif. | Menggunakan media gambar untuk hasil belajar IPAS, sedangkan penelitian ini menggunakan gamifikasi untuk motivasi belajar Bahasa Indonesia. | Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya |
| 8 | Wahyu Wiwhid Handayani dan Kemal Budi Mulyono (Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran), “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran | Sama-sama menggunakan model TPS. | Fokus kemampuan berpikir kritis dengan media digital, sedangkan penelitian ini fokus motivasi belajar dengan gamifikasi. | Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada |

Ekonomi di SMA
Negeri 8
Semarang”

membaca
pemahaman
untuk
mengkaji
peningkatan
motivasi
belaja siswa,
yang belum
dikaji secara
menyeluruh
dalam
penelitian
sebelumnya

- | | | | | |
|----|---|--|---|--|
| 9 | Ahmad Fawaid, Qurratul Aini, Ahmad Fatah Yasin, dan Mohamad Zubad Nurul Yaqin. <i>"Penerapan Teknik Think Pair Share dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas VI di MIS Nurul Hikmah Pamekasan Madura"</i> | Sama-sama menggunakan model Think Pair Share (TPS) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang MI/SD. | Penelitian terdahulu berfokus pada partisipasi siswa dan kemampuan berbicara dengan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa melalui TPS berbasis gamifikasi pada materi membaca pemahaman dengan pendekatan kuantitatif. | Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belaja siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya |
| 10 | Adinda Erdiana, Ngatmini, dan Sri Winarni (Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran), | Sama-sama menerapkan gamifikasi dalam | Menggunakan Wordwall dan pendekatan kualitatif, sedangkan | Penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair |
-

“Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi”	pembelajaran Bahasa Indonesia.	penelitian ini mengintegrasikan gamifikasi dalam TPS dengan pendekatan kuantitatif.	Share (TPS) dengan pendekatan gamifikasi secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman untuk mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa, yang belum dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya
--	--------------------------------	---	--

Sumber: Hasil penelusuran online yang berasal dari repository di beberapa Fakultas Ilmu Pendidikan

Tabel tersebut diatas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan yang ada antara penelitian yang sudah dilakukan dengan penelitian ini. Adapun perbedaan utama dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan, dimana dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi yang disajikan dengan metode kuantitatif dengan tujuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Malang.

G. Definisi Istilah

Untuk memperjelas pemahaman mengenai variabel dan objek dalam penelitian ini, berikut adalah definisi istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini:

1. Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif lebih menekankan terhadap aktivitas siswa yang dibentuk menjadi kelompok dan bukan individu, dimana dalam kelompok tersebut nantinya siswa akan mengembangkan kecakapan hidupnya seperti menemukan dan memecahkan suatu masalah, melatih berfikir kritis, melatih pengambilan suatu keputusan, dan melatih komunikasi yang efektif dari kerja sama yang dilakukan dengan kelompoknya.

2. Think pair share

Model Think Pair Share (TPS) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan interaksi siswa melalui tiga tahapan utama, yaitu think (berpikir), pair (berdiskusi berpasangan), dan share (berbagi hasil diskusi). Pada tahap think, siswa berpikir dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Pada tahap pair, siswa berdiskusi dengan saling menukar ide atau pemahaman mereka untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selanjutnya, pada tahap share, siswa menyampaikan hasil diskusi atau memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi teman. Dalam penelitian ini, keterlaksanaan model TPS diukur berdasarkan pelaksanaan ketiga sintaks tersebut, yaitu keterlibatan siswa pada tahap think, pair, dan share selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Gamifikasi

Gamifikasi didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur yang ada dalam game, seperti poin, lencana, tingkatan, narasi dan sebagainya yang mempunyai tujuan meningkatkan

motivasi peserta didik dalam proses belajar dan memaksimalkan rasa senang dan engagement pada proses belajar mengajar yang dilakukan.

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan semangat, keinginan, dan kesungguhan dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan belajar yang menarik, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Pengukuran motivasi belajar dilakukan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi.

5. Think pair share berbasis gamifikasi

Model Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan tahapan Think (berpikir), Pair (berdiskusi berpasangan), dan Share (berbagi hasil diskusi) dengan penerapan elemen-elemen permainan (gamifikasi) seperti poin, bintang, level, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, model TPS berbasis gamifikasi diterapkan pada pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas III MIN 1 Kota Malang dengan memberikan poin, bintang, level, dan reward pada setiap tahapan TPS untuk mendorong siswa lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini berisi gagasan-gagasan utama dari setiap bab penelitian yang disusun peneliti dan dijelaskan dalam bentuk narasi. Dengan demikian, sistematika penulisan tidak sekadar mengulang daftar isi.

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan latar belakang masalah yang menjadi fokus penelitian ini, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dari penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional untuk istilah penting yang digunakan, serta penjelasan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini memuat konsep, kerangka teori atau landasan teori dan pendapat-pendapat ahli yang berhubungan dan mempunyai keterkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti, yakni model pembelajaran, motivasi belajar, kooperatif tipe *Think Pair Share*, gamifikasi, dan poila belajar.

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini mencakup berbagai aspek, termasuk pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi serta sampel

penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, analisis data, analisis data, serta prosedur penelitian.

4. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Dalam bab ini memuat dua bagian terpenting dari sebuah penelitian, yakni proses analisi data yang dilakukan dalam penelitian ini dan hasil penelitian yang merupakan kesimpulan dari analisis pada paparan data.

5. Bab V Pembahasan

Dalam bab ini akan membahas seluruh pokok-pokok rumusan masalah yang dijadikan fokus dalam penelitian ini, dimana nantinya akan menguraikan perihal pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Malang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan membaca pemahaman dan perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6. Bab VI Penutup

Dalam bab ini akan menguraikan uraian yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisikan ringkasan dari seluruh pembahasan yang ada dalam penelitian ini, dimana didalamnya terdapat poin-poin utama yang telah dibahas, serta menjawab pertanyaan penelitian atau tujuan yang telah ditetapkan, serta memberikan gambaran akhri dari hasil analisis yang dilakukan. Saran dapat berupa rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak tertentu yang mempunyai hubungan dan keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan, seperti peneliti selanjutnya, dan pembuat kebijakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Model Cooperative Learning

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan model belajar yang menekankan pada kerja sama di antara peserta didik dalam suatu kelompok kecil untuk mencapai hasil belajar bersama. Kooperatif pembelajaran, menurut Slavin di dalam jurnal yang berjudul “Model Pembelajaran *Cooperative Learning*” pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik yang bekerja sama beranggota empat orang untuk memahami materi yang dikemukakan oleh guru. Sejalan dengannya, Rusman pada tahun 2014 menegaskan bahwa *cooperative learning* bukanlah sekedar belajar kelompok, tetapi ada aspek individu bertanggung jawab dan ketergantungan positif yang membuat siswa aktif saling mengajar (*peer teaching*).²²

a. Unsur-Unsur *Cooperative Learning*

Menurut Anita Lie di dalam jurnal yang berjudul “model pembelajaran kooperatif learning” ada 5 unsur untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam model pembelajaran *cooperative* yaitu:

1) Saling ketergantungan positif (*positif interdependence*)

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota. Agar kerjasama berjalan efektif.

²² Tabrani and Muhammad Amin, “Model Pembelajaran Cooperative Learning,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 05 (2023): 200–213.

guru perlu merancang tugas dengan cara yang membuat setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga penyelesaian tugas individu menjadi bagian penting untuk mencapai tujuan kelompok secara keseluruhan.

2) Tanggung jawab perseorangan (*individual Accountability*)

Setiap siswa harus punya rasa tanggung jawab untuk memberikan usaha terbaiknya agar kegiatan belajar dalam kelompok bisa berjalan lancar. Unsur ini muncul sebagai kelanjutan dari saling ketergantungan positif. Jika guru Menyusun tugas dan penilaian dengan baik, maka setiap anggota kelompok akan merasa perlu berkontribusi semaksimal mungkin. Jadi kunci utama keberhasilan kerja kelompok adalah bagaimana guru menyiapkan tugas dengan matang.

3) Tatap muka (*face to face interaction*)

Setiap kelompok perlu diberi kesempatan untuk bertemu langsung dan berdiskusi. Melalui interaksi ini, siswa bisa saling mengenal, memahami, dan menghargai perbedaan satu sama lain. Anggota kelompok yang punya latar belakang dan kemampuan berbeda bisa saling melengkapi, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih akrab dan saling mendukung.

4) Keterampilan sosial (*social skill*)

Keterampilan sosial berarti kemampuan siswa dalam berkomunikasi saat bekerja dalam kelompok sebelum siswa memulai diskusi, guru sebaiknya mengajarkan cara berbicara dan

berinteraksi yang baik. Tidak semua siswa pandai mendengarkan atau menyampaikan pendapatnya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberi contoh bagaimana cara menyampaikan pendapat atau menanggapi orang lain dengan sopan tanpa menyinggung perasaan.²³

5) Evaluasi proses kelompok (*group debriefing*)

Guru perlu menyediakan waktu khusus bagi setiap kelompok untuk menilai Kembali bagaimana mereka bekerja sama selama kegiatan. Tujuannya agar siswa bisa melihat apa yang sudah berjalan baik dan apa yang perlu diperbaiki, sehingga di pertemuan berikutnya mereka bisa bekerja lebih kompak dan efektif.²⁴

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran:

- 1) Melalui *cooperative learning* siswa tidak selalu bergantung pada guru. Mereka bisa belajar berpikir mandiri, mencari informasi dari berbagai sumber, dan saling belajar dengan teman sekelompoknya.
- 2) Model *cooperative learning* membantu siswa mengasah kemampuan dalam menyampaikan ide atau pendapat dengan jelas, serta belajar membandingkan gagasannya dengan ide teman lainnya.
- 3) Pembelajaran kooperatif juga menumbuhkan sikap saling menghargai. Siswa belajar untuk respek kepada temannya,

²³ Fitri Fitri, Triyo Supriyatno, and Mohamad Zubad Nurul Yaqin, "Pengaruh Penerapan Literasi Berbasis Web Terhadap Peningkatan Minat Baca Peserta Didik Kelas V," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 3 (2022): 1173, <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.828>.

²⁴ Tabrani and Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning."

menerima perbedaan, dan memahami setiap orang mempunyai kemampuan serta keterbatasan masing-masing.

- 4) Model ini mendorong siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Mereka belajar bekerja sama sambil tetap berperan aktif dalam tugas kelompok.
- 5) *Cooperative learning* termasuk strategi yang efektif karena tidak hanya membantu meningkatkan nilai akademik. Tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti menghargai orang lain, mengatur waktu, membangun kerja sama, dan menumbuhkan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Dengan model ini siswa juga dapat melatih kemampuan untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta menerima masukan dari teman. Mereka juga belajar memecahkan masalah bersama tanpa rasa takut salah, karena keputusan yang diambil merupakan tanggung jawab kelompok.²⁵
- 7) Membantu siswa menggunakan informasi dengan lebih baik dan menjadikan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Disamping keunggulan model kooperatif juga memiliki kelemahan diantaranya:

- 1) Bagi siswa yang dianggap lebih pintar. Maka kadang merasa terbebani karena harus menyesuaikan diri dengan teman yang

²⁵ Ahmad Sholeh, "Kontribusi Profesionalisme Guru Kelas Dan Minat Baca Siswa Dalam Meningkatkan Prestasi Hasil Pembelajaran Tematik Integratif," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 777–84, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.425>.

kemampuannya lebih rendah. Hal ini bisa membuat suasana kerja sama dalam kelompok jadi kurang nyaman.

- 2) Ciri utama cooperative learning Adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu jika kegiatan belajar antar teman (peer teaching) tidak efektif, bisa saja materi yang seharusnya dipahami malah tidak tersampaikan secara benar seperti saat diajarkan langsung oleh guru.
- 3) Penilaian dalam pembelajaran kooperatif biasanya didasarkan pada hasil kerja kelompok. Padahal guru juga perlu memperhatikan hasil belajar setiap individu. Karena tujuan akhirnya tetap agar setiap siswa mencapai prestasi pribadi yang maksimal.
- 4) Keberhasilan model ini didalam menumbuhkan kesadaran kerja sama tidak bisa dicapai secara instan. Dibutuhkan waktu dan Latihan yang berulang-ulang agar siswa benar-benar terbiasa bekerja sama dengan baik.
- 5) Walaupun kerja sama penting kenyataannya banyak kegiatan diluar sekolah yang menuntut kemampuan individu. Oleh karena itu dalam cooperative learning siswa tidak hanya belajar bekerja sama, tetapi juga belajar percaya diri dan mandiri. Mencapai keseimbangan antara kerja sama dan kemandirian ini tentu tidak mudah.²⁶

²⁶ Tabrani and Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning."

2. Model pembelajaran *think, pair and share*

Definisi *Think Pair Share* (TPS), atau berpikir berpasangan berbagi, adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mengubah pola interaksi siswa. Menurut Trianto *think pair share* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola intraksi siswa. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran.²⁷

Strategi TPS ini berkembang dari penelitian kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman bersama rekannya di Universitas Maryland, yang menilai TPS merupakan cara yang efektif untuk menciptakan variasi suasana pola diskusi kelas. Sedangkan menurut Arends, *Think Pair Share* (TPS) merupakan metode yang efektif untuk menciptakan variasi dalam pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa setiap diskusi memerlukan pengaturan untuk mengelola kelas secara keseluruhan, proses yang diterapkan dalam (TPS) memberikan siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, merespon, dan saling membantu.

²⁷ Rusman, "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF THINK-PAIRS-SHARE (TPS)," *PEDAGOGIA* 3, no. 1 (2014): 67–79.

a. Langkah-langkah model pembelajaran Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran kooperatif *think-pair-share* (TPS) memiliki ciri utama berupa tiga tahap pokok yang diterapkan selama proses pembelajaran. Tahap-tahap tersebut meliputi: *think* (berpikir secara mandiri), *pair* (berpasangan dengan teman sekelas), dan *share* (berbagi jawaban dengan pasangan lainnya atau seluruh kelas).

1) *Think* (berpikir secara individual)

Dalam tahap *think*, guru menyampaikan pertanyaan atau masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dan siswa diminta untuk berfikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini, siswa disarankan untuk menuliskan jawaban mereka, ini penting karena guru tidak mampu mengawasi semua respons siswa secara menyeluruh, sehingga catatan tersebut membantu guru mengenali jawaban yang memerlukan perbaikan atau klarifikasi di akhir sesi pembelajaran. Dalam menentukan Batasan waktu untuk tahap ini, guru perlu memperhitungkan tingkat pengetahuan awal siswa dalam menjawab pertanyaan, jenis serta format pertanyaan yang diberikan, dan lokasi waktu dalam jadwal pembelajaran untuk setiap pertemuan.

tahap ini menawarkan keunggulan melalui waktu yaitu berpikir atau “*think time*” yang memberikan siswa kesempatan untuk berpikir mengenai jawaban mereka sendiri sebelum

pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa lain. Selain itu, guru dapat mengatasi masalah dari adanya siswa yang mengobrol, karena setiap siswa diberi tugas individu untuk diselesaikan sendiri.

2) *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku)

Pada langkah kedua guru meminta para siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama. Pada umumnya, guru membatasi waktu berpasangan hingga maksimal 4 atau 5 menit. Dalam setiap kelompok pasangan, setiap pasangan siswa saling berdiskusi mengenai hasil jawaban mereka sebelumnya sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik, karena siswa mendapat tambahan informasi dan pemecahan masalah yang lain.

