

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *GAMIFIKASI*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SISWI PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI KELAS X² DI SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

**WILDA ADELIA
210307075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H / 2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wilda Adelia
Tempat / Tanggal Lahir : Muaro Sentajo, 28 Oktober 2000
NPM : 210307075
Alamat : Muaro Sentajo
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya”** adalah benar hasil karya atau tulisan saya sendiri.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung segala resikonya.

Teluk Kuantan, 22 Juni 2025

Saya yang menyatakan



Wilda Adelia
NPM.210307075

HELBI AKBAR, S.Pd.,MA

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal: Skripsi Wilda Adelia

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap Skripsi saudara:

Nama : Wilda Adelia
NPM : 210307075
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi*
Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk di uji dan diberikan penilaian dalam siding Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 04 Agustus 2025
Pembimbing I


Helbi Akbar, S.Pd.,MA
NIDN. 2118088502

A.MUALIF,S.Pd.,MA

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal: Skripsi Wilda Adelia

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap Skripsi saudara:

Nama : Wilda Adelia
NPM : 210307075
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi*
Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Maka dengan ini dapat disetujui untuk di uji dan diberikan penilaian dalam siding Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 14 Juli 2025

Pembimbing II



A.Mualif, S.Pd.,MA

NIDN. 1010078605

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya” Yang ditulis oleh **WILDA ADELIA, NPM. 210307075**; telah diterima dan disetujui untuk di uji dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 04 Agustus 2025

Menyetujui,

Pembimbing I


Helbi Akbar, S.Pd.I., MA
NIDN.2118088502

Pembimbing II


A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Mengetahui


Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul : " Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya" Yang ditulis oleh **WILDA ADELIA, NPM. 210307075**; dapat diterima dan disetujui dalam Sidang Munaqasyah di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 27 Agustus 2025. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 27 Agustus 2025

Mengesahkan,

Tim Sidang Munaqasah

Ketua


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1022108801

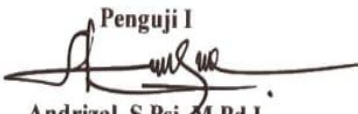
Moderator


Helbi Akbar, S.Pd.,MA
NIDN. 2118088502

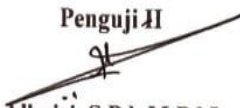
Sekretaris


A. Mualif, S.Pd.,MA
NIDN. 1010078605

Penguji I


Andrizal, S.Psi.,M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II


Alhairi, S.Pd.,M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


Bustanur, S. Ag. M.Us
NIDN. 2120067501

MOTTO

**“Memulai penuh keyakinan, Menjalankan dengan penuh keikhlasan, dan
Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.”**

**“Permata tidak berkilau tanpa gesekan. Begitu juga manusia, tidak ada
manusia yang luar biasa tanpa cobaan.”**

PERSEMBAHAN

Segala Puji dan Syukur ku persembahkan bagi sang pencipta langit dan bumi, dengan segala kebesaran-Nya telah memberi kekuatan, menerangi jiwaku dan mencerahkan segala pikiranku, sehingga dapat menulis skripsi ini. Seakan tak percaya jika teringat hari-hari yang telah dilalui penuh beban, melelahkan dan harus bersabar dengan segala cobaan yang ada sampai ku temui jalan yang terang.

Teruntuk almamater tercinta Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah memberiku ilmu pengetahuan, pengalaman dan pengajaran yang sangat berharga dan berguna untuk mewujudkan cita-citaku dikemudian hari.

