



**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
TERINTEGRASI GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KOOPERATIF SISWA SD
DALAM PEMBELAJARAN IPAS**

TESIS

Oleh:

**TRIO BAGUS DARMAWAN
NIM 2420110034**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2025**



**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
TERINTEGRASI GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KOOPERATIF SISWA SD
DALAM PEMBELAJARAN IPAS**

TESIS

**Disusun sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan**

Oleh:

**TRIO BAGUS DARMAWAN
NIM 2420110034**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Terintegrasi Gamifikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kooperatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPAS” oleh Trio Bagus Darmawan NIM 2420110034 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Purwokerto, 10 Desember 2025

Pembimbing,



Dr. Ristiana Dyah P., S.Si., M.Si.

NIK. 2160170

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar,



Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd.

NIK. 2160221

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis berjudul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Terintegrasi Gamifikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kooperatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPAS” oleh Trio Bagus Darmawan NIM. 2420110034 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis pada tanggal tiga puluh bulan Desember tahun dua ribu dua puluh lima dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

DEWAN PENGUJI

Ketua /Penguji I,

Assoc. Prof. Dr. Gunawan, S.Pd., M.Sc.

NIK. 2160490

Anggota/Penguji II

Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd.

NIK. 2160221

Anggota/Penguji III

Dr. Ristiana Dyah P., S.Si.,M.Si.

NIK. 2160170

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Purwokerto



Dr. H. Kuntoro, M.Hum.

NIK. 2161127

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trio Bagus Darmawan
NIM : 2420110034
Program studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri. Semua sumber yang dikutip atau dirujuk telah dinyatakan dengan benar dan bukan hasil penjiplakan karya orang lain.

Dengan pernyataan ini, saya bersedia mempertanggungjawabkan apabila di kemudian hari terbukti terdapat unsur plagiasi, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto,

Yang membuat pernyataan,



Trio Bagus Darmawan
NIM 2420110034

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trio Bagus Darmawan
NIM : 2420110034
Program studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Tugas Akhir : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Fee Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas tesis saya yang berjudul **“Efektivitas Model *Problem Based Learning* Terintegrasi Gamifikasi Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kooperatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPAS”**.

Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, menyebarluaskan, mengelola, dan mempublikasikan tesis saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta sekaligus pemilik hak cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Purwokerto, 30 Desember 2025
Yang Menyatakan,



Trio Bagus Darmawan
NIM 2420110034

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

1. “*Man jadda wa jadda*” — siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan mencapai tujuan; karena kesungguhan adalah cahaya yang menuntun langkah, sekalipun jalan terasa sunyi dan panjang.”
2. “Maka nikmat Tuhanmu yang mana lagi yang kamu dustakan?” (QS. Ar-Rahman: 13); sebuah seruan untuk senantiasa menyadari bahwa di balik segala perjuangan, tersimpan begitu banyak anugerah yang layak disyukuri.
3. “Sesudah kesusahan pasti ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah: 6); pengingat abadi bahwa setiap ujian bukanlah akhir, melainkan pintu menuju keteguhan hati, kebijaksanaan, dan harapan yang lebih terang.
4. “Jadilah pribadi yang bermakna, bukan hanya berwawasan; sebab nilai diri terletak pada manfaat yang kita berikan kepada orang lain.” — B.J. Habibie
5. “Impian ada di tengah peluh, bagai bunga yang mekar secara perlahan. Usaha keras itu tak akan mengkhianati.” — JKT48

Persembahan

Untuk istriku Mutiara Anggun Puspitasari,
anakku El Nahyan Kafi Darmawan, Ibu Taslikha
& Bapak Imron, Ibu Siti Muhiroh & Bapak
Sukristiyanto, serta kakak-kakakku tersayang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Terintegrasi Gamifikasi Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kooperatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPAS”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Magister Pendidikan Dasar.

Dalam proses penyusunan proposal tesis ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada,

1. Prof. Dr. Ns. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep. Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Dr. H. Kuntoro, M.Hum. Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
3. Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto sekaligus dosen penguji yang telah memfasilitasi, dan memberikan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
4. Assoc. Prof. Dr. Gunawan, M.Sc. dosen penguji yang memberikan masukan dalam penyempurnaan penyusunan tesis.
5. Dr. Ristiana Dyah Purwandari, S.Si., M.Si. dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta motivasi dalam membimbing serta memberi masukan positif dalam penelitian dan penyusunan tesis ini.
6. Seluruh Dosen Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto

yang selama ini telah memberikan ilmunya kepada peneliti.

7. Kepala dan Guru SD Negeri Sidanegara 04 Cilacap Tengah yang telah memberikan motivasi dan dukungannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Kepala dan Guru SD Negeri Sidanegara 01 Cilacap Tengah yang telah memberikan izin dan dukungannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Dasar, rekan belajar yang telah menjadi saudara dalam perjalanan panjang ini. Terima kasih atas diskusi, tawa, kerja sama, serta dukungan yang membuat proses studi menjadi lebih berarti.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, khususnya dalam pengembangan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar melalui integrasi model *Problem Based Learning* dan gamifikasi digital.