3) *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

Pada tahap terakhir, guru meminta setiap pasangan untuk membagikan hasil diskusi mereka kepada pasangan lain atau kepada seluruh kelas. Tahap ini akan berjalan efektif apabila guru aktif berkeliling dari pasangan satu ke pasangan lainnya, sehingga Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menyampaikan hasil kerja mereka. kegiatan ini menjadi penyempurnaan dari Langkah-langkah sebelumnya, karena membantuseluruh kelompok untuk lebih memahami cara memecahkan masalah yang diberikan melalui penjelasan dari kelompok lain. Selain itu,

tahap ini juga bertujuan agar siswa benar-benar memahami materi Ketika guru memberikan koreksi dan penguatan di akhir pembelajaran.²⁸

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Think Pair Share*

Setiap model atau strategi pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Demikian pula dengan model *Think Pair Share* (TPS), yang memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa lebih antusias dan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.
- 2) Penerapan model *Think Pair Share* (TPS) dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Model ini membantu mengurangi rasa jenuh atau malas yang biasanya muncul Ketika pembelajaran berlangsung secara monoton dan hanya berpusat pada penjelasan guru.

Selain mempunyai kelebihan model *Think Pair Share* (TPS) ini juga mempunyai kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Proses belajar-mengajar sering didominasi oleh beberapa peserta didik yang lebih aktif.
- 2) Diskusi yang intensif membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dilakukan.²⁹

²⁸ Rukmini, "Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD."

²⁹ Dwi Masdi Widada et al., "Pembelajaran Bahasa Indonesia Menuju Masyarakat 5 . 0" 1, no. 1 (2024).

- 3) Jika suasana diskusi menjadi hangat dan peserta didik berani mengungkapkan pikirannya, biasanya sulit untuk menjaga batasan pada pokok bahasan utama.
- 4) Jika jumlah peserta didik terlalu banyak, hal ini dapat mengurangi kesempatan masing-masing individu untuk menyampaikan pendapatnya.³⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan dilakukan kegiatan berpikir - berpasangan - berbagi dalam metode TPS memberikan manfaat terhadap peserta didik secara individu dan dapat membangun pemikirannya masing-masing karena adanya waktu berpikir sedangkan kekurangannya fokus terhadap peserta didik yang dapat ditangani oleh guru. dengan tahapan sederhana kiranya sudah memadai menarik untuk kita di implementasikan dalam pembelajaran.

3. Gamifikasi

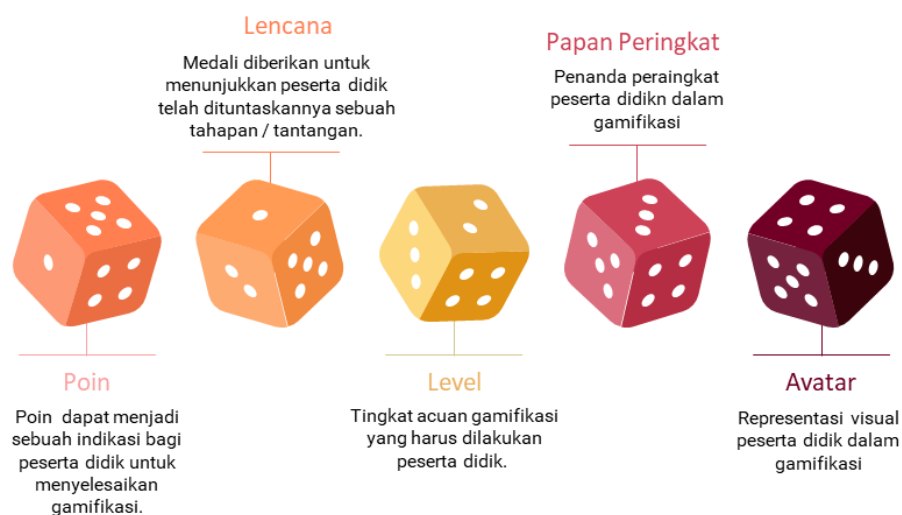
Menurut jurnal yang berjudul "*Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*", gamifikasi pertama kali di kembangkan sekitar tahun 2002 oleh Nick Pelling. Teori gamifikasi di jelaskan sebagai pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen dalam game untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan (engagement), dan rasa senang peserta didik selama proses belajar. tujuan utamanya adalah agar siswa lebih termotivasi untuk belajar, seperti halnya mereka termotivasi saat bermain game.³¹

³⁰ Rukmini, "Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD."

³¹ Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran."

Gamifikasi disini tidak berarti membuat game baru, tapi bagaimana membungkus pembelajaran dengan suasana menyenangkan dan interaktif. Dalam penerapannya gamifikasi biasanya mengandung unsur seperti poin, level, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), tantantangan (*challenges*) dan penghargaan (*rewards*) semua elemen ini membuat siswa terdorong untk terus berpartisipasi dan memperbaiki hasil belajarnya.³²

gambar 2. 1 Elemen Dasar Gamifikasi
Elemen Dasar Gamifikasi



a. Jenis Gamifikasi

Meskipun istilah gamifikasi semakin sering diperbincangkan, namun masih banyak yang belum mengetahui ragam jenisnya menurut karl kapp (2003), terdapat dua jenis gamifikasi berikut penjelasan mengenai jenis gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

³² Wiku Aji Sugiri et al., "DESIGNING AND VALIDATING A PROBLEM-BASED LEARNING GAMIFICATION MODEL TO ENHANCE TEACHING COMPETENCIES AMONG PROSPECTIVE ELEMENTARY" 10, no. 1 (2026): 226–46.

1) Gamifikasi struktural

Gamifikasi structural adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam rangkaian materi pembelajaran digital atau daring dengan tujuan mendorong peserta didik agar mengakses seluruh materi pembelajaran tanpa melakukan perubahan bentuk dari penyajian materi pembelajaran itu sendiri. Materi pembelajaran dalam gamifikasi structural tidak dikembangkan seperti pola sebuah game, hanya saja struktur pembelajaran pada platform LMS e-learning dilengkapi dengan elemen-elemen dari sebuah permainan. Fokus utama dari jenis gamifikasi ini adalah untuk memotivasi siswa agar aktif mengakses dan mempelajari materi yang tersedia, serta mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar melalui pemberian penghargaan atas setiap pencapaian siswa setelah mengakses materi pembelajaran yang telah di sediakan.

Karl kapp memberikan contoh penerapan gamifikasi struktural, yakni Ketika peserta didik memperoleh poin karena telah menonton video pembelajaran atau menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam hal ini, baik video maupun tugas tersebut tidak mengandung unsur permainan di dalamnya.

Gamifikasi struktural dapat diterapkan tanpa perlu membuat pengembangan media dalam bentuk permainan, seluruh materi yang telah disiapkan oleh pendidik dapat dikelola menjadi bentuk

gamifikasi struktural dengan mengkombinasikan *tool* yang tersedia pada platform LMS e-learning.

Gambar 2. 2 Pola Gamifikasi Struktural



2) Gamifikasi konten

Gamifikasi konten merupakan penerapan elemen dan pola pikir permainan ke dalam materi pembelajaran dengan tujuan membuat penyajian materi tampak seperti sebuah permainan. Misalnya, materi dapat disampaikan melalui alur cerita yang harus diikuti siswa, atau pembelajaran diawali dengan tantangan, bukan dengan penyampaian tujuan pembelajaran seperti pada pembukaan kelas pada umumnya. Penting untuk dipahami bahwa penambahan elemen-elemen tersebut hanya menjadikan materi pembelajaran menyerupai sebuah permainan, namun tidak mengubahnya menjadi *game* yang sesungguhnya.

Materi pembelajaran dalam gamifikasi konten dikembangkan dengan menyertakan elemen permainan, seperti penerapan level pada materi pembelajaran, alur cerita atau

komponen game lainnya yang sesuai dalam file materi pembelajaran.³³

Gambar 2. 3 Gamifikasi Konten



a. Kelebihan dan kekurangan gamifikasi dalam pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang santai, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui gamifikasi, siswa lebih mudah memahami materi, fokus, menyelesaikan aktivitas belajar, serta memiliki kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan meraih prestasi.

Namun, gamifikasi juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, instruksi yang terkadang rumit, serta persiapan yang memerlukan waktu lama. Tidak semua pendidik memahami gamifikasi, ditambah keterbatasan fasilitas, waktu belajar, dan kesulitan

³³ Diana Ariani, “Gamifikasi Untuk Pembelajaran” 03, no. 02 (2020): 144–49.

mengontrol siswa maupun menyamakan persepsi dalam penerapannya.³⁴

b. Kelebihan dan kekurangan gamifikasi dalam pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang santai, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui gamifikasi, siswa lebih mudah memahami materi, fokus, menyelesaikan aktivitas belajar, serta memiliki kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan meraih prestasi.

Namun, gamifikasi juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, instruksi yang terkadang rumit, serta persiapan yang memerlukan waktu lama. Tidak semua pendidik memahami gamifikasi, ditambah keterbatasan fasilitas, waktu belajar, dan kesulitan mengontrol siswa maupun menyamakan persepsi dalam penerapannya.³⁵

c. Langkah-langkah gamifikasi

Tabel 2.1 Sintaks Gamifikasi

No	Sintaks	Kegiatan
1	Kenali Tujuan Pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan misi atau

³⁴ Rendika Vhalery, Heri Pratikto, and Wening Patmi Rahayu, "Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android," *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444, <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.

³⁵ Rendika Vhalery, Heri Pratikto, and Wening Patmi Rahayu, "Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android," *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444, <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.

		tantangan yang harus diselesaikan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa memahami target belajar dan aturan permainan yang akan diterapkan.
2	Tentukan Ide Besarnya	Guru menentukan tema permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa mengikuti pembelajaran sesuai konsep permainan yang telah ditentukan, seperti petualangan literasi atau tantangan membaca.
3	Buat Skenario Permainan	Guru menyusun aturan permainan berupa sistem poin, reward, badge, maupun tantangan selama pembelajaran. Siswa memperoleh poin dan penghargaan berdasarkan keaktifan, kerja sama, dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.
4	Buat Desain Aktivitas Pembelajaran	Guru merancang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan dan model <i>Think Pair Share</i> . Siswa melakukan kegiatan berpikir mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan mempresentasikan hasil diskusi melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.
5	Bangun Kelompok-Kelompok	Guru membentuk pasangan atau kelompok belajar untuk mendukung kerja sama antarsiswa. Siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan, bertukar ide, dan saling membantu selama proses pembelajaran berlangsung.
6	Terapkan Dinamika Permainan	Guru menerapkan unsur permainan seperti pemberian poin, papan skor, reward, dan apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti pembelajaran hingga kegiatan selesai.

4. Model Think Pair Share (TPS) berbasis Gamifikasi

Model Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan sintaks Think, Pair, dan Share dengan elemen-elemen gamifikasi seperti level, poin, tantangan, dan reward. Dalam model ini, setiap tahapan TPS dirancang sebagai sebuah level yang harus diselesaikan siswa secara bertahap. Siswa hanya dapat melanjutkan ke level berikutnya apabila telah menyelesaikan tantangan pada level sebelumnya. Setiap keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan akan diberikan poin sebagai bentuk penghargaan dan motivasi belajar. Penerapan gamifikasi pada model TPS dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

a. Tahap Think (level 1)

Pada tahap think, siswa membaca dan memahami isi teks bacaan secara mandiri kemudian menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKPD. Tahap ini merupakan Level 1 yang harus diselesaikan siswa sebelum memasuki tahap berikutnya. Siswa yang mampu menyelesaikan tugas membaca dan menjawab pertanyaan dengan baik akan memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan atas usaha dan keterlibatannya dalam pembelajaran. Setelah tantangan pada level ini selesai, siswa diperbolehkan melanjutkan ke Level 2.

b. Tahap Pair (Level 2)

Pada tahap pair, siswa yang telah menyelesaikan tantangan pada Level 1 dipasangkan ke dalam kelompok yang terdiri dari dua orang. Selanjutnya, setiap pasangan mengerjakan tantangan pada Level 2 dalam

LKPD berupa soal-soal membaca pemahaman yang dirancang untuk mendorong siswa saling bertukar ide, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memahami isi bacaan. Pasangan yang mampu menyelesaikan tantangan dengan baik memperoleh tambahan poin sebagai bentuk penghargaan. Setelah seluruh tantangan pada Level 2 berhasil diselesaikan, siswa dapat melanjutkan ke Level 3 (share)

c. Tahap Share (level 3)

Pada tahap share, pasangan yang telah berhasil menyelesaikan tantangan pada Level 2 melanjutkan ke Level 3. Pada tahap ini, siswa diberikan pilihan tantangan, yaitu mempresentasikan hasil diskusi, memberikan tanggapan, atau mengajukan pertanyaan terkait hasil presentasi teman. Siswa bebas memilih tantangan yang ingin diselesaikan sesuai dengan kemampuan dan kepercayaan dirinya. Sebagai bagian dari unsur gamifikasi, setiap siswa yang berhasil menyelesaikan tantangan yang dipilih akan memperoleh tambahan poin. Pemberian pilihan tantangan ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam pembelajaran. Setelah seluruh kegiatan pada Level 3 selesai, poin yang diperoleh siswa diakumulasikan dan siswa dengan perolehan poin tertinggi diberikan reward sebagai bentuk penghargaan atas keterlibatan dan pencapaiannya selama pembelajaran.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar guna

mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi cenderung berusaha keras, tidak mudah menyerah, dan menunjukkan semangat yang kuat dalam kegiatan belajar, sedangkan individu dengan motivasi rendah cenderung pasif, mudah bosan, dan prestasi belajarnya menurun.³⁶

b. Teori Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno. motivasi belajar dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik masing-masing memiliki indikator yang menggambarkan sumber dorongan belajar siswa.³⁷

1) Motivasi Intrinsik (berasal dari dalam siswa)

Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Melalui motivasi, siswa terdorong untuk tekun mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga pencapaian hasil belajar dapat terwujud secara optimal. Motivasi pada dasarnya merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar sehingga seseorang memiliki keinginan untuk melakukan perubahan perilaku atau aktivitas ke arah yang lebih baik daripada kondisi sebelumnya. Seseorang yang mampu melakukan aktivitas belajar secara terus-menerus tanpa membutuhkan motivasi dari luar dirinya

³⁶ Dalam Meningkatkan and Hasil Belajar, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” no. November (2021): 289–302.

³⁷ Dkk. Herwati, *Motivasi Dalam Pendidikan* (PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023).

menunjukkan adanya motivasi intrinsik, yang merupakan aspek penting dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, apabila seseorang tidak memiliki keinginan untuk belajar, maka diperlukan motivasi ekstrinsik. Dengan demikian, motivasi ekstrinsik berperan sebagai pendukung. Ketika motivasi intrinsik tidak muncul dalam diri individu sebagai subjek belajar.

motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi ini, siswa terdorong untuk mencapai tujuan menjadi pribadi yang terdidik dan berpengetahuan, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara optimal. Motivasi intrinsik pada dasarnya merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu tanpa pengaruh langsung dari faktor eksternal.