ABSTRAK

Wilda Adelia (2025) : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan permainan yang dimaksud yaitu memasukkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. *Gamifikasi* digunakan untuk memotivasi siswa lebih bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran. Diharapkan mampu memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Namun kenyataan pada saat ini justru pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, pada umumnya cenderung monoton dan hanya terfokus pada penjelasan guru dengan menggunakan metode ceramah, tanpa adanya variasi dalam proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik mudah bosan dan membuat suasana kelas tidak hidup. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mencari adakah pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di Kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner dengan instrument yang berupa observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana yang diolah menggunakan SPSS 20.0. Hasil penelitian diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat pengaruh variabel X terhadap Y. sedangkan pada uji t, didapat persamaan nilai $t_{hitung} 6,208$ lebih besar $>$ dari nilai $t_{tabel} 2,039513$ akibatnya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikansi Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran *Gamifikasi*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Wilda Adelia (2025) : The Influence of Using Gamification Learning Strategy in Improving Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education and Character Education Subjects for Class X² at SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Gamification is a learning strategy that applies games in learning activities. The application of the game in question is to include game elements in the learning process. Gamification is used to motivate students to be more enthusiastic and involved in the learning process. It is expected to provide an alternative to make the learning process more interesting, fun and effective. However, the reality at this time is that in Islamic Religious Education and Character Education learning, it generally tends to be monotonous and only focuses on teacher explanations using the lecture method, without any variation in the learning process which makes students easily bored and makes the classroom atmosphere not lively. Based on these problems, the researcher wants to find out whether there is an influence of the Use of Gamification Learning Strategies in Increasing Student Learning Motivation. The purpose of this study was to determine the influence of the Use of Gamification Learning Strategies in Increasing Student Learning Motivation in the Subject of Islamic Religious Education and Character Education in Class X² at SMA Negeri 1 Sentajo Raya. This research is a quantitative research conducted in Class X² of SMA Negeri 1 Sentajo Raya. The data collection technique used was a questionnaire with instruments in the form of observation, surveys, interviews and documentation. Data analysis using a simple linear regression formula processed using SPSS 20.0. The results of the study show that the significance value (Sig.) is $0.000 < \text{probability } 0.05$ so it is concluded that there is an influence of variable X on Y. while in the t test, the equation obtained is that the t-count value is 6,208 which is greater than the t-table value of 2.039513, as a result H_0 is rejected, so it can be concluded that there is a significant influence of the Use of Gamification Learning Strategies in Increasing Student Learning Motivation in Islamic Religious Education and Character Education Subjects in Class X² at SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Keywords: Gamification learning strategies, Learning Motivation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² Di SMA Negeri 1 Sentajo Raya”. Selanjutnya Shalawat berangkaikan mutiara salam senantiasa dicurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa umat Manusia dari alam kegelapan ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, khususnya dosen pembimbing, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu, patutlah kiranya dengan kerendahan hati penulis ucapkan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. ikrima mailani, M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi, Bapak M. Irwan, S.E.,M.M selaku Wakil Rektor I, Bapak H. Mashadi, SP.,M.Si selaku Wakil Rektor II dan Bapak Helbi Akbar, S.Pd.I.,MA selaku Wakil Rektor III.
2. Bapak Bustanur, S.Ag.,M.Us selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam dan Bapak Alhairi, S.Pd.,I.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
3. Bapak Helbi Akbar, S.Pd.I.,MA selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak A.Mualif, S.Pd.I.,MA selaku Dosen Pembimbing II yang telah

membimbing dan memberi motivasi, masukan, kritikan dan saran terhadap skripsi penulis.

4. Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.,M.Pd.I selaku ketua, Bapak Andrizal, S.Psi.,M.Pd.I selaku Dosen Penguji I dan Bapak Alhairi, S.Pd.,I.Pd.I selaku Dosen Penguji II yang telah memberi masukan, kritikan dan saran terhadap skripsi penulis.
5. Bapak/Ibu di SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
6. Untuk yang teristimewa kepada kepada ibunda **Nurlianti**, ayahanda **Fabrion**, adik **Jingga Mardiansyah**, nenek **Nurhayati** serta keluarga besar yang senantiasa mendo'akan, memotivasi, dan memberi semangat sampai saat ini.
7. Kepada sahabat penulis Ulfa Purwanti yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat serta membantu penulis dalam dunia perkuliahan ini, sehingga penulis bisa sampai ke jenjang ini.
8. Terakhir, terima kasih kepada wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis skripsi ini yaitu diri saya sendiri, Wilda Adelia. Seorang anak perempuan pertama yang keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih kepada telah hadir di dunia dan sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya. Terima kasih telah memilih hidup

dam merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum tercapai, namun terima kasih telah menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih wilda, kamu hebat bisa menyusun skripsi ini dengan baik, berbahagialah selalu dimanapun berada.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan agar tidak terjadi kesalahan yang sama untuk penulis selanjutnya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin