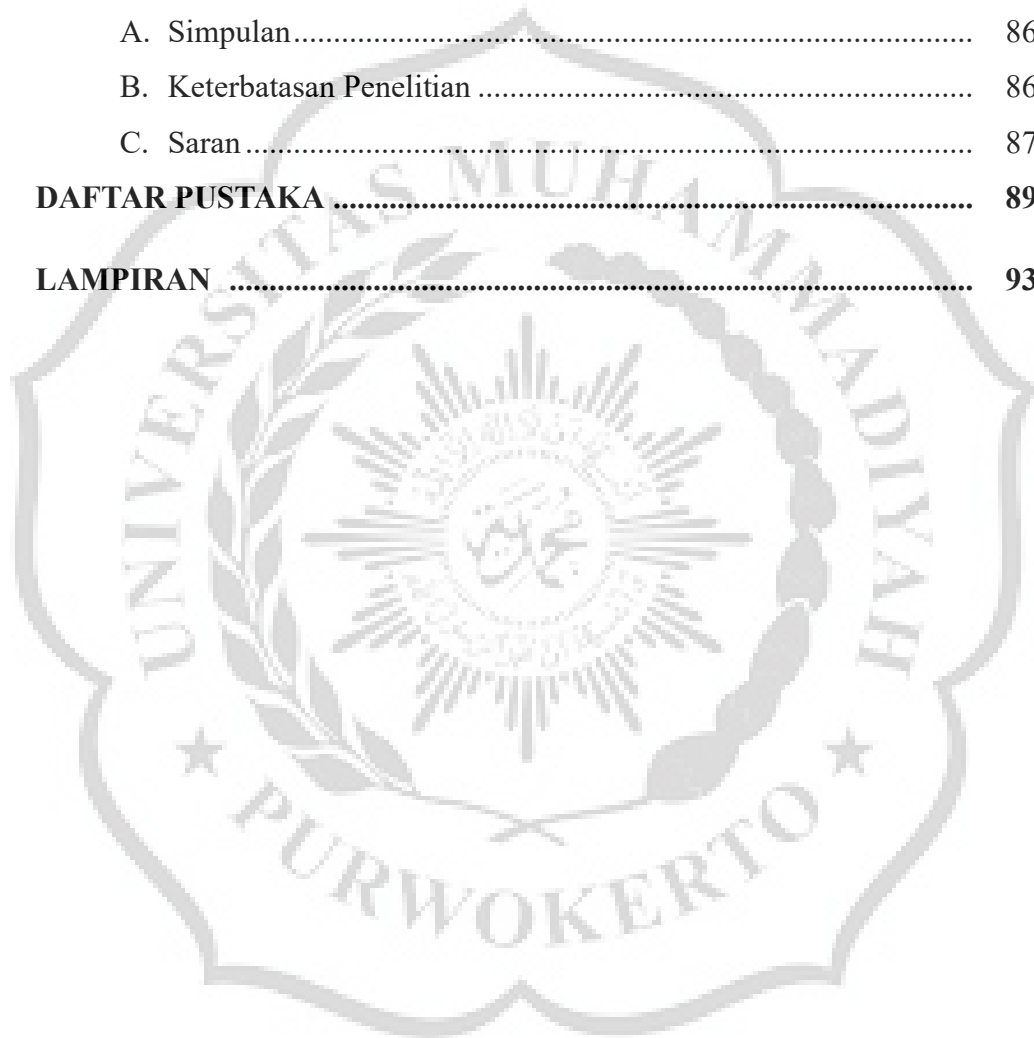
Purwokerto, Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Pikir	36
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian	42
D. Variabel Penelitian	42
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43

F. Validitas Instrumen.....	44
G. Teknik Analisis Data	44
H. Prosedur Penelitian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	86
B. Keterbatasan Penelitian	86
C. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	38
Gambar 4.1 Grafik Rerata Skor Per Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol	53
Gambar 4.2 Grafik Skor Rerata Per Indikator Kemampuan Kooperatif Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sintaks Model PBL	16
Tabel 2.2. Analisis Jurnal	32
Tabel 3.1 Desain Penelitian	41
Tabel 4.1. Deskripsi Data Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	49
Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis	50
Tabel 4.3. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kritis	51
Tabel 4.4. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Kemampuan Berpikir Kritis	52
Tabel 4.5 Skor Rerata Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.6 Deskripsi Statistik Kemampuan Kooperatif	55
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Kooperatif	56
Tabel 4.8. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Kooperatif	57
Tabel 4.9. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Kemampuan Kooperatif	58
Tabel 4.10 Skor Rerata Indikator Kemampuan Kooperatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
Tabel 4.11 Hasil Uji Korelasi Pearson	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis	93
Lampiran 2. Instrumen Observasi Keterampilan Kooperatif Siswa	100
Lampiran 3. Rencana Pembelajaran	103
Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen	121
Lampiran 5. Rekap Skor Kemampuan Berpikir Kritis dan Kooperatif Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol	130
Lampiran 6. Hasil Uji SPSS 25	133
Lampiran 7. Dokumentasi Pembelajaran	137
Lampiran 8. Surat Permohonan Izin Penelitian	141
Lampiran 9. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	144
Lampiran 10. Surat Sencatatan Ciptaan	145
Lampiran 11. Hasil Cek Plagiasi Turnitin	146