Menurut uno (2015) dalam indikator motivasi intrinsik belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:³⁸

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan seseorang untuk mencapai keberhasilan, baik dalam belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari, pada umumnya disebut motif berhasil. Motif ini merupakan bagian dari kepribadian yang berasal dari dorongan internal individu dan dapat dikembangkan melalui proses belajar. seseorang yang memiliki motif berhasil tinggi cenderung menyelesaikan tugas secara tuntas tanpa menunda, karena

³⁸ Herwati.

dorongan tersebut muncul dari dirinya sendiri, bukan karena tekanan dari luar.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selalu didorong oleh keinginan untuk meraih keberhasilan. Dalam beberapa kasus, seseorang dapat menyelesaikan pekerjaan dengan kualitas yang sama baiknya seperti individu yang memiliki motif berhasil tinggi, namun dorongan utamanya justru berasal dari keinginan untuk menghindari kegagalan.

c) Adanya harapan dan cita-cita

Harapan didasari oleh keyakinan bahwa individu dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap kemungkinan hasil dari tindakan yang dilakukan. Misalnya, seseorang yang menginginkan kenaikan pangkat akan berusaha menunjukkan kinerja terbaik apabila mereka meyakini bahwa kinerja tinggi akan diakui dan dihargai melalui pemberian kenaikan pangkat.

2) Motivasi Ekstrinsik (berasal dari luar diri siswa)

Motivasi ekstrinsik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena dorongan ini muncul dari faktor luar diri siswa. Meskipun tidak secara langsung berkaitan dengan aktivitas belajar, sehingga membantu mereka mencapai tujuan dan meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Menurut uno (2016) motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang

Pendidikan terdapat minat yang positif kepada kegiatan Pendidikan yang timbul karena manfaatnya.³⁹ Dengan demikian, motivasi ekstrinsik dapat dipahami sebagai dorongan belajar yang muncul dari faktor eksternal, seperti keinginan memperoleh pujian, manfaat yang ingin dicapai, atau imbalan dari orang lain. Menurut uno (2017) dalam indikator motivasi ekstrinsik belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut.⁴⁰

a) Adanya penghargaan dalam belajar

Penghargaan atas keberhasilan peserta didik tidak selalu harus diwujudkan dalam bentuk benda, bisa juga dalam bentuk lain seperti ucapan bagus, hebat dan lain-lain. Selain menimbulkan rasa senang pada siswa, bentuk penghargaan verbal tersebut mencerminkan adanya interaksi langsung dan pengalaman pribadi antara guru dan siswa. Penyampaiannya yang jelas dan konkret menjadikan pujian sebagai bentuk pengakuan sosial, terlebih apabila diberikan di hadapan teman-temannya.

b) Adanya kegiatan menarik dalam belajar

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah penggunaan simulasi dan permainan dalam pembelajaran menjadi lebih bermakna.

³⁹ Barlian Kristanto Herwati, Moh. Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman, Deetje Josephine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniyati, Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, *Motivasi Dalam Pendidikan* (malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023).

⁴⁰ Meningkatkan and Belajar, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar."

Pembelajaran yang bermakna cenderung lebih mudah diingat, dipahami, dan dihargai oleh siswa.

c) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada dasarnya, motif pribadi individu berkembang melalui pengaruh lingkungan. Oleh karena itu, dorongan peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk belajar dengan baik, dapat dibentuk, dikembangkan, maupun diperbaiki melalui proses belajar dan latihan. Lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu faktor penting yang mendorong motivasi belajar siswa, karena melalui lingkungan tersebut peserta didik dapat memperoleh dukungan yang tepat dalam mengatasi berbagai kesulitan atau permasalahan dalam belajar.

Sementara itu, indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Uno, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Indikator dari Uno digunakan karena lebih operasional dan mudah diterapkan dalam penyusunan instrument penelitian.

3) Peran motivasi dalam pembelajaran

Motivasi dapat membantu memahami dan menjelaskan cara seseorang bertindak, termasuk cara siswa belajar. Motivasi memiliki beberapa peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) Sebagai penggerak, motivasi bekerja ketika seorang siswa menghadapi masalah yang perlu diselesaikan, dan solusi hanya bisa ditemukan melalui pengalaman yang telah dialaminya.
- b) Mengarahkan tujuan, motivasi juga membantu dan memahami tujuan belajar yang sangat berkaitan dengan makna dari apa yang dipelajari. Siswa akan tertarik belajar apabila mereka bisa merasakan manfaat atau maknanya.
- c) Menentukan ketekunan, ketika siswa termotivasi belajar, mereka akan berusaha keras untuk mempelajarinya, berharap mendapatkan hasil yang baik. Dalam hal ini, motivasi belajar memengaruhi tingkat ketekunan seseorang. Apabila seseorang kurang termotivasi, mereka cenderung mudah teralihkan ke hal lain dan sulit bertahan dalam belajar. Ini menunjukkan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang untuk tekun dan berterus terang dalam belajar.⁴¹

Motivasi memiliki peran penting, tidak hanya sebagai penggerak awal proses belajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang meningkatkan kemudahan proses belajar dan kualitas hasil belajar.

⁴¹ Raskita Enjelika Manik et al., "Konsep Dasar Motivasi Belajar," *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik* 2, no. 4 (2024): 358–68, <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.941>.

Para pendidik telah lama menyadari betapa pentingnya memberikan dorongan motivasi yang sesuai selama kegiatan belajar, karena motivasi yang tepat dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan motivasi yang tepat, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, komunikasi antar guru dan siswa menjadi lebih lancar, rasa cemas berkurang, serta kreativitas dan partisipasi siswa meningkat. Pembelajaran yang melibatkan siswa yang termotivasi akan terasa lebih menarik, terutama bagi siswa itu sendiri.⁴²

B. Perspektif dalam islam

Dalam islam, proses pembelajaran dipandang sebagai dari ibadah dan sarana menuntut ilmu yang sangat dianjurkan. Kegiatan belajar tidak hanya terbatas pada aspek spiritual, tetapi juga mencakup ilmu pengetahuan umum, termasuk keterampilan membaca dan memahami Pelajaran. Pentingnya membaca ditegaskan pada wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui QS. Al-Alaq:1-5 dengan perintah “*Iqra*”. Selain itu Rasulullah SAW juga menekankan bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun Perempuan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting agar siswa dapat memahami materi, mengembangkan pengetahuan, serta memperkuat iman dan akhlaknya.

⁴² Utami et al., “Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.”

1. Pentingnya Ilmu Pengetahuan Dalam Islam

Islam sangat menekankan pentingnya ilmu pengetahuan. Hal ini tercermin dalam ayat pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yaitu QS. Al-‘Alaq:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

“Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”

Ayat ini menunjukkan bahwa membaca merupakan pintu utama untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam konteks Pendidikan, membaca tidak hanya sekedar aktivitas mengenal huruf dan kata, tetapi juga menjadi dasar bagi siswa untuk memahami Pelajaran, mengembangkan kemampuan berfikir kritis, dan meningkatkan hasil belajar. hal ini merupakan bagian bentuk pelaksanaan perintah ini.

C. Kerangka Berpikir

Dalam sebuah pendidikan menekankan pentingnya sebuah penguasaan keterampilan dalam berbahasa, khususnya bahasa indonesia, hal tersebut dikarenakan bahasa indonesia merupakan sebuah fondasi untuk memahami mata pelajaran lain yang diajarkan kepada para siswa dalam proses pendidikan yang dilalui. Situasi saat ini masih banyak ditemukan

siswa di sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis, termasuk siswa yang ada di MIN 1 Kota Malang, khususnya pada siswa kelas III, dimana para siswa masih terlihat kurang memahami isi bacaan, kurang percaya diri, dan motivasi dalam belajar masih rendah.

Oleh karena itu, seorang guru harus bisa memecahkan masalah dan memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah seorang guru dapat menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

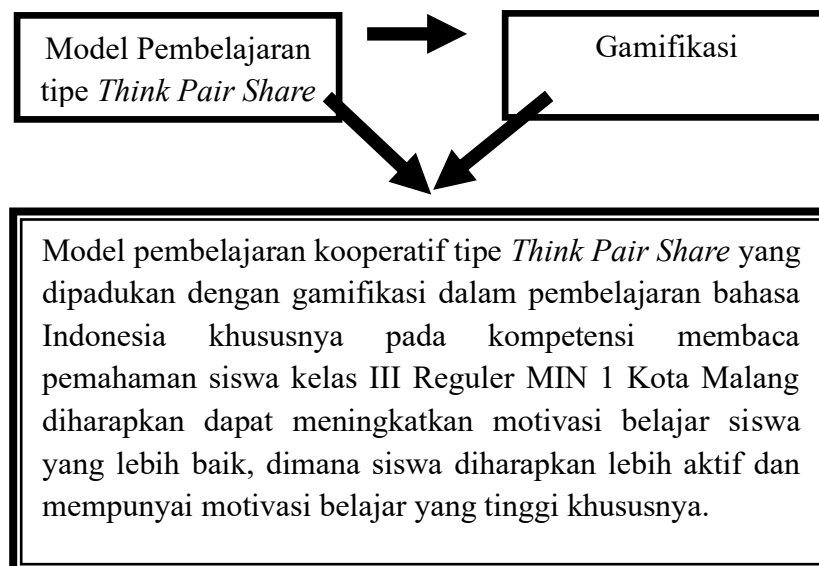
Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran yang akan menekankan diskusi kelompok yang akan melatih siswa untuk dapat berpikir, berdiskusi, dan berbagi jawaban, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan, komunikasi, dan hasil belajar siswa. Sementara itu gamifikasi merupakan strategi yang menggunakan permainan sebagai elemen dalam meningkatkan motivasi dan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dapat mengurangi tingkat kebosanan yang dialami siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam hal ini jika model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dipadukan dengan gamifikasi tentu akan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif, menyenangkan, dan mengurangi kebosanan yang dialami siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* yang dipadukan dengan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa indonesia diyakini dapat

meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa yang lebih baik pada siswa kelas III MIN 1 Kota Malang akan dapat tercapai.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* yang dipadukan dengan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III MIN 1 Kota Malang. Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa semakin model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* yang dipadukan dengan gamifikasi diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, maka hasil belajar siswa yang lebih baik akan tercapai.

Bagan 2.1 kerangka berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis Alternatif (Ha):

Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair*

Share (TPS) berbasis gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran membaca pemahaman di kelas III MIN 1 Kota Malang.

Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran membaca pemahaman di kelas III MIN 1 Kota Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Kota Malang” penelitian ini dalam jenis penelitian eksperimen. Desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* merupakan desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbasis Gamifikasi sedangkan kelas kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan (*treatment*). Berikut adalah ilustrasi desain *Nonequivalent Control Group*.⁴³

Tabel 3.1

Tabel Rancangan Penelitian

kelompok	Pretest	Pelakuan	posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

⁴³ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (ALFABETA, cv, 2022).

Keterangan:

- O_1 = Pretest kelas eksperimen
- O_2 = Posttest kelas eksperimen
- O_3 = Pretest kelas kontrol
- O_4 = Posttest kelas control
- X = pelakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Kota Malang, yang berlokasi di Jl. Bandung No.7C, Penanggungan, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. MIN 1 Kota Malang dipilih dikarenakan MIN 1 Kota Malang merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang ada di Kota Malang yang memiliki peserta didik yang cukup banyak dengan latar belakang siswa yang beragam. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan, bahwa MIN 1 Kota Malang dianggap mempunyai perhatian yang serius terhadap peningkatan motivasi belajar, pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah ini.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen (bebas): model pembelajaran kooperatif tipe think pair share berbasis gamifikasi
 - a. Indikator TPS:
 - 1) *Think* (berpikir): siswa diberikan waktu untuk memahami dan memikirkan jawaban secara mandiri terhadap pertanyaan atau permasalahan yang diberikan guru.

- 2) *Pair* (berpasangan): guru meminta siswa berpasangan dan mendiskusikan hasil dari mereka berpikir mandiri yaitu dengan saling bertukar ide dan menyamakan pemahaman untuk jawaban mereka.
- 3) *Share* (berbagi): guru meminta pasangan untuk berbagi hasil kerjanya kepada seluruh temannya atau mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.⁴⁴

b. Indikator gamifikasi:

- 1) Adanya sistem poin, level, dan lencana (badges) bagi siswa yang aktif dan berhasil.
- 2) Adanya tantangan dan penghargaan (reward) untuk menjaga motivasi belajar.
- 3) Adanya papan peringkat (leaderboard) untuk menunjukkan pencapaian siswa.⁴⁵

2. Variabel dependen (terikat): meningkatnya motivasi belajar siswa

Indikator:

a. Hasrat dan keinginan untuk berhasil

Menunjukkan adanya dorongan dalam diri peserta didik untuk mencapai prestasi dan memperoleh hasil belajar yang optimal

b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Menggambarkan kebutuhan siswa untuk belajar, baik untuk memahami materi, menyelesaikan tugas, maupun mencapai tujuan tertentu.

⁴⁴ Rukmini, "Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD."

⁴⁵ Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran."

c. Harapan dan cita-cita masa depan

Berkaitan dengan tujuan jangka Panjang siswa yang mendorong mereka untuk belajar dengan sungguh-sungguh demi meraih masa depan yang diinginkan.

d. Penghargaan dalam belajar

Adanya apresiasi atau pengakuan, baik berupa pujian maupun bentuk penghargaan lain, yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

e. Kegiatan belajar yang menarik

Pembelajaran yang melibatkan aktivitas menyenangkan, seperti permainan atau simulasi, mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

f. Lingkungan belajar yang kondusif

Suasana belajar yang nyaman, aman, dan mendukung memungkinkan siswa belajar dengan lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

Dalam suatu penelitian sering menggunakan populasi dan sampel yang akan dijadikan suatu objek sasaran penelitian. Adapaun populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas III MIN 1 Kota Malang. Sedangkan pada pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, karena mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, maka seluruh anggota populasi dijadikan sampel. *sampling jenuh* ini digunakan karena populasi dalam penelitian ini cukup sedikit yakni berjumlah 56 siswa. Kelas III MIN 1 Kota Malang terdiri dari dua

rombongan belajar yakni kelas III D dan kelas III G. kelas III D terdiri dari 28 siswa adapun kelas III G terdiri dari 28 siswa. Kedua kelas ini dijadikan sampel sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Data Dan Sumber Data

Penelitian memperoleh data berupa hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai permasalahan dan kesulitan dalam proses pembelajaran. Sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui perilaku atau karakteristik siswa ketika proses pembelajaran. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sumber data primer. Data primer didapat dari angket motivasi belajar. Hasil *pre-test* dan *post-test* angket untuk mengetahui pengaruh model TPS berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. Sumber data primer diperoleh dari dokumen pembelajaran seperti modul pembelajaran yang dipakai, dan data siswa seperti nama-nama siswa dan lain sebagainya.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat ukur untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap penerapan model TPS berbasis gamifikasi. Dalam penyusunan angket *pre-test* dan *post-test* diperlukan kisi-kisi angket berdasarkan indikator motivasi belajar yang telah dipilih. Adapun kisi-kisi instrument penelitian ini disajikan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.1Kisi-Kisi instrument lembar angket motivasi belajar siswa

No.	Aspek (dimensi)	Indikator	Nomor Butir soal	Bentuk butir (jenis)	Skor
1.	Ketertarikan dan perhatian	Senang belajar Bahasa Indonesia, memperhatikan penjelasan guru, dan tertarik mengikuti permainan atau kuis saat belajar	1,2,3	Pernyataan sikap (affective)	1-4
2.	Ketekunan menyelesaikan tugas	Berusaha mengerjakan tugas sampai selesai, tetap belajar meskipun bacaan sulit dan tidak mudah menyerah	4,5,6	Pernyataan sikap/behavioral	1-4
3.	Antusiasme pembelajaran	Semangat mengikuti kegiatan belajar, senang berdiskusi dan saling bertukar ide dengan teman, serta antusias mengikuti permainan atau tantangan saat pembelajaran	7,8,9	Pernyataan sikap emotional	1-4
4.	Keinginan berprestasi	Ingin mendapatkan nilai yang baik, berusaha menjawab dengan benar, dan merasa bangga jika	10,11,12	Pernyataan motivasional	1-4

		hasil belajarnya meningkat			
5.	Kemandirian dan tanggung jawab	Siswa belajar mandiri, mengerjakan tugas sendiri dan bertanggung jawab dalam kegiatan kelompok	13,14,15	Pernyataan perilaku	1-4
6.	Sikap positif terhadap pembelajaran	Siswa percaya diri menyampaikan pendapat saat diskusi, senang bertukar ide dengan teman kelompoknya, serta menikmati pembelajaran melalui permainan dan tantangan	16,17,18	Pernyataan sikap	1-4

sumber: modifikasi 46

Selain kisi-kisi angket, dalam penelitian ini juga diperlukan kategori penilaian angket. Kategori penilaian angket ini berfungsi untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil angket *pre-test* dan *post-test*. Penentuan kategori dilakukan berdasarkan skala penilaian yang telah ditetapkan. Adapun kategori penilaian angket disajikan pada tabel 3.3 berikut:

⁴⁶ Ika Syafitri, Henry Januar Saputra, and Farida Nursyahidah, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Konkret Di Kelas 2," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 8154–62.