Teluk Kuantan, 30 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN PENGUJI	v
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teoritis.....	10
1. Gamifikasi	10
2. Motivasi Belajar	20
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis.....	28
E. Definisi Operasional.....	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Uji Validitas	37
H. Uji Rehabilitas.....	37
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	39
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	39
B. Penyajian Data.....	47
C. Analisis Data	58
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	26
Tabel 2.3 Definisi Operasional	29
Tabel 3.1 Distribusi Sampel Kelas.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian hasil angket	36
Tabel 4.1 Identitas Sekolah SMA Negeri 1 Sentajo Raya	44
Tabel 4.2 Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Sentajo Raya.....	44
Tabel 4.3 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Sentajo Raya.....	45
Tabel 4.4 Nama-Nama Guru SMA Negeri 1 Sentajo Raya	45
Tabel 4.5 Jumlah Siswa/Siswi SMA Negeri 1 Sentajo Raya.....	47
Tabel 4.6 Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Sentajo Raya.....	47
Tabel 4.7 Saya terlibat dan termotivasi dalam belajar	50
Tabel 4.8 Saya terlibat prestasi belajar dan prestasi akademik.....	51
Tabel 4.9 Saya dapat meningkatkan daya ingat dan retensi	52
Tabel 4.10 Saya dapat umpan balik instan tentang kemajuan dan aktivitas siswa	53
Tabel 4.11 Saya mempercepat perubahan perilaku dalam belajar.....	54
Tabel 4.12 Saya dapat memeriksa kemajuan dalam belajar	54
Tabel 4.13 Saya dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam belajar	55
Tabel 4.14 Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar.....	56
Tabel 4.15 Adanya dorongan rasa ingin tau dalam belajar.....	57
Tabel 4.16 Adanya harapan dan cita-cita masa depan	58
Tabel 4.17 Adanya penghargaan dalam belajar PAI.....	59
Tabel 4.18 Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar PAI.....	60
Tabel 4.19 Adanya lingkungan belajar yang kondusif.....	61
Tabel 4.20 Hasil Uji Variabel X	61
Tabel 4.21 Hasil Uji Variabel Y	63
Tabel 4.22 Tabulasi Angket Soal Valid	63
Tabel 4.23 Ringkasan Uji Normalitas.....	64
Tabel 4.24 Nilai T_{hitung} Variabel X dan Variabel Y	66
Tabel 4.25 Output Pengolahan data dari SPSS tentang <i>R Square</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	28
--------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting bagi manusia. Menurut perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan.¹

Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Al-qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-5:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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) رَبُّكَ

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan.*

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah,

dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia)

¹ Pristiwanti Desi dkk, *Pengertian Pendidikan*, dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling, (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2022), Vol. 4 No. 6, hal. 7912.

dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara pendidikan dan peserta didik. Pembelajaran dapat berjalan baik apabila guru dan peserta didik dapat berinteraksi dengan baik. Guru menerangkan materi pembelajaran dan peserta didik mendengarkan. Namun, tidak semua pembelajaran berjalan dengan baik dan kondusif, dan begitu pula para peserta didik tidak semua peserta didik dapat menangkap apa yang dijelaskan oleh guru, karena pada dasarnya setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Maka dalam hal ini guru juga diharapkan mampu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi.²

Hasil observasi yang dilakukan di Kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya, pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *gamifikasi* yang menyenangkan dan bervariasi sangat disukai para peserta didik dan sangat mempengaruhi dalam keberhasilan belajar peserta didik. Maka dari itu pentingnya seorang guru menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, karena jika guru abaikan hal ini maka akan sulit mencapai keberhasilan pembelajaran yang memuaskan.

² Rizawati dkk, *Hubungan antara interaksi edukatif guru dengan hasil belajar siswa kelas vi sd negeri 18 banda aceh*, dalam jurnal Imiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah (Aceh,2017), Vol. 2 No. 1, hal. 113- 112

Berdasarkan wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Negeri 1 Sentajo Raya Ibu Suwida Tilas Malianti, S. Ag³, Penulis menemukan beberapa gejala sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam belajar karena pembelajaran yang monoton didalam melakukan proses pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi dalam membaca buku, buku yang telah diberikan oleh sekolah tidak dibawa pulang melainkan hanya disimpan dilaci belajar masing-masing siswa.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Kurangnya Variasi dan terlalu monoton dalam pembelajaran membuat suasana kelas tidak hidup.
5. Rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar sehingga guru harus membantu menaikkan nilai siswa dengan nilai hafalan ayat suci alquran.

Maka dari itu guru harus mampu menyampaikan pembelajaran dikelas dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap informasi dari guru dan dapat mengcover karakter gaya

³ Wawancara dengan Ibu Suwida Tilas Malianti, S. Ag Tanggal 29 Oktober 2024 di SMA Negeri 1 Sentajo Raya

belajar peserta didik.⁴ Selain itu pembelajaran berbasis *gamifikasi* dapat mempengaruhi motivasi peserta didik.