ABSTRAK

Trio Bagus Darmawan¹, Dr. Ristiana Dyah Purwandari, S.Si., M.Si.² *Efektivitas Model Problem Based Learning Terintegrasi Gamifikasi Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kooperatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPAS*. Tesis. Purwokerto: Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis dan sikap kooperatif siswa kelas V SD di Gugus Suprpto, Kecamatan Cilacap Tengah dalam pembelajaran IPAS. Dominasi metode konvensional dan kurangnya pemanfaatan teknologi digital menjadi faktor penyebab utama. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) efektivitas model Problem Based Learning (PBL) terintegrasi gamifikasi Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa; (2) efektivitas model tersebut terhadap kemampuan kooperatif siswa; serta (3) keterkaitan antara kemampuan berpikir kritis dan kemampuan kooperatif siswa.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *Quasi-Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di Gugus Suprpto, dengan sampel sebanyak 68 siswa yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. SD Negeri Sidanegara 04 (38 siswa) sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Sidanegara 01 (30 siswa) sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes uraian untuk kemampuan berpikir kritis dan lembar observasi untuk kemampuan kooperatif. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan SPSS 25 dengan uji *Independent Sample t-Test* dan uji korelasi *Pearson*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Model PBL terintegrasi gamifikasi Quizizz efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (rerata kelas eksperimen 83,50 > kelas kontrol 80,20) dengan nilai Sig. 0,005 < 0,05; (2) Model tersebut efektif meningkatkan kemampuan kooperatif siswa (rerata kelas eksperimen 15,89 > kelas kontrol 14,17) dengan nilai Sig. 0,002 < 0,05; dan (3) Terdapat hubungan positif yang signifikan dengan kekuatan sedang ($r = 0,523$; Sig. 0,000) antara kemampuan berpikir kritis dan kemampuan kooperatif siswa. Simpulan penelitian ini adalah model PBL terintegrasi gamifikasi Quizizz mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menantang, sehingga efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial siswa di era digital.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Gamifikasi, Quizizz, Berpikir Kritis, Kemampuan Kooperatif, IPAS.

ABSTRACT

Trio Bagus Darmawan¹, Dr. Ristiana Dyah Purwandari, S.Si., M.Si.² *The Effectiveness of Quizizz Gamification-Integrated Problem-Based Learning Model on the Critical Thinking and Cooperative Skills of Elementary School Students in IPAS Learning. Thesis. Purwokerto: Master of Basic Education Program, Postgraduate Program, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2025.*

This research was motivated by the low critical thinking abilities and cooperative attitudes of fifth-grade elementary school students in Gugus Suprpto, Central Cilacap District, in IPAS (Natural and Social Sciences) learning. The dominance of conventional teaching methods and the limited utilization of digital technology were identified as the primary factors. This study aimed to analyze: (1) the effectiveness of the Problem-Based Learning (PBL) model integrated with Quizizz gamification on students' critical thinking skills; (2) the effectiveness of the model on students' cooperative skills; and (3) the relationship between students' critical thinking skills and cooperative skills.

The study employed a quantitative method with a Quasi-Experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The research population consisted of all fifth-grade students in Gugus Suprpto, with a sample of 68 students selected through cluster random sampling. SD Negeri Sidanegara 04 (38 students) served as the experimental group, while SD Negeri Sidanegara 01 (30 students) served as the control group. Data collection instruments included essay tests for critical thinking skills and observation sheets for cooperative skills. Data analysis was performed using SPSS 25, utilizing the Independent Sample t-Test and Pearson correlation analysis.

The results indicated that: (1) the PBL model integrated with Quizizz gamification was effective in improving students' critical thinking skills (experimental mean 83.50 > control mean 80.20) with a Sig. value of 0.005 < 0.05; (2) the model was effective in enhancing students' cooperative skills (experimental mean 15.89 > control mean 14.17) with a Sig. value of 0.002 < 0.05; and (3) there was a significant positive relationship with moderate strength ($r = 0.523$; Sig. 0.000) between critical thinking skills and cooperative skills. The conclusion of this study is that the Quizizz gamification-integrated PBL model creates an interactive and challenging learning environment, making it effective in enhancing students' cognitive and social skills in the digital era.

Keywords: *Problem Based Learning, Gamification, Quizizz, Critical Thinking, Cooperative Skills, IPAS.*