Tabel 3.2 Kategori penilaian angket

Rentang Skor	Kategori Motivasi	Keterangan
82-100	Sangat Tinggi	Siswa menunjukkan motivasi belajar yang luar biasa
63-81	Tinggi	Siswa memiliki motivasi belajar yang baik dan konsisten dalam belajar
44-62	Sedang	Siswa memiliki motivasi belajar yang cukup, namun belum stabil atau konsisten
25-43	Rendah	Siswa kurang termotivasi, cenderung pasif, dan memerlukan intervensi pembelajaran.

Sumber: ⁴⁷

Setelah siswa melakukan *pre-test*, langkah selanjutnya ialah proses pembelajaran dengan menggunakan perlakuan pada kelompok eksperimen. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, diperlukan modul ajar yang digunakan untuk mengetahui alur dan tujuan pembelajaran. Peneliti menyusun modul ajar materi Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan membaca pemahaman. Adapun kompetensi awal yang dimiliki siswa ialah memahami isi bacaan sederhana, menemukan informasi tersurat dalam teks, serta menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan yang dibaca. Tujuan pembelajarannya ialah agar siswa mampu memahami isi teks bacaan, menemukan informasi penting dalam bacaan, menyimpulkan isi teks, serta mengaitkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk keperluan pembelajaran, disusun modul ajar dan instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar siswa. Setelah menyusun instrumen, langkah selanjutnya ialah melakukan validasi. Validasi dilakukan oleh dosen.

⁴⁷ Miswandi Tendrita, Maretik Maretik, and Karina Karina, "Studi Korelasi Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Ueesi," *Jurnal Binomial* 6, no. 2 (2023): 132–41, <https://doi.org/10.46918/bn.v6i2.1964>.

Adapun kriteria validator dosen ialah berpendidikan minimal S2 Pendidikan Bahasa Indonesia atau PGMI yang mengajar mata kuliah terkait pembelajaran Bahasa Indonesia.

G. Validitas Dan Realibitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji kevalidan instrumen dalam penelitian. Instrumen yang divalidasi berupa angket motivasi belajar siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji cobakan kepada responden di luar sampel penelitian, yaitu siswa kelas III A MIN 1 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa. Untuk memenuhi jumlah responden dalam uji coba instrumen, peneliti menambahkan 2 siswa dari kelas III B sehingga total responden uji coba berjumlah 30 siswa.

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan aplikasi SPSS. pengujian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara skor setiap item pernyataan dengan skor total. Item instrumen dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.4 Hasil uji validasi

Nomor butir item	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
1	0.798	0.361	Valid
2	0.694	0.361	Valid
3	0.602	0.361	Valid
4	0.402	0.361	Valid
5	0.551	0.361	Valid
6	0.749	0.361	Valid

7	0.630	0.361	Valid
8	0.428	0.361	Valid
9	0.663	0.361	Valid
10	0.619	0.361	Valid
11	0.561	0.361	Valid
12	0.620	0.361	Valid
13	0.369	0.361	Valid
14	0.574	0.361	Valid
15	0.827	0.361	Valid
16	0.630	0.361	Valid
17	0.598	0.361	Valid
18	0.532	0.361	Valid

Setiap item pernyataan motivasi belajar siswa memiliki nilai r hitung $> r$ tabel pada tingkat signifikansi yang ditentukan, sesuai dengan hasil uji validitas pada tabel diatas. Oleh karena itu, semua item pernyataan dalam instrumen angket dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen penilaian angket yang telah memenuhi kriteria validasi, selanjutnya di evaluasi reliabilitas. Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keandalan instrument dalam mengukur suatu variabel. Instrument yang reliable akan memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan pada kondisi yang sama.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi *SPSS*, Instrumen dinyatakan

reliable apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70 (*sig* > 0,70). Sebaliknya, jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,70 maka instrument dianggap tidak reliabel.⁴⁸

$$A = \left(\frac{K}{(K - 1)} \right) \times \left(\frac{\sum Si^2}{\sum St^2} \right)$$

Keterangan:

A = Koefisien *Apha Cronbach* (nilai reliabilitas)

K = Jumlah item dalam instrumen (misalnya, jumlah pertanyaan dalam kuesioner)

Si² = Variasi skor setiap item

St² = Variasi total skor

Tabel 3.5

Hasil uji reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Item	Keterangan
Motivasi	0.894	18	reliabel
Belajar Siswa			

Dengan total 18 item pernyataan, tabel hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* motivasi belajar siswa

⁴⁸ Ajerin Karim, "Part 1 Uji Validitas dan Reliabilitas Pre Test dan Post Test", diunggah oleh ajerinkarim2803, 1 Mei 2024, video YouTube, 13:31, https://youtu.be/CKK4lZ_Qbvs?si=kRErP0lxiQ0rPTTS

adalah 0.894. instrument angket motivasi belajar siswa dapat dianggap reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa > 0.70 .

Oleh karena itu, dengan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas diharapkan instrumen tidak hanya mampu mengukur variabel secara tepat, tetapi juga memberikan hasil yang konsisten.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah angket dengan hasil pre-test dan post-test. Hasil pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Think Pair Share berbasis gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman terhadap motivasi belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, daftar nama siswa, data jumlah siswa, perangkat pembelajaran, hasil angket, serta dokumen lain yang berkaitan dengan proses penelitian. Teknik dokumentasi bertujuan untuk memperkuat data penelitian dan menjadi bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Selain itu, dokumentasi juga membantu peneliti dalam menyusun laporan hasil penelitian secara lebih lengkap dan sistematis.⁴⁹

⁴⁹ Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sleman: CV Budi Utama, 2020).

I. Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data yang telah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian kuantitatif ini, analisis data dilakukan secara objektif menggunakan perhitungan statistic dengan bantuan *software SPSS*.

Data yang di analisis dalam penelitian ini meliputi skor pre-test dan posttest motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen (III D) dan kelas kontrol (III G). analisis data bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model TPS berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian secara umum. Analisis ini dilakukan terhadap data pretest dan posttest motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis meliputi nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, rentang (*range*), serta standar deviasi. Selain itu, data juga di kategorikan ke dalam tingkat motivasi belajar siswa, yaitu rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.

Analisis statistik bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ialah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah variabel penelitian mempunyai sebaran data yang sesuai dengan distribusi normal. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui asumsi normalitas terpenuhi, sehingga dapat menggunakan teknik analisis statistik parametrik. Mengingat ukuran sampel penelitian yang lebih dari 50 siswa, maka uji normalitas yang digunakan adalah *kolmogrov-smirnov*. Apabila nilai signifikan melampaui 5% atau ($\text{sig} > 0,05$), maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 5% ($\text{sig} < 0,05$), maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk melihat apakah penyebaran data dari dua kelompok atau lebih itu sama atau berbeda. Penelitian ini dalam uji homogenitas menggunakan uji f. uji f disini merupakan prosedur statistic yang digunakan untuk dua atau lebih varians. Peneliti menggunakan uji F bertujuan untuk membandingkan anatara dua kelompok data yang independent, jika nilai $< 0,05$ artinya data tidak homogen. Sedangkan, jika nilai $> 0,05$ maka data bersifat homogen.

$$F = \frac{S^2_1}{S^2_2}$$

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah sebuah proses untuk melakukan evaluasi dengan tujuan untuk menarik kesimpulan mengenai suatu populasi

berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi. Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis yaitu hipotesis alternative (H_a) yang berbunyi terdapat pengaruh model Kooperatif tipe *TPS* berbasis Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Malang dan hipotesis nol (H_o) yang berbunyi tidak ada pengaruh model Kooperatif tipe *TPS* berbasis Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Malang.

Untuk mengetahui hipotesis tersebut maka dilakukan analisis menggunakan analisis data uji-t, yaitu *Idependen sample T-test*. Uji *Idependen sample T-test* adalah Teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain dengan tujuan apakah kedua grup mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah hasil *Pre Test* dan *Post Test* pada dua kelas. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows* dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak dan apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima⁵⁰. Namun, apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka peneliti menggunakan non parametrik yaitu *Mann whitney u* sebagai alternatif. Uji *Mann whitney u* digunakan untuk mengetahui perbedaan median antara dua kelompok yang tidak berhubungan. Berikut rumus uji-t dengan *Independent sample t-test*:

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

$$t_{\text{hit}} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n^1 + n^2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t_{hit} = t hitung

M_1 = rata-rata nilai kelompok 1

$$M_1 = \frac{\sum X_1}{n_1}$$

M_2 = rata-rata nilai kelompok 2

$$M_2 = \frac{\sum X_2}{n_2}$$

SS_1 = Jumlah kuadrat (*Sum of square*) kelompok 1

$$SS_1 = \sum_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{n_1}$$

SS_2 = Jumlah kuadrat (*Sum of square*) kelompok 2

$$SS_2 = \sum_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{n}$$

Ketentuan:

Jika t hitung $\leq$ t tabel maka H_0 diterima

Jika t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah rangkaian langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk menjalankan peneliti secara teratur dan terstruktur. Menurut sugiono, prosedur penelitian berfungsi sebagai panduan agar penelitian berjalan dengan arah yang jelas, logis, dan sesuai dengan metode yang digunakan. Dalam penelitian ini, prosedur yang dilakukan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian yang meliputi lembar angket motivasi belajar siswa untuk *pre-test* dan *post-test* dan dokumentasi penelitian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran berupa materi, modul ajar dan Lkpd dengan model TPS berbasis gamifikasi yang akan digunakan pada kelas eksperimen. Setelah seluruh perangkat dan instrumen sudah siap, peneliti mengajukan izin kepada pihak sekolah, yaitu MIN 1 Kota Malang, untuk melaksanakan penelitian di kelas III.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap inti penelitian yang dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas III D sebagai kelas eksperimen dan kelas III G sebagai kelas kontrol.

a. Pelaksanaan *pretest*

Pretest dilaksanakan pada kedua kelas sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Pengumpulan data pretest dilakukan melalui angket yang telah disusun berdasarkan indikator motivasi belajar siswa

b. Pemberian perlakuan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan desain penelitian, yaitu:

- i. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TPS berbasis Gamifikasi pada materi Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman.

- ii. Kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran tanpa dipadukan dengan model gamifikasi

c. Pelaksanaan *posttest*

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, *posttest* diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah perlakuan. Pengumpulan data *posttest* dilakukan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Data *posttest* kemudian dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran TPS berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir, seluruh data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis statistik dengan bantuan *software SPSS*. Analisis dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dan menjawab rumusan masalah. Hasil analisis kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk laporan penelitian atau skripsi sebagai hasil akhir dari pelaksanaan penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi model pembelajaran model TPS berbasis gamifikasi

Model pembelajaran TPS berbasis gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman pada kelas 3 di MIN 1 Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas III D sebagai kelas eksperimen dan kelas III G sebagai kelas kontrol. Yang masing-masing kelasnya terdiri dari 28 siswa. Kegiatan berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit pada setiap pertemuan. Sebelum proses pembelajaran dilakukan, siswa diberikan angket *pre-test*. Angket *pretest* tersebut dirancang untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum penerapan model TPS berbasis gamifikasi pada materi Bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman. Angket *pre-test* tersebut disusun berdasarkan indikator motivasi belajar. Proses siswa dalam mengerjakan angket *pre-test* dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2 berikut.



Gambar 4.1 Kegiatan Mengerjakan Angket *Pre-test* di Kelas Eksperimen



Gambar 4.2 Kegiatan Mengerjakan Angket *Pre-test* di Kelas Kontrol

Siswa diberikan waktu selama 15 menit untuk menyelesaikan angket *pre-test*. Dalam pelaksanaannya, dilakukan secara individu tanpa bantuan dari teman atau guru. Hal ini bertujuan agar data *pre-test* yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi awal motivasi belajar siswa. Hasil *pre-test* tersebut selanjutnya digunakan sebagai data pembanding dalam menilai peningkatan motivasi belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan diberikan perlakuan.

Pada pertemuan pertama, kegiatan penelitian difokuskan pada tahap persiapan berupa pelaksanaan *pre-test* motivasi belajar siswa di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Setelah kegiatan *pre-test* peneliti melakukan percobaan awal menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share pada kelas eksperimen. Sementara itu, pada kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa model TPS.

Pada pertemuan kedua, model TPS berbasis Gamifikasi mulai diterapkan pada kelas eksperimen dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada membaca pemahaman. Sebelum proses pembelajaran di mulai, guru terlebih dahulu membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, memimpin doa, serta mengecek kehadiran siswa. Guru juga memberikan ice breaking untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat materi yang akan dipelajari, serta menjelaskan alur kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu guru juga menyampaikan aturan permainan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti cara memperoleh poin dan bentuk penghargaan yang akan diberikan kepada siswa. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model

TPS berbasis Gamifikasi yang mencakup 3 tahapan utama yaitu, (1) tahap *think* (berpikir), (2) *pair* (berpasangan), (3) *share* (berbagi). Ketiga tahapan tersebut dipadukan dengan unsur gamifikasi berupa tingkatan level dalam pembelajaran, pemberian poin, penghargaan dan tantangan belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 3 sekolah dasar.

Pada tahap pertama "*think*", guru memberikan sebuah teks membaca pemahaman melalui LKPD. Siswa diminta untuk membaca teks secara mandiri dan memahami isi bacaan. Pada tahap ini, siswa menyelesaikan tantangan pada level 1 dalam LKPD berbasis gamifikasi. Setelah membaca teks dengan cermat, siswa diberikan beberapa misi sederhana secara individu, seperti menemukan kata-kata penting dalam bacaan itu serta arti kata tersebut, menentukan tokoh, tempat kejadian, dan menjawab pertanyaan awal yang berkaitan dengan isi teks. Setiap tantangan yang berhasil diselesaikan akan memperoleh bintang sebagai bentuk reward awal. Pada tahap ini, siswa yang mampu menjawab dengan cepat dan tepat juga diberikan tambahan poin sebagai bentuk motivasi belajar. Guru kemudian mencatat perolehan poin siswa di papan tulis. Siswa yang berhasil menyelesaikan seluruh tantangan pada level 1 dengan baik diperolehkan melanjutkan ke level 2, sedangkan siswa yang belum menyelesaikan tantangan diminta untuk menyelesaikan terlebih dahulu tugas di level sebelumnya. Sistem ini diterapkan agar siswa mengikuti alur pembelajaran secara bertahap sesuai dengan mekanisme permainan yang terdapat dalam LKPD gamifikasi. Penerapan sistem level, poin, dan bintang pada tahap *think* membantu membangun rasa ingin tahu, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong

siswa untuk lebih aktif memahami isi bacaan. Salah satu contoh kegiatan siswa pada tahap *think* dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Kegiatan Tahap Think

Pada tahap selanjutnya, yaitu “*pair*” guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari dua orang. Tahap ini diikuti oleh siswa yang telah berhasil menyelesaikan seluruh tantangan pada level 1. Kemudian siswa berdiskusi dengan pasangan masing-masing untuk membahas jawaban yang telah mereka baca dan pahami sebelumnya. Pada tahap ini, setiap kelompok melanjutkan tantangan pada level 2 dalam LKPD. Siswa bersama pasangannya mengerjakan beberapa misi kelompok berupa soal-soal pemahaman bacaan yang menuntut mereka untuk saling bertukar ide dan informasi, mengemukakan pendapat, serta memperdalam pemahaman terhadap isi bacaan. Setiap kelompok yang mampu bekerja sama dengan baik dan menyelesaikan tantangan dengan cepat dan tepat diberikan tambahan poin sebagai bentuk penghargaan dari unsur gamifikasi. Selain itu, kelompok yang berhasil menyelesaikan seluruh misi pada level 2 diperbolehkan melanjutkan ke level 3. Penerapan sistem level dan poin pada tahap *pair* membuat siswa lebih aktif berdiskusi, meningkatkan kerja sama antar pasangan, serta membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih baik. Salah satu contoh kegiatan siswa pada tahap *pair* dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4. 4 Kegiatan Tahap *Pair*

Selanjutnya pada tahap “*share*”, setiap kelompok yang telah berhasil menyelesaikan seluruh tantangan pada level 2 misi selanjutnya ialah mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pada tahap ini, Siswa menyelesaikan level 3 yang merupakan tantangan terakhir dalam LKPD berbasis gamifikasi. setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi, sedangkan siswa lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau mengajukan pertanyaan terhadap hasil yang disampaikan. Selain itu, guru juga memberikan beberapa pertanyaan secara bergiliran untuk dijawab oleh kelompok yang melakukan presentasi. siswa yang berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, maupun memberikan tanggapan memperoleh reward tambahan berupa poin. Guru kemudian memberikan penguatan terhadap jawaban siswa agar pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik. Kelompok yang berhasil menyelesaikan seluruh tantangan pada level 3 dinyatakan telah menyelesaikan seluruh rangkaian petualangan belajar dalam LKPD gamifikasi. penerapan sistem level dan poin pada tahap *share* membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa, keberanian dalam berkomunikasi, serta siswa lebih termotivasi selama proses

pembelajaran berlangsung. Salah satu contoh kegiatan siswa pada tahap *Share* dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4. 5 Kegiatan Tahap *share*

Pada bagian penutup, guru mengumumkan perolehan poin yang di peroleh siswa atau kelompok selama pembelajaran berlangsung. Siswa atau kelompok yang memperoleh poin tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Selanjutnya, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

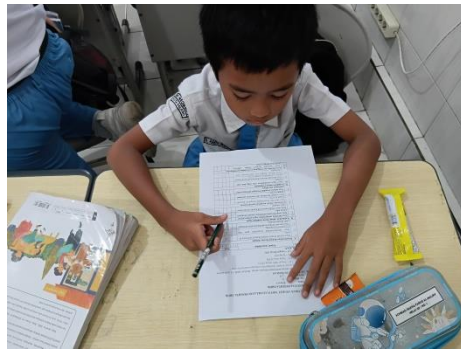
Sementara itu di kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan model TPS berbasis gamifikasi. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran melalui metode ceramah. Kemudian siswa diminta mengerjakan tugas yang tertera di buku LKS secara individu. Tugas berupa membaca pemahaman selanjutnya siswa mengamati, mengidentifikasi, presetasi dan Tanya jawab.

Pada pertemuan ketiga, penerapan model TPS berbasis Gamifikasi pada kelas eksperimen dilaksanakan seperti pada pertemuan kedua yang mencakup 3 tahapan utama yaitu, (1) tahap *think* (berpikir), (2) *pair* (berpasangan), (3) *share* (berbagi). Ketiga tahapan tersebut dipadukan dengan unsur gamifikasi

berupa tantangan pada setiap level, pemberian poin, dan penghargaan dalam bentuk apresiasi. Namun terdapat perbedaan teks cerita pada LKPD dengan pertemuan kedua. Sementara di kelas Kontrol penerapan model pembelajaran menggunakan metode konvensional sama halnya pada pertemuan kedua.

Pada pertemuan keempat, kegiatan pembelajaran difokuskan pada tahap akhir penelitian berupa pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilakukan. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui angket motivasi belajar siswa yang dibagikan kepada seluruh siswa setelah perlakuan diberikan. Angket motivasi belajar siswa disusun berdasarkan indikator motivasi belajar siswa. Siswa diminta mengisi angket secara individu sesuai dengan pengalaman mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, siswa terlihat antusias saat mengisi angket karena sebelumnya telah mengikuti pembelajaran menggunakan model TPS berbasis gamifikasi pada materi membaca pemahaman. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlibat aktif dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang terdapat pada LKPD berbasis level, mengumpulkan poin dan bintang, berdiskusi dengan pasangan, serta mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas. Sementara itu, pada kelas kontrol pengisian angket juga dilakukan setelah proses pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional selesai dilaksanakan. Angket pada kedua kelas digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung serta untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbasis gamifikasi terhadap peningkatan

motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya kemampuan membaca pemahaman. Proses pengisian angket posttest motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar 4.6 dan 4.7 berikut



Gambar 4. 6 kegiatan mengerjakan angket *posttest* di kelas eksperimen



Gambar 4. 7 kegiatan mengerjakan angket *posttest* di kelas kontrol

Hasil angket posttest tersebut selanjutnya digunakan sebaagai data akhir untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TPS berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Malang pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan membaca pemahaman.

B. Paparan

1. Data hasil angket (pret-test) motivasi belajar siswa

Skor total hasil angket motivasi belajar siswa kelas III pada *pre-test* dapat dilihat dalam table berikut.

Tabel 4. 1 hasil angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen

No	Kode Siswa	Skor	No	Kode Siswa	Skor
1	ARFA-1	40	15	MHHA-15	50
2	AR-2	54	16	MRHF-16	64
3	ASA-3	58	17	NAM-17	49
4	ADL-4	34	18	NHM-18	64
5	AKW-5	50	19	NLS-19	65
6	AAA-6	60	20	RDB-20	44
7	AQA-7	55	21	RR-21	59

8	GA-8	55	22	RAG-22	67
9	HDI-9	50	23	RAGP-23	60
10	JRD-10	57	24	SUA-24	63
11	KRK-11	56	25	SFEM-25	54
12	KASA-12	45	26	SMA-26	44
13	KMPF-13	50	27	ZKR-27	45
14	KCPA-14	62	28	ZAAR-28	35

Tabel 4. 2 hasil angket motivasi belajar siswa kelas kontrol

No	Kode Siswa	Skor	No	Kode Siswa	Skor
1	AKAZ-1	33	15	MAZ-15	60
2	AFW-2	49	16	MHEI-16	59
3	ASUA-3	52	17	MZUH-17	47
4	AKH-4	30	18	NAAR-18	60
5	AHAS-5	45	19	NPI-19	60
6	BXA-6	55	20	RIAF-20	54
7	CAN-7	35	21	RZD-21	58
8	CRK-8	40	22	SMAG-22	49
9	ENS-9	35	23	SAM-23	53
10	EIH-10	50	24	SMCP-24	39
11	GSAW-11	40	25	TA-25	67
12	GMK-12	47	26	WDA-26	55
13	KB-13	30	27	ZAP-27	56
14	MFAKA-14	30	28	ZSR-28	57

2. Data Hasil angket (post-test) model belajar siswa kelas kontrol

Skor total hasil angket motivasi belajar siswa kelas III pada *post-test* dapat dilihat dalam table berikut.

Tabel 4. 3 hasil angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen

No	Kode Siswa	Skor	No	Kode Siswa	Skor
1	ARFA-1	62	15	MHHA-15	54
2	AR-2	70	16	MRHF-16	67
3	ASA-3	60	17	NAM-17	71
4	ADL-4	67	18	NHM-18	69
5	AKW-5	69	19	NLS-19	66
6	AAA-6	72	20	RDB-20	51
7	AQA-7	69	21	RR-21	61

8	GA-8	67	22	RAG-22	72
9	HDI-9	64	23	RAGP-23	64
10	JRD-10	72	24	SUA-24	56
11	KRK-11	60	25	SFEM-25	54
12	KASA-12	59	26	SMA-26	69
13	KMPF-13	70	27	ZKR-27	57
14	KCPA-14	63	28	ZAAR-28	65

Tabel 4.4 hasil angket motivasi belajar siswa kelas kontrol

No	Kode Siswa	Skor	No	Kode Siswa	Skor
1	AKAZ-1	55	15	MAZ-15	65
2	AFW-2	50	16	MHEI-16	60
3	ASUA-3	55	17	MZUH-17	55
4	AKH-4	40	18	NAAR-18	62
5	AHAS-5	50	19	NPI-19	65
6	BXA-6	56	20	RIAF-20	58
7	CAN-7	40	21	RZD-21	60
8	CRK-8	54	22	SMAG-22	54
9	ENS-9	40	23	SAM-23	57
10	EIH-10	62	24	SMCP-24	52
11	GSAW-11	50	25	TA-25	66
12	GMK-12	48	26	WDA-26	54
13	KB-13	56	27	ZAP-27	57
14	MFAKA-	50	28	ZSR-28	60

C. Deskripsi Data dan Hasil Penelitian

1. Prettest dan posttest motivasi belajar siswa

a. Analisis deskriptif

Motivasi belajar siswa kelas III dikategorikan menjadi empat tingkatan yakni rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Pada data pretest dan posttest, siswa dengan skor 25-43 diklasifikasikan memiliki motivasi belajar rendah, skor antara 44-62 dikategorikan sedang, skor 63-81 dikategorikan tinggi dan skor 82-100 dikategorikan sangat tinggi. Data motivasi belajar siswa

dikasifikasikan dan dianalisis untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model TPS berbasis gamifikasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4. 4 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Diterapkan di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kategori	Pre-Exp (%)	Post-Exp (%)	Pre-Kontrol (%)	Post-Kontrol (%)
1	Rendah	10,7	0,0	32,1	10,7
2	Sedang	71,4	35,7	64,3	78,6
3	Tinggi	17,9	64,3	3,6	10,7
4	Sangat Tinggi	0,0	0,0	0,0	0,0

Tabel diatas menunjukkan perbandingan motivasi belajara siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, sebelum diberikan perlakuan terdapat 10,7% siswa berada pada kategori rendah, terdapat 71,4% siswa berada pada kategori sedang, terdapat 17,9% siswa berada pada kategori tinggi dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat tinggi. Setelah diberikan perlakuan, tidak terdapat lagi siswa berada pada kategori rendah, sebanyak 35,7% siswa berada pada kategori sedang, sebanyak 64,3% siswa berada pada kategori tinggi dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat tinggi.

Pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan terdapat 32,1% siswa berada pada kategori rendah, terdapat 64,3% siswa berada pada kategori sedang, 3,6% siswa berada pada kategori tinggi

dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat tinggi. Setelah dilakukan pembelajaran sebanyak 10,7% siswa berada pada kategori rendah, sebanyak 78,6% siswa berada pada kategori sedang, sebanyak 10,7% siswa berada pada kategori tinggi dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4. 5 Hasil Statistik Deskriptif

Kelas	N	Range	Minim	Max	Mean	Std. Deviation
pretest_Exp	28	33	34	67	53.18	8.928
posttest_Exp	28	21	51	72	64.29	6.073
pretest_kontrol	28	37	30	67	48.04	10.706
posttest_kontrol	28	26	40	66	54.68	7.061

Berdasarkan tabel hasil statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 53,18 dan nilai rata-rata posttest sebesar 64,29. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 48,04 dan nilai rata-rata posttest sebesar 54,68. Nilai range pada kelas eksperimen untuk pretest sebesar 33 dan posttest sebesar 21, sedangkan pada kelas kontrol nilai range pretest sebesar 37 dan posttest sebesar 26. Dengan demikian, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada kedua kelas setelah pembelajaran dilaksanakan. Namun, peningkatan motivasi belajar siswa pada eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

b. Uji Hipotesis

1) Uji persyaratan analisis data

a) Uji normalitas

Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan IBM SPSS statistics 25. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (sig.) dari hasil uji *Kolmogrov-Smirnov* Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan pada tingkat signifikansi sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

Kelas	keterangan	Sig.	a	kesimpulan
Kelas eksperimen	Prettest	.200	0,05	Normal
	Posttest	.182	0,05	Normal
Kelas kontrol	Pretest	.200	0,05	Normal
	Posttes	.200	0,05	Normal

Berdasarkan output Tests of Normality, uji normalitas data dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Karena jumlah keseluruhan sampel lebih dari 50, maka acuan yang lebih tepat digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pretest

eksperimen sebesar 0,200, posttest eksperimen sebesar 0,182, pretest kontrol sebesar 0,200 dan posttest kontrol sebesar 0,200. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.

Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis selanjutnya, yaitu uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah populasi yang digunakan memiliki varians yang sama atau tidak. *Uji levene's* digunakan dalam penelitian ini untuk menguji homogenitas menggunakan IBM SPSS. Tabel berikut menampilkan hasil uji homogenitas.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas

Variablel	Sig.	a	kesimpulan
Motivasi belajar siswa	.817	0,05	Homogen

Berdasarkan output *Test of Homogeneity of Variance*, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada baris Based on Mean sebesar 0,817. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelompok yang dibandingkan adalah Homogen

atau memiliki kesamaan varians.

c) Uji *Independent Sample T-Test*

Dalam penelitian ini, uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS digunakan untuk menguji hipotesis. Tujuan uji t adalah untuk memastikan apakah kelas eksperimen yang menggunakan model TPS berbasis Gamifikasi dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran membaca pemahaman di kelas III MIN 1 Kota Malang.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran membaca pemahaman di kelas III MIN 1 Kota Malang.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Levene's Test For Equality Of Variances	F	Sig.	t.	Df.	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference
Equal Variances Assumed	.054	.817	5.459	54	.000	9.607

Berdasarkan kedua kelompok bersifat homogen, menurut hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test, karena uji *levene's* untuk kesamaan varians menghasilkan nilai signifikansi $0,817 > 0,05$. Dengan demikian, analisis dilanjutkan menggunakan asumsi *equal variances assumed*. Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,459 dengan derajat kebebasan (df) 54 dan nilai signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai mean difference sebesar 9,607 mengindikasikan adanya selisih rata-rata antara kedua kelompok yang diperkuat dengan interval kepercayaan 95% yang berada pada rentang 6,078 hingga 13,136 dan tidak meliputi angka nol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di Kelas III MIN 1 Kota Malang.

Berdasarkan hasil penelitian ini, yang dilakukan di kelas III MIN 1 Kota Malang, menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat motivasi belajar siswa yang berbeda. Hal ini terlihat jelas dari nilai-nilai rata-rata motivasi belajar *post-test* pada kelas kontrol, nilai rata-ratanya adalah 54,68 sedangkan kelas eksperimen nilai rata-ratanya 64,29. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran TPS berbasis Gamifikasi lebih termotivasi dalam pembelajaran mereka dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, menurut hasil uji hipotesis menggunakan uji t, H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai signifikan (sig.2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan.

Perbedaan motivasi belajar antara kedua kelas tersebut dapat dijelaskan secara lebih mendalam melalui enam indikator motivasi belajar menurut Uno, yakni: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Berikut ini diuraikan perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan masing-masing indikator tersebut.

Pada indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hal ini didorong oleh penerapan sistem level, poin, dan bintang yang melekat dalam setiap tahapan model TPS berbasis gamifikasi. Pada tahap Think (Level 1), siswa termotivasi untuk membaca dan memahami isi bacaan dengan sungguh-sungguh karena mereka ingin berhasil menyelesaikan tantangan dan mendapatkan bintang serta poin. Siswa yang menjawab dengan cepat dan tepat memperoleh tambahan poin, sehingga timbul hasrat untuk menjadi yang terdepan dalam perolehan poin. Begitu pula pada tahap Pair (Level 2) dan Share (Level 3), siswa terdorong untuk menyelesaikan setiap misi dengan maksimal agar dapat melanjutkan ke level berikutnya dan memperoleh poin sebanyak-banyaknya. Keinginan untuk mendapatkan reward di akhir pembelajaran semakin mempertegas hasrat siswa untuk berhasil dalam setiap tahapan pembelajaran.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, tidak terdapat sistem level, poin, maupun reward yang dapat mendorong siswa untuk mencapai target tertentu. Pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan guru, pemberian tugas, dan tanya jawab sederhana. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan namun tanpa adanya tantangan khusus yang membangkitkan hasrat untuk melampaui target tertentu. Kondisi ini menyebabkan hasrat dan keinginan untuk berhasil pada kelas kontrol tidak terstimulasi secara optimal, sehingga motivasi belajar mereka cenderung stagnan dan tidak mengalami peningkatan yang berarti.

Pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, siswa pada kelas eksperimen terlihat jauh lebih aktif dibandingkan siswa kelas kontrol karena setiap tahapan model TPS berbasis gamifikasi menuntut keterlibatan langsung siswa. Pada tahap Think, siswa harus secara mandiri membaca teks, menemukan informasi penting, dan menyelesaikan misi individu dalam LKPD berbasis level. Proses berpikir mandiri ini menumbuhkan kebutuhan untuk memahami materi dengan baik karena pemahaman yang kurang akan menghambat penyelesaian misi. Pada tahap Pair, siswa merasakan kebutuhan untuk berdiskusi aktif bersama pasangan karena misi pada Level 2 tidak dapat diselesaikan tanpa kerja sama yang baik. Sedangkan pada tahap Share, dorongan untuk berani tampil mempresentasikan hasil diskusi, memberikan tanggapan, atau mengajukan pertanyaan tumbuh karena ada reward poin yang menanti siswa yang berpartisipasi aktif.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, di mana pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa relatif terbatas. Siswa pada kelas kontrol cenderung berperan sebagai pendengar pasif yang menunggu instruksi guru. Tidak adanya tantangan yang menuntut partisipasi aktif menyebabkan dorongan internal untuk terlibat dalam pembelajaran tidak berkembang secara optimal. Akibatnya, kebutuhan untuk belajar lebih dalam tidak terstimulasi, dan siswa hanya memenuhi kewajiban minimal dalam mengikuti pembelajaran tanpa motivasi yang kuat dari dalam diri mereka.

Pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan usaha yang lebih besar untuk memperoleh hasil

belajar yang baik. Sistem level yang berjenjang dalam model TPS berbasis gamifikasi membuat siswa memahami bahwa setiap tahap yang berhasil mereka selesaikan merupakan pencapaian yang nyata dan terukur. Siswa berusaha menyelesaikan setiap tantangan dengan maksimal agar dapat mencapai level tertinggi dan memperoleh poin tertinggi di papan skor. Semangat untuk menjadi yang terbaik dalam perolehan poin mendorong siswa untuk bekerja lebih keras dan lebih fokus dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kondisi ini secara tidak langsung menumbuhkan orientasi berprestasi pada siswa, yang merupakan fondasi dari harapan dan cita-cita untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik di masa depan.

Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran konvensional tidak menyediakan target pencapaian yang konkret dan terasa bermakna bagi siswa. Meskipun guru tetap menyampaikan tujuan pembelajaran, tidak adanya sistem penghargaan yang terstruktur membuat siswa kurang terdorong untuk menetapkan dan mengejar target belajar secara aktif. Siswa pada kelas kontrol mengikuti pembelajaran sebagaimana biasa tanpa adanya elemen kompetisi positif atau pencapaian bertahap yang dapat memotivasi mereka untuk berusaha lebih keras dalam meraih hasil belajar yang optimal.

Pada indikator adanya penghargaan dalam belajar, siswa pada kelas eksperimen memperoleh penghargaan secara nyata dan langsung melalui sistem poin, bintang, dan reward yang diterapkan dalam setiap tahapan model TPS berbasis gamifikasi. Pada tahap Think, siswa yang berhasil menyelesaikan misi individu memperoleh bintang sebagai reward awal serta tambahan poin yang dicatat di papan tulis. Pada tahap Pair, pasangan yang menyelesaikan misi

kelompok dengan baik memperoleh tambahan poin sebagai penghargaan atas kerja sama mereka. Pada tahap Share, siswa yang berani mempresentasikan hasil diskusi, memberikan tanggapan, atau mengajukan pertanyaan mendapatkan reward berupa tambahan poin. Pada akhir pembelajaran, siswa dengan perolehan poin tertinggi mendapatkan reward khusus sebagai bentuk apresiasi atas keterlibatan dan pencapaiannya selama pembelajaran. Sistem penghargaan yang terstruktur ini membuat siswa merasa bahwa usaha dan keterlibatan mereka selama pembelajaran mendapatkan apresiasi yang nyata, sehingga motivasi belajar mereka semakin meningkat.

Sebaliknya, pada kelas kontrol, penghargaan yang diberikan selama pembelajaran lebih terbatas pada pujian lisan atau umpan balik dari guru setelah menyelesaikan tugas. Tidak adanya sistem penghargaan yang terstruktur dan terukur menyebabkan siswa tidak merasakan adanya penguatan positif yang cukup kuat untuk mendorong mereka meningkatkan keterlibatan dan usaha dalam belajar. Kondisi ini menyebabkan indikator penghargaan dalam belajar pada kelas kontrol tidak berkembang secara optimal, sehingga berkontribusi pada stagnannya motivasi belajar siswa.

Pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, pembelajaran pada kelas eksperimen berlangsung jauh lebih variatif dan menyenangkan dibandingkan kelas kontrol. Desain LKPD berbasis gamifikasi yang menyajikan pembelajaran dalam format petualangan belajar dengan tiga level membuat siswa merasa seperti sedang memainkan permainan yang menantang. Pada Level 1 (tahap Think), siswa menyelesaikan misi mandiri berupa menemukan informasi penting dalam bacaan. Pada Level 2 (tahap Pair),

siswa menyelesaikan misi bersama pasangan yang menuntut diskusi aktif dan kerja sama. Pada Level 3 (tahap Share), siswa memilih tantangan yang ingin diselesaikan, baik presentasi, tanggapan, maupun pertanyaan, sehingga setiap siswa memiliki pengalaman belajar yang personal dan bermakna. Keberagaman aktivitas yang diselingi dengan sistem poin, bintang, dan reward membuat siswa tidak mudah bosan dan selalu ingin menyelesaikan setiap tantangan hingga tuntas.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, di mana kegiatan belajar cenderung berjalan secara rutin dan monoton. Pembelajaran didominasi oleh penjelasan materi oleh guru, dilanjutkan dengan pemberian tugas, dan tanya jawab sederhana. Tidak adanya variasi kegiatan yang menarik dan menantang menyebabkan siswa pada kelas kontrol lebih mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan belajar yang berlangsung tanpa unsur kompetisi, tantangan, maupun penghargaan tidak mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran secara mendalam.

Pada indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif, kelas eksperimen menunjukkan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan dibandingkan kelas kontrol. Penerapan model TPS berbasis gamifikasi menciptakan lingkungan belajar di mana siswa terbiasa berdiskusi dengan pasangan, saling bertukar pendapat, berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, serta aktif memberikan tanggapan terhadap presentasi teman. Suasana kompetisi positif yang tercipta melalui sistem poin dan papan skor membuat seluruh siswa terlibat aktif tanpa ada yang merasa tertekan atau

terpinggirkan, karena setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan poin melalui berbagai jenis tantangan. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan penuh setiap siswa dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis.

Sementara itu, pada kelas kontrol, interaksi antarsiswa tidak sebanyak kelas eksperimen karena kegiatan pembelajaran lebih banyak berlangsung antara guru dan siswa secara satu arah. Siswa pada kelas kontrol cenderung bersikap pasif menunggu instruksi guru dan kurang terbiasa berinteraksi aktif dengan teman sebaya selama proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan lingkungan belajar pada kelas kontrol kurang kondusif untuk menumbuhkan motivasi belajar secara optimal. Minimnya interaksi dan kolaborasi antarsiswa berdampak pada kurangnya keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar tidak berkembang secara maksimal.

Secara keseluruhan, perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terlihat pada keenam indikator tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi mampu memfasilitasi seluruh indikator motivasi belajar menurut Uno secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Setiap tahapan dalam model TPS berbasis gamifikasi, mulai dari Think, Pair, hingga Share, secara sinergis berkontribusi terhadap peningkatan hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, harapan untuk berprestasi, penghargaan atas usaha, ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, dan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu, yaitu dari Muhammad Asrul Sultan, Zaid Zainal, Anna Aprilianti Momang. Berjudul “Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare” hasil penelitiannya nilai rata-rata pretest yaitu 68,60 dan nilai rata-rata posttest 87,20. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan metode gamifikasi dalam pengajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.⁵¹ Selain itu penelitian Melli Agustini, Dea Mustika yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru” menjelaskan bahwa terdapat perbandingan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model kooperatif berbasis gamifikasi, kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif berbasis gamifikasi memiliki rata-rata hasil posttest yang lebih tinggi. Nilai rata-rata kelompok eksperimen Adalah 81,61 dibandingkan dengan 68,03 untuk kelompok kontrol. H_a diterima dan H_0 ditolak berdasarkan uji-t data penelitian yang menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model kooperatif berbasis gamifikasi di kelas IV SDN 151 Pekanbaru tahun ajaran 2024/2025 berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi tumbuhan.⁵²

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa

⁵¹ Sultan et al., “Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan.”

⁵² Melli Agustini, “Pengaruh Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru.”

penggunaan model pembelajaran yang inovatif sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar dibandingkan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbasis gamifikasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIN 1 Kota Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditinjau dari enam indikator motivasi belajar menurut Uno, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 64,29 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 54,68, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan motivasi yang lebih baik pada seluruh indikator, seperti keinginan untuk berhasil, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, harapan berprestasi, respons positif terhadap penghargaan, ketertarikan terhadap kegiatan belajar, serta suasana belajar yang lebih kondusif. Sebaliknya, pembelajaran konvensional belum mampu memberikan stimulasi motivasi yang optimal karena tidak didukung oleh unsur-unsur gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan. Dengan demikian, TPS berbasis gamifikasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Malang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan di lapangan, penelitian memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbasis gamifikasi sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dilibatkan secara aktif melalui kegiatan berpikir, berdiskusi, dan berbagi pendapat dengan teman. Selain itu, unsur gamifikasi seperti pemberian poin, reward, tantangan, maupun permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran agar siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Melalui penerapan model pembelajaran TPS berbasis gamifikasi, siswa diharapkan mampu meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan

teman, serta lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tersebut sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, dan tanggung jawab dalam belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dan maksimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi variabel, jenjang pendidikan, maupun mata pelajaran yang diteliti. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode atau model pembelajaran lain yang dipadukan dengan gamifikasi untuk mengetahui efektivitasnya terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menyempurnakan keterbatasan dalam penelitian ini, seperti jumlah sampel yang lebih banyak, waktu penelitian yang lebih panjang, serta penggunaan instrumen penelitian yang lebih beragam agar memperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam, akurat, dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran" 03, no. 02 (2020): 144–49.
- Awaluddin Muin, Sidrah Afriani Rachman, Nirwana. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SBDP." *Journal Homepage*, no. 2024 (2025).
- Daniel Winantara, I W, and I Nyoman Laba Jayanta. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Metode Think Pair Share." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 9.
- Ellis, Rusnawati, Prisca Diantra Sampe, * Program, Studi Bimbingan, Dan Konseling, and Universitas Pattimura. "Tinjauan Pustaka: Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 12–17.
- Erdiana, Adinda, Ngatmini Ngatmini, and Sri Winarni. "Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 715–24. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226>.
- Fawaid, Ahmad, Qurratul Aini, ahmad fatah Yasin, and mohamad zubad nurul Yaqin. "Penerapan Teknik Think Pair Share Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas Vi Di Mis Nurul Hikmah Pamekasan Madura." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2025): 203–15.

- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran" 03, no. 02 (2020): 144–49.
- Awaluddin Muin, Sidrah Afriani Rachman, Nirwana. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SBDP." *Journal Homepage*, no. 2024 (2025).
- Daniel Winantara, I W, and I Nyoman Laba Jayanta. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Metode Think Pair Share." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 9.
- Ellis, Rusnawati, Prisca Diantra Sampe, * Program, Studi Bimbingan, Dan Konseling, and Universitas Pattimura. "Tinjauan Pustaka: Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 12–17.
- Erdiana, Adinda, Ngatmini Ngatmini, and Sri Winarni. "Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 715–24. <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4226>.
- Fawaid, Ahmad, Qurratul Aini, ahmad fatah Yasin, and mohamad zubad nurul Yaqin. "Penerapan Teknik Think Pair Share Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas Vi Di Mis Nurul Hikmah Pamekasan Madura." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2025): 203–15.
- Fitri, Fitri, Triyo Supriyatno, and Mohamad Zubad Nurul Yaqin. "Pengaruh Penerapan Literasi Berbasis Web Terhadap Peningkatan Minat Baca Peserta Didik Kelas V." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 3 (2022): 1173. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.828>.

- Hamzah, B. Uno dan. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. jakarta: PT Bumi Aksara, 2023.
- Handayani, Wahyu Wiwhid, and Kemal Budi Mulyono. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Media Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Semarang.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 3 (2025): 1617–26. <https://doi.org/10.30605/jsdp.8.3.2025.6853>.
- Herwati, Moh. Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman, Deetje Josephine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniyati, Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, Barlian Kristanto. *Motivasi Dalam Pendidikan*. malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Herwati, Dkk. *Motivasi Dalam Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Iriani, Sri. “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 004 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM.” *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 6, no. 1514 (2017): 89–97.
- Jusuf, Heni. “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sleman: CV Budi Utama, 2020.

- Melli Agustini, Dea Mustika. “Pengaruh Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru.” *Journal of Innovative and Creativity* 5, no. 2 (2025): 17914–23.
- Meningkatkan, Dalam, and Hasil Belajar. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” no. November (2021): 289–302.
- Nurhafifah Asmad, Alya Eka, Asdar. “Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika: Kajian Literatur.” *Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran* 06 (2026): 245–51.
- Raskita Enjelika Manik, Delima Hot Marito Hasugian, Herda Sitanggang, and Helena Turnip. “Konsep Dasar Motivasi Belajar.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik* 2, no. 4 (2024): 358–68.
<https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.941>.
- Resti, Nurvela. “PENGARUH MODEL THINK PAIR SHARE (TPS) BERBASIS MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V” 4 (2026). <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v4i2.16894>.
- Rukmini, A. “Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD.” *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series* 3, no. 3 (2020): 2176–81.
- Rusman. “MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF THINK-PAIRS-SHARE (TPS).” *PEDAGOGIA* 3, no. 1 (2014): 67–79.
- Sholeh, Ahmad. “Kontribusi Profesionalisme Guru Kelas Dan Minat Baca Siswa Dalam Meningkatkan Prestasi Hasil Pembelajaran Tematik Integratif.”

Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3, no. 3 (2021): 777–84.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.425>.

Sugiri, Wiku Aji, Rizki Amelia, Sigit Priatmoko, Agus Mukti Wibowo, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Islam Negeri, Maulana Malik, and Ibrahim Malang. “DESIGNING AND VALIDATING A PROBLEM-BASED LEARNING GAMIFICATION MODEL TO ENHANCE TEACHING COMPETENCIES AMONG PROSPECTIVE ELEMENTARY” 10, no. 1 (2026): 226–46.

Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA, cv, 2022.

Sultan, Muhammad Asrul, Zaid Zainal, Anna Aprilianti Momang, Jurusan Pgsd, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Makassar. “Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan” 2, no. 2 (2024): 139–45.

Suparlan, Suparlan. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekoah Dasar.” *Fondatia* 4, no. 2 (2020): 245–58. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>.

Supit, Deisye. “Hubungan Media Pembelajaran Video Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala.” *Cogito Smart Journal* | 6, no. 1 (2020): 73–82.

Syafitri, Ika, Henry Januar Saputra, and Farida Nursyahidah. “Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Konkret Di Kelas 2.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 8154–62.

Tabrani, and Muhammad Amin. “Model Pembelajaran Cooperative Learning.”

- Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 200–213.
- Tendrita, Miswandi, Maretik Maretik, and Karina Karina. “Studi Korelasi Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Ueesi.” *Jurnal Binomial* 6, no. 2 (2023): 132–41. <https://doi.org/10.46918/bn.v6i2.1964>.
- Tiwa, Tellma Monna. “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Jambura Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 91–99.
- Utami, Difa Sri, Syifa Aulia Putri, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya. “Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2071–82. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>.
- Vhalery, Rendika, Heri Pratikto, and Wening Patmi Rahayu. “Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android.” *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.
- Widada, Dwi Masdi, Pascasarjana Pendidikan, Guru Madrasah, U I N Maulana, and Malik Ibrahim. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Menuju Masyarakat 5 . 0” 1, no. 1 (2024).
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Yulianto, Agus. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 6–11. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 911/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

07 April 2026

Kepada Yth.
Kepala MIN 1 Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Vika Audina
NIM : 220103110017
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Kota Malang
Lama Penelitian : April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 1 Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG**

Jalan Bandung Nomor 7C Kota Malang 65113
Telepon (0341) 551176; Faksimili (0341) 565642
Website : www.min1kotamalang.sch.id ; E-mail : info@min1kotamalang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor 474/Mi.13.25.01/PP.00.4/05/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Siti Aisah, S.Ag. M.Pd
NIP : 197410161997032002
Pangkat / Gol. : Pembina Tk.I / IV-b
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MIN 1 Kota Malang

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : **Vika Audina**
Tempat, Tgl. Lahir : Sumenep, 22 Maret 2004
NIM : 220103110017
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Kota Malang

benar-benar telah melakukan penelitian pada 7 April s.d. 12 Mei 2026 di MIN 1 Kota Malang.

"Untuk diketahui, seluruh layanan Kementerian Agama Kota Malang tanpa biaya, serta seluruh guru dan pegawai MIN 1 Kota Malang tidak menerima gratifikasi. Salam Integritas"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 Mei 2026
Kepala Madrasah,



Siti Aisah

Lampiran 2 Instrumen Kisi-Kisi dan Angket

KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

No.	Aspek (dimensi)	Indikator	Nomor Butir soal	Bentuk butir (jenis)	Skor
1.	Ketertarikan dan perhatian	Senang belajar Bahasa Indonesia, memperhatikan penjelasan guru, dan tertarik mengikuti permainan atau kuis saat belajar	1,2,3	Pernyataan sikap (affective)	1-4
2.	Ketekunan menyelesaikan tugas	Berusaha mengerjakan tugas sampai selesai, tetap belajar meskipun bacaan sulit dan tidak mudah menyerah	4,5,6	Pernyataan sikap/behavioral	1-4
3.	Antusiasme pembelajaran	Semangat mengikuti kegiatan belajar, senang berdiskusi dan saling bertukar ide dengan teman, serta antusias mengikuti permainan atau tantangan saat pembelajaran	7,8,9	Pernyataan sikap emotional	1-4
4.	Keinginan berprestasi	Ingin mendapatkan nilai yang baik, berusaha menjawab dengan benar, dan merasa	10,11,12	Pernyataan motivasi	1-4

		bangga jika hasil belajarnya meningkat			
5.	Kemandirian dan tanggung jawab	Siswa belajar mandiri, mengerjakan tugas sendiri dan bertanggung jawab dalam kegiatan kelompok	13,14,15	Pernyataan perilaku	1-4
6.	Sikap positif terhadap pembelajaran	Siswa percaya diri menyampaikan pendapat saat diskusi, senang bertukar ide dengan teman kelompoknya, serta menikmati pembelajaran melalui permainan dan tantangan	16,17,18	Pernyataan sikap	1-4

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :
No. absen :
Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu terhadap setiap pernyataan !

- (1) = Sangat tidak setuju (STS)
- (2) = Tidak setuju (TS)
- (3) = Setuju (S)
- (4) = Sangat Setuju (SS)

C. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Ketertarikan dan perhatian belajar						
1.	Saya merasa tertarik belajar Bahasa Indonesia di kelas					
2.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat Pelajaran berlangsung					
3.	Saya tertarik mengikuti permainan atau tantangan saat belajar di kelas					
B. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas						
4.	Saya berusaha mengerjakan tugas sampai selesai					
5.	Saya tetap berusaha memahami bacaan meskipun terasa sulit					
6.	Saya tidak mudah menyerah ketika mengerjakan tugas sekolah					
C. Antusiasme dalam mengikuti pembelajaran						
7.	Saya aktif dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar di kelas					
8.	Saya senang berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman					
9.	Saya antusias mengikuti berbagai permainan atau tantangan saat belajar					
D. Keinginan untuk berprestasi						
10.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik saat belajar					
11.	Saya berusaha menjawab pertanyaan guru dengan benar saat berdiskusi dengan teman					
12.	Saya merasa bangga jika hasil belajar saya meningkat					
E. Kemandirian dan tanggung jawab dalam pembelajaran						
13.	Saya berusaha berpikir sendiri sebelum berdiskusi dengan teman					

✓ 14.	Saya mengerjakan tugas sesuai peran saya saat belajar berpasangan atau kelompok						
15.	Saya bertanggung jawab menyelesaikan tugas dalam kegiatan permainan belajar di kelas						
F. Sikap positif terhadap pembelajaran							
16.	Saya percaya diri menyampaikan pendapat saat berbagi hasil diskusi di depan kelas						
17.	Saya senang bertukar ide dengan teman sekelompok						
18.	Saya merasa pembelajaran dengan permainan membuat belajar menjadi menyenangkan.						

Lampiran 3 Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI AHLI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

A. IDENTITAS PENELITIAN

Nama : Vika Audina
 NIM : 220103110017
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Kota Malang

B. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai kelayakan angket motivasi belajar peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan model TPS berbasis Gamifikasi di kelas III MIN 1 Kota Malang

C. PETUNJUK PENILAIAN

1. Bapak/Ibu validator dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang dianggap tepat.
2. Makna poin validitas adalah:
 - (1) = sangat tidak baik
 - (2) = kurang baik
 - (3) = cukup
 - (4) = baik
 - (5) = sangat baik

D. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Skor					Catatan Validator
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian isi	Pernyataan relevan dengan indikator motivasi belajar siswa					✓	
2.	Relevansi Tujuan	Pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian					✓	
3.	Kejelasan bahasa	Kalimat mudah dipahami oleh siswa kelas III					✓	
4.	Konstruksi instrumen	butir disusun secara sistematis dan tidak						

		menimbulkan penafsiran ganda					✓	
5.	Kesesuaian skala	Skala likert sesuai karakteristik siswa					✓	
6.	Kelayakan keseluruhan	Instrumen layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian					✓	

E. SARAN DAN KOMENTAR VALIDATOR

Akan lebih baik jika menggunakan lembar validasi ahli yang telah ada based on pustaka.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian diatas angket yang telah dibuat dinyatakan:
(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan Kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 5 . 2 . 2026
Validator ahli angket


(.....)

Lampiran 5 Modul Ajar 1 Kelas Eksperimen

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA KELAS 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Vika Audina
Instansi	: MIN 1 Kota Malang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Materi	: bab 6 Tersesat
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
- Peserta didik mampu membaca teks sederhana dengan lancar dan memahami isi bacaan secara umum - Peserta didik mampu menemukan informasi sederhana (siapa, di mana, apa) dalam teks	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
DIMENSI PROFIL LULUSAN Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, hal ini tercermin ketika peserta didik do'a sebelum kegiatan pembelajaran Kewargaan, hal ini tercermin ketika peserta didik mampu bekerja sama dengan teman sekelasnya, menghargai pendapat, dan bertnun jawab terhadap tugas yang diberikan Kolaborasi, hal ini tercermin ketika peserta didik mampu berdiskusi, bertukar informasi, dan bekerja sama dengan pasangan dalam menyelesaikan LKPD pada tahap <i>pair</i> Kemandirian, hal ini tercermin ketika peserta didik mampu membaca teks secara mandiri serta menjawab pertanyaan awal tanpa bantuan orang lain pada tahap <i>think</i>. Penalaran kritis, hal ini tercermin ketika peserta didik mampu memahami isi teks, menemukan informasi tersurat dan tersirat, serta menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan.	
D. SARANADAN PRASARANA	
1) Satpras - Proyektor - Leptop 2) Sumber Belajar : - Buku Bahasa Indonesia Kelas 3 3) Alat Bahan : - Buku - Alat tulis	
E. TARGET/JUMLAH PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/28 Peserta didik	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model kooperative tipe think pair share	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

Tujuan pembelajaran kegiatan 1

- Menjelaskan arti kata dan mengidentifikasi informasi tersurat dalam teks "Di Stasiun Kereta Api" setelah membaca teks secara mandiri dengan tepat dan benar.
- Menjelaskan makna tersirat serta menyimpulkan isi bacaan melalui kegiatan diskusi berpasangan dengan kalimat yang runtut dan jelas.
- Mengaitkan isi teks dengan pengalaman sehari-hari melalui kegiatan refleksi dan tanya jawab secara lisan dengan percaya diri.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami bahwa melalui membaca, mereka dapat memperoleh informasi penting, memahami makna kata, serta mengambil pesan dari teks untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti bersikap disiplin dan tertib saat berada di tempat umum.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian pergi ke stasiun atau tempat umum lainnya? Apa yang kalian lihat di sana?
- Mengapa kita harus menghafal tanda petunjuk saat berada di tempat umum?
- Apa yang harus kita lakukan agar tidak tersesat di tempat ramai?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama peserta didik dan ice breaking
- Guru mengecek kehadiran peserta didik
- Guru menyiapkan fisik dan psikis serta memotivasi peserta didik
- Guru menjelaskan tujuan dan manfaat materi yang akan dipelajari serta kompetensi yang akan dicapai
- Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran, memberikan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari

2. Kegiatan Inti (45 menit)

Think

- Guru mengawali mengajak siswa bercerita terkait pengalaman mereka pertama kali ke stasiun kereta api
- Guru menyampaikan bahwa pembelajaran akan menggunakan sistem poin untuk menambah semangat belajar.
- Guru memberikan LKPD tentang materi yang dipelajari, kemudian menjelaskan secara singkat petunjuk penggunaannya
- Siswa mengamati lembar kerja yang diberikan oleh guru selama 5 menit secara mandiri
- Setelah membaca, peserta didik menjawab pertanyaan awal secara mandiri, seperti:
 - Siapa tokoh dalam cerita?
 - Di mana peristiwa terjadi?
 - Sebutkan apa yang biasanya kalian lakukan agar tidak terlambat saat akan bepergian?

Pair

- guru membagi siswa kelompok berpasangan (masing-masing kelompok 2 orang)
- Siswa bersama pasangannya mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi terkait kegiatan yang ada di LKPD
- Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan terkait hal-hal yang belum dipahami
- Guru berkeliling dan memastikan bahwa masing-masing kelompok tidak mengalami kesulitan.

Share

- Siswa mempersentasikan hasil diskusi kelompok, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian dianggapi kembali oleh kelompok yang lain
- Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa sehingga siswa lebih memahami terhadap materi tersebut

3. Kegiatan penutup (15menit)

- Guru mengumumkan perolehan point yang di dapat sis
- Siswa atau kelompok yang mendapatkan point tambahan dan point paling tinggi akan mendapatkan sebuah reward dari guru
- Selanjutnya siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari
- Guru menyampaikan terimakasih atas perhatian dan kesungguhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa

E. DAFTAR PUSTAKA

- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III Buku Siswa*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III Buku Guru*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Malang,2026
Peneliti

Vika Audina

Lampiran 6 Modul Ajar 2 Kelas Eksperimen

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA KELAS 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Vika Audina
Instansi	: MIN 1 Kota Malang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Materi	: bab 6 Tersesat
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
- Siswa mampu membaca teks sederhana dengan lancar dan memahami isi bacaan secara umum - Siswa mampu menemukan informasi sederhana (siapa, di mana, apa) dalam teks	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
DIMENSI PROFIL LULUSAN Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, hal ini tercermin ketika peserta didik do'a sebelum kegiatan pembelajaran Kewargaan, hal ini tercermin ketika siswa mampu bekerja sama dengan teman sekelasnya, menghargai pendapat, dan bertnun jawab terhadap tugas yang diberikan Kolaborasi, hal ini tercermin ketika siswa mampu berdiskusi, bertukar informasi, dan bekerja sama dengan pasangan dalam menyelesaikan LKPD pada tahap <i>pair</i> Kemandirian, hal ini tercermin ketika siswa mampu membaca teks secara mandiri serta menjawab pertanyaan awal tanpa bantuan orang lain pada tahap <i>think</i>. Penalaran kritis, hal ini tercermin ketika siswa mampu memahami isi teks, menemukan informasi tersurat dan tersirat, serta menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1) Sarana dan prasarana - Proyektor, Komputer/laptop, alat pengeras suara/speaker aktif, jaringan internet, dan IT Board 2) Sumber belajar : - Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). <i>Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.	
E. TARGET/JUMLAH PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular/28 Peserta didik	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model cooperative tipe think pair share berbasis gamifikasi	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan pembelajaran kegiatan 1 - Menjelaskan arti kata dan mengidentifikasi informasi tersurat dalam teks "Di Stasiun Kereta Api" setelah membaca teks secara mandiri dengan tepat dan benar. - Menjelaskan makna tersirat serta menyimpulkan isi bacaan melalui kegiatan diskusi	

berpasangan dengan kalimat yang runtut dan jelas. 3. Mengaitkan isi teks dengan pengalaman sehari-hari melalui kegiatan refleksi dan tanya jawab secara lisan dengan percaya diri.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Siswa memahami bahwa melalui membaca, mereka dapat memperoleh informasi penting, memahami makna kata, serta mengambil pesan dari teks untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti bersikap disiplin dan tertib saat berada di tempat umum.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
- Pernahkah kalian pergi ke stasiun atau tempat umum lainnya? Apa yang kalian lihat di sana? - Mengapa kita harus menghafal tanda petunjuk saat berada di tempat umum? - Apa yang harus kita lakukan agar tidak tersesat di tempat ramai?	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pembelajaran 1. Kegiatan Pembuka (15 menit) - Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama peserta didik dan ice breaking - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru menyiapkan fisik dan psikis serta memotivasi siswa - Guru menjelaskan tujuan dan manfaat materi yang akan dipelajari serta kompetensi yang akan dicapai - Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran, memberikan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari - Guru menyampaikan aturan permainan (cara mendapatkan poin, reward, dll) selama pembelajaran berlangsung. 2. Kegiatan Inti (45 menit) Think + Challenge (Gamifikasi) - Guru mengawali mengajak siswa bercerita terkait pengalaman mereka pertama kali ke stasiun kereta api - Siswa menyampaikan pengalaman atau pendapat mereka terkait suasana di stasiun kereta api. - Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilakukan melalui permainan edukatif "Petualangan di Stasiun Kereta Api" menggunakan sistem level, poin, dan reward. - Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aturan permainan dan cara memperoleh poin atau bintang selama pembelajaran berlangsung. - Guru membagikan LKPD TPS berbasis gamifikasi kepada siswa. - Siswa menerima dan memperhatikan petunjuk penggunaan LKPD yang dijelaskan oleh guru. - Guru meminta siswa membaca teks "Di Stasiun Kereta Api" secara mandiri dan cermat. - Siswa membaca teks bacaan secara mandiri untuk memahami isi cerita dan menemukan informasi penting dalam teks. - Guru mengarahkan siswa untuk menyelesaikan tantangan pada Level 1 secara mandiri. - Siswa menyelesaikan tantangan Level 1, seperti mencari kata rahasia, menemukan arti kata, dan menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan bacaan. - Siswa yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan tantangan memperoleh tambahan poin atau bintang. - Guru mencatat perolehan poin atau bintang siswa pada papan tulis sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar. - Siswa yang berhasil menyelesaikan seluruh tantangan pada Level 1 diperbolehkan	

melanjutkan ke level berikutnya

Pair + game activity

- Guru membagi siswa ke dalam kelompok berpasangan yang terdiri dari 2 orang.
- Siswa bersama pasangan mendiskusikan jawaban pada LKPD Level 2 mengenai isi bacaan, makna kata, dan pesan dalam teks.
- Siswa saling bertukar pendapat serta bekerja sama menyelesaikan misi “membantu Nina dan Ibu menemukan gerbong dan kursi yang tepat”.
- Guru membimbing dan memantau proses diskusi setiap kelompok agar seluruh siswa aktif berpartisipasi.
- Kelompok yang mampu menyelesaikan tantangan dengan tepat, kompak, dan aktif mendapatkan tambahan poin atau bintang dari guru.
- Kelompok yang berhasil menyelesaikan tantangan pada level 2 diperbolehkan melanjutkan ke level berikutnya

Share + Reward System

- Guru mengarahkan siswa memasuki tantangan Level 3 pada LKPD berbasis gamifikasi dengan memberikan pilihan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, menanggapi presentasi kelompok lain, atau menambahkan pendapat maupun jawaban dari kelompok lain.
- Siswa bersama kelompok menyelesaikan Level 3 sebagai tantangan akhir dalam pembelajaran.
- Siswa bersama kelompok berdiskusi singkat sebelum menyampaikan hasil jawaban di depan kelas.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan percaya diri di depan kelas.
- Siswa dari kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, atau tambahan jawaban terhadap hasil presentasi temannya.
- Guru memberikan penguatan serta meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat agar siswa lebih memahami materi pembelajaran.
- Siswa yang aktif melakukan presentasi, menanggapi, atau menambahkan jawaban mendapatkan tambahan poin atau bintang dari guru.
- Guru mencatat tambahan poin pada papan skor

3. Kegiatan penutup (10 menit)

- Guru mengumumkan perolehan point yang di dapat siswa atau kelompok
- Siswa atau kelompok yang mendapatkan point tambahan dan point paling tinggi akan mendapatkan sebuah reward dari guru
- Selanjutnya siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari
- Guru menyampaikan terimakasih atas perhatian dan kesungguhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa

E. DAFTAR PUSTAKA

- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III Buku Siswa*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III Buku Guru*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Malang,2026

Peneliti

Vika Audina

Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA KELAS 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Vika Audina
Instansi	: MIN 1 Kota Malang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 3 (Tiga)
Materi	: bab 6 Tersebut
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik mampu membaca teks sederhana dengan lancar dan memahami isi bacaan secara umum • Peserta didik mampu menemukan informasi sederhana (siapa, di mana, apa) dalam teks	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
DIMENSI PROFIL LULUSAN • Keimanan dan ketakwaan terhadap tuhan yang maha esa, hal ini tercermin ketika peserta didik do'a sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung • Kewargaan, hal ini tercermin ketika peserta didik mampu bekerja sama dengan teman sekelasnya, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tugas • Kemandirian, hal ini tercermin ketika peserta didik mampu memahami dan menyelesaikan soal pada aspek membaca pemahaman • Penalaran kritis, hal ini tercermin ketika peserta didik mampu menganalisis materi pembelajaran yang di pelajari.	
D. SARANADAN PRASARANA	
1) Satpras • Proyektor • Leptop 2) Sumber Belajar : • Buku Bahasa Indonesia Kelas 3 3) Alat Bahan : • Buku • Alat tulis	
E. TARGET/JUMLAH PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/28 Peserta didik	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
• Konvensional	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan pembelajaran kegiatan 1 1. Menjelaskan arti kata dan mengidentifikasi informasi tersurat dalam teks bacaan yang berada di buku, setelah membaca teks secara mandiri dengan tepat dan benar.	

2. Menjelaskan makna tersirat serta menyimpulkan isi bacaan melalui kegiatan diskusi berpasangan dengan kalimat yang runtut dan jelas.
3. Mengaitkan isi teks dengan pengalaman sehari-hari melalui kegiatan refleksi dan tanya jawab secara lisan dengan percaya diri.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui kegiatan membaca, peserta didik memahami bahwa perpustakaan merupakan tempat yang menyenangkan untuk belajar dan menemukan berbagai pengetahuan baru.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa saja tokoh yang terlibat di cerita tersebut?
2. Dimana latar belakang cerita tersebut?
3. Pembelajaran apa yang bisa di ambil dari cerita tersebut

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama peserta didik dan ice breaking
- Guru mengecek kehadiran peserta didik
- Guru menyiapkan fisik dan psikis serta memotivasi peserta didik
- Guru menjelaskan tujuan dan manfaat materi yang akan dipelajari serta kompetensi yang akan dicapai
- Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran, memberikan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari

2. Kegiatan Inti

Mengamati

- Siswa membaca teks cerita pendek yang diberikan guru secara mandiri
- Siswa mencermati isi teks dengan seksama

Menanya

- Siswa mengajukan pertanyaan tentang isi bacaan
- Guru membimbing siswa memahami isi teks

Mengumpulkan informasi

- Siswa mencermati permasalahan yang ada pada buku pegangan siswa
- Siswa berusaha menyelesaikan soal pada teks membaca pemahaman

Mengolah informasi

- Siswa mendiskusikan isi bacaan bersama teman sebangku atau kelompok kecil untuk memahami jalan cerita, tokoh, serta informasi penting yang terdapat dalam teks
- Siswa menuliskan hasil pemahamannya dengan cara menjawab pertanyaan di buku pegangan siswa serta menentukan ide pokok dari bacaan menggunakan bahasanya sendiri
- Untuk mengetahui pemahaman materi yang dipelajari, siswa mengerjakan latihan soal pada lembar kerja yang diberikan oleh guru

Mengkomunikasikan

- Salah satu siswa mempresentasikan hasil pemahamannya yang telah ditulis di bukunya masing-masing
- Siswa yang lain memberikan tanggapan atas presentasi yang disajikan, meliputi bertanya, mengkonfirmasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya
- Guru memberikan umpan balik atau konfirmasi atas jawaban yang telah disampaikan oleh siswa

3. Kegiatan penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami
- Guru menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya
- Guru menutup kelas dan berdoa.

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Buku Siswa kurmer kelas 3

C REFERENSI

- Buku Guru kurmer Kelas 3

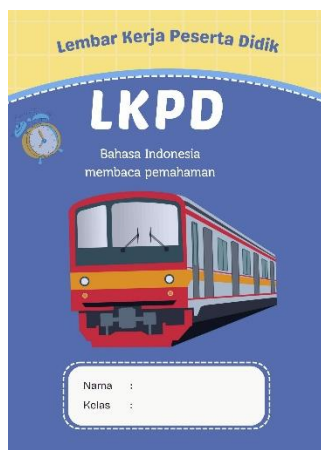
E. DAFTAR PUSTAKA

- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III Buku Siswa*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Farida, A., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III Buku Guru*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Malang,2026
Peneliti

Vika Audina

Lampiran 8 LKPD 2 Kelas Eksperimen



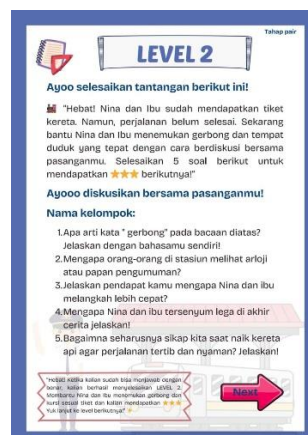
© Ditandai dengan Copyright



© Ditandai dengan Copyright



© Ditandai dengan Copyright



© Ditandai dengan Copyright



© Ditandai dengan Copyright

Lampiran 9 Lembar Validasi Modul Ajar dan LKPD

LEMBAR VALIDASI

MODUL AJAR MODEL TPS BERBASIS GAMIFIKASI

A. IDENTITAS PENELITI

Nama : Vika Audina

NIM : 220103110017

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Kota Malang

B. TUJUAN

Pelaksanaan model TPS berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas III MIN 1 Kota Malang

C. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik)

D. PENILAIAN

No	Komponen Modul	Aspek Yang Dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Informasi Umum							
1.	Identitas penulis modul	Terdiri dari; nama penyusun, tahun, institusi, jenjang sekolah, tingkat kelas dan alokasi waktu					✓
2.	Kompetensi awal	Kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan peserta didik					✓
3.	Profil pelajar pancasila	Memiliki 5 elemen pancasila					✓
4.	Sarana dan prasarana	Memiliki sumber dan bahan ajar di kegiatan pembelajaran					✓
5.	Target peserta didik	Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)					~
6.	Model pembelajaran yang digunakan	Terdapat komponen model pembelajaran					✓
Komponen Inti							
7.	Tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan untuk dicapai				✓	
8.	Pemahaman bermakna	Kesesuaian informasi tentang			✓		

		manfaat yang akan peserta didik peroleh					
9.	Pertanyaan pemantik	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik			✓		
10.	Kegiatan pembelajaran	Langkah kegiatan pembelajaran secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan				✓	
11.	Langkah kegiatan	Langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah pembelajaran TPS berbasis gamifikasi					✓
12.	Refleksi peserta didik dan pendidik	Kesesuaian pemberian umpan balik hingga mencapai tujuan belajar				✓	
Lampiran							
13.	Lembar kerja peserta didik	Memiliki lembar kerja peserta didik yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran					✓
14.	Bahan bacaan guru dan peserta didik	Memiliki bahan bacaan yang digunakan oleh guru				✓	
15.	Asesmen	Pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
16.	Glosarium	Istilah-istilah dalam bidang secara alfabetik dan dilengkapi dengan definisi dan artinya					✓
17.	Daftar pustaka	Sumber-sumber relevan dengan penggunaan proses belajar					✓
Jumlah							
Rata-rata							

A. KOMENTAR DAN SARAN

1. sudah direvisi terkait penggunaan tujuan pembelajaran
2. lengkapi pedoman penilaian

B. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka modul ajar pembelajaran model TPS berbasis Gamifikasi dinyatakan:

✓	Layak diujikan
	Layak diujikan dengan revisi
	Tidak layak diujikan

(mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia dan sesuai dengan kesimpulan)

Malang, 4.3.2026

Validator Ahli Instrumen

NURLITA VIRLYANI, M.Pd

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

A. IDENTITAS PENELITIAN

Nama : Vika Audina

NIM : 220103110017

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Kota Malang.

B. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini untuk mengukur kevalidan LKPD dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model TPS berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi belajar siswa.

C. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik).

D. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	ASPEK MATERI					
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
	Petunjuk penggunaan LKPD jelas dan mudah dipahami					✓
	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai usia				✓	
	Kegiatan pada LKPD sesuai dengan model TPS				✓	
	Unsur gamifikasi pada LKPD menarik dan memotivasi siswa				✓	
	LKPD membantu					

meningkatkan kemampuan membaca pemahaman				✓	
LKPD mudah digunakan dalam proses pembelajaran				✓	

A. KOMENTAR DAN SARAN

1. Sudah diperbaiki terkait alur kegiatan sesuai konsep gamifikasi
2. Belum disertakan komponen penilaian LKPD

B. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka lembar kerja peserta didik dinyatakan:

✓	Layak diujikan
	Layak diujikan dengan revisi
	Tidak layak diujikan

(mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia dan sesuai dengan kesimpulan)

Malang, 1. maret 2026

Validator Ahli Instrumen



NURLYTA VIRLYAN I, M Pd

Lampiran 10 Normalitas, Homogenitas dan Independet Sample T-test

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest_kontrol	.109	28	.200 [*]	.937	28	.093
	posttest_kontrol	.131	21	.200 [*]	.930	21	.135
	pretest_eksperimen	.108	28	.200 [*]	.959	28	.332
	posttest_eksperimen	.138	28	.182	.934	28	.076

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.054	1	54	.817
	Based on Median	.052	1	54	.821
	Based on Median and with adjusted df	.052	1	50.512	.821
	Based on trimmed mean	.048	1	54	.827

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.054	.817	-5.459	54	.000	-9.607	1.760	-13.136	-6.079
	Equal variances not assumed			-5.459	52.818	.000	-9.607	1.760	-13.138	-6.077

Lampiran 12 Sertifikat Plagiasi Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama : Vika Audina
NIM : 220103110017
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Kota Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 3 Juni 2026
a.n. Bekan
Ketua

Wahyuningtyas Mala Rohmana, M.Pd

Biodata Mahasiswa



Nama	: Vika Audina
NIM	: 220103110017
Tempat,Tanggal Lahir	: Sumenep, 22 Maret 2004
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk	: 2022
Alamat	: Desa Masaran RT 06, RW 03, Kec. Bluto, Kab. Sumenep
Email	: audinavika78@gmail.com
No Hp	: 085721389358
Riwayat Pendidika Formal	: -TK Darul Ulum -SD Masaran -MTs Al-Hidayah -MAN Sumenep