

ABSTRAK

**PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN
GUIDED INQUIRY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN
KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SMP
(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Merbau Mataram Semester
Genap Tahun Ajaran 2024/2025)**

Oleh

AMANDA BELA AVRISKA PRATIWI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi dalam pembelajaran *guided inquiry learning* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Populasi pada penelitian ini adalah 230 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Merbau Mataram semester genap tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdistribusi dalam enam kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan Teknik *cluster random sampling*, sehingga terpilih siswa kelas VIII A sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan VIII-F sebanyak 33 siswa sebagai kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest-only control group design*. Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari tes kemampuan komunikasi matematis siswa. Hasil penelitian ini menyatakan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mengikuti pembelajaran *guided inquiry learning* dengan penerapan gamifikasi lebih tinggi daripada kemampuan komunikasi matematis siswa yang mengikuti pembelajaran *guided inquiry learning* tanpa penerapan gamifikasi. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran *guided inquiry learning* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

Kata Kunci: gamifikasi, *guided inquiry learning*, kemampuan komunikasi matematis.

ABSTRACT

***THE EFFECT OF GAMIFICATION IMPLEMENTATION IN GUIDED
INQUIRY LEARNING ON JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS'
MATHEMATICAL COMMUNICATION SKILLS
(Study on Grade VIII Students of SMP Negeri 2 Merbau Mataram Even
Semester of Academic Year 2024/2025)***

By

AMANDA BELA AVRISKA PRATIWI

This research aims to determine the effect of gamification implementation in guided inquiry learning on students' mathematical communication skills. The population in this study was 230 grade VIII students of SMP Negeri 2 Merbau Mataram even semester of Academic Year 2024/2025 distributed into six classes. Sampling was carried out using the cluster random sampling technique, so that 31 students of class VIII A were selected as the experimental class and 33 students of VIII-F as the control class. The research design used is posttest-only control group design. The research data is in the form of quantitative data obtained from students' mathematical communication skills tests. The results of this study stated the mathematical communication skills of students who took part in guided inquiry learning with gamification is higher as the mathematical communication skills of students who took part guided inquiry learning without gamification standards. Based on this, it can be concluded that the application of gamification in guided inquiry learning has an effect on students' mathematical communication skills.

Keywords: *gamification, guided inquiry learning, mathematical communication skills.*

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **03 Juli 2025**