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Tanpa motivasi belajar peserta didik tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Dalam proses pembelajaran motivasi belajar siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Untuk menciptakan lingkungan yang baik diperlukan kemauan guru untuk menerapkan strategi yang membuat peserta didik bertanggung jawab terhadap belajar mereka sendiri. Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Fungsi dari motivasi belajar adalah mendorong peserta didik untuk berbuat atau sebagai penggerak yang melepaskan energi, memberi arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai, dan menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.⁵

Motivasi belajar merupakan salah satu factor internal yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Hamzah B. Uno Motivasi belajar adalah hasrat dan keinginan belajar juga dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.⁶ Motivasi belajar menumbuhkan rasa kebutuhan dan keinginan peserta didik untuk berpartisipasi dan berperilaku dalam mencapai

⁴ Miranda Andi, dkk, *Gamifikasi dalam Pembelajaran Al-Quran dan Hadits di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa*, (FIKRUNA: dalam Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Kemasyarakatan, 2024), Vol. 7 No. 2, hal. 72.

⁵ Srimulyani, *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*, (Medan, EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, 2023), Vol. 1 No.1, hal. 33.

⁶ Uno H. B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan* Junwinanto (ed.); 1st e (Bumi Aksara, 2019).

kesuksesan belajar.⁷ Motivasi yang berasal dari diri peserta didik akan menjadi faktor kekuatan yang menggerakkan kognitif, sikap/afektif, dan psikomotor dalam kegiatan belajar. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi selama proses pembelajaran, maka mereka dapat memahami tujuannya dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya dengan baik.⁸

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, pada umumnya cenderung monoton dan hanya terfokus pada penjelasan guru dengan menggunakan metode ceramah, tanpa adanya variasi dalam proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik mudah bosan dan membuat suasana kelas tidak hidup. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan strategi dalam pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti agar proses pembelajaran bisa lebih menarik dan peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tapi juga ikut aktif dalam proses pembelajaran di kelas, serta peserta didik dapat meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah *gamifikasi*, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi.⁹ *Gamifikasi* telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan dan menunjukkan hasil yang positif dalam

⁷ Rejeki D, Harini, dkk, *Team Games Tournament dan Numbered Head Together dalam Pembelajaran Bangun Datar*, (Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika, 2021) Vol.11 No.1, hal. 29–40.

⁸ Ibid, hal. 41

⁹ Srimuliyani S, *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. (2023).

meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.¹⁰ Penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya Keaktifan dan Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya Motivasi Siswa dalam proses pembelajaran dikelas.
3. Kurangnya variasi dalam pembelajaran membuat suasana kelas tidak hidup.
4. Pembelajaran Yang terlalu Monoton Membuat siswa merasa bosan dan tidak aktif dikelas.
5. Penggunaan Strategi *gamifikasi* dalam Proses pembelajaran masih belum maksimal.

¹⁰ Febriansah A. T. dkk, *The Gamification Developments In Education: Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan*. (2024).

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan dari penelitian ini dan agar tidak terjadi simpang siur maka penulis memfokuskan agar penelitian ini dapat dilakukan dengan fokus, terarah dan mendalam, maka penulis memberikan batas ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan. Penulis hanya membatasi permasalahan yang berkaitan dengan bagaimana Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa siswi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam meningkatkan Motivasi Belajar siswa siswi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam meningkatkan Motivasi Belajar siswa siswi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan mengenai penerapan strategi pembelajaran *gamifikasi*.

2. Praktis

a. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih gembira dan memperoleh pengalaman baru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar yang mereka miliki melalui strategi pembelajaran *gamifikasi*.

b. Bagi Pendidik

Adanya penelitian ini diharapkan dapat mampu menjadi acuan bagi guru untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran *gamifikasi* dalam pembelajaran ekonomi dan pembelajaran-pembelajaran lainnya. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memotivasi pendidik agar terus mengembangkan kemampuannya dalam mempelajari dan menerapkan penggunaan teknologi informasi sebagai upaya mencapai keberhasilan pembelajaran yang mereka laksanakan.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi untuk memperkaya referensi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah. Sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan strategi pembelajaran *gamifikasi* dan menyusun strategi-strategi yang lebih baik lagi khususnya dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti khususnya pada hal yang berkenaan dengan strategi pembelajaran *gamifikasi* sehingga peneliti dapat memperkaya pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam pembelajaran ekonomi. Hal tersebut dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk memasuki dunia kerja sebagai pendidik nantinya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Gamifikasi

a. Pengertian strategi *Gamifikasi*

Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan permainan yang dimaksud yaitu memasukkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. *Gamifikasi* digunakan untuk memotivasi siswa lebih bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan bahwa proses pembelajaran menggunakan *gamifikasi*, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif.¹¹

Gamifikasi adalah penerapan strategi dari sebuah permainan ke dalam konteks non permainan untuk menyelesaikan suatu masalah. Strategi ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi audiens. Meski awalnya banyak digunakan untuk marketing, *gamifikasi* kini banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran *gamification* berarti menerapkan prinsip kerja sebuah permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan

¹¹ Barokatin Nisaul dkk, *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi* (Lamongan: Delsmedia, 2022), hal. 53.

tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku peserta didik.¹²

Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. Secara lebih detail mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah.¹³ Glover menyimpulkan bahwa *gamifikasi* memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (*learners*) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Engagement dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, Frederick mendefinisikan *student engagement* sebagai tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar.¹⁴

Gamifikasi jika dilihat dari sisi kata yang membentuknya terdiri dari kata “*game*” yang berarti permainan, membawa akhiran “asi/asasi” yang berarti menyatakan proses menjadikan. Sehingga *gamifikasi* adalah menjadikan hal yang awalnya bagian dari *game* menjadi konteks yang berbeda. Dalam konteks pembelajaran gamifikasi dapat diartikan

¹² Zahara Rosita dkk, *Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar* (Jurnal Ilmu Pendidikan, SOKO GURU, 2021), Vol. 1 No. 1, hal. 83.

¹³ Jusuf H, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran* (Jurnal TICOM, 2016) Vol. 5 No. 1, hal. 1-5.

¹⁴ Glover I, *Gamifications as a technique for motivating learning*, (EdMedia: World Conference on Educational Media and Tecnology, 2013), hal. 34.

membawa elemen *game* (mendali, peringkat, penghargaan, skor dll) kedalam proses belajar siswa¹⁵. Indikator strategi *gamifikasi* dalam proses belajar yaitu:

1. Melibatkan keterlibatan dan motivasi siswa
2. Melibatkan prestasi belajar dan prestasi akademik
3. Meningkatkan daya ingat dan retensi
4. Memberikan umpan balik instan tentang kemajuan dan aktivitas siswa
5. Mempercepat perubahan perilaku
6. Memungkinkan siswa memeriksa kemajuan mereka
7. Meningkatkan keterampilan kolaborasi.¹⁶

Gamifikasi sering digunakan dalam pembelajaran karena kemampuannya meningkatkan keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa sangat penting bagi pembelajaran karena menjadi indikator utama kualitas pembelajaran¹⁷. Peran lain keterlibatan siswa adalah membantu membangun interaksi yang lebih baik dengan siswa lain, mengembangkan komunikasi, melatih berkolaborasi dan keterampilan

¹⁵ Ekici M. A, *Systematic review of the use of gamification in flipped learning, Education and Information Technologies*, Vol. 26 No. 3, 3327-3346. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10394-y> (2021).

¹⁶ Kim et all, *Gamification in Learning and Education*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6> (2018)

¹⁷ Baszuk P. A. & Heath M. I., *Using Kahoot! To Increase exam score and engagement. Journal off Education for Business*, (2020), Vol. 95 No. 8.

baru. Keterampilan komunikasi dan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan.¹⁸

b. Kelebihan dan Kekurangan strategi *Gamifikasi*

Penggunaan strategi *Gamifikasi* dalam proses Pembelajaran Penggunaan konsep strategi *Gamifikasi* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan strategi pembelajaran yang lain, antara lain:

1. Lebih menyenangkan dalam belajar
2. Membuat pelajar untuk menyelesaikan aktivitas belajarnya
3. Membantu pelajar untuk fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
4. Memberi kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Strategi *Gamifikasi* dapat terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, mendorong kolaborasi di antara teman sebaya, membantu retensi pengetahuan, dan membangun lingkungan belajar pribadi yang positif.¹⁹

Selain Kelebihan tentunya ada juga kelemahan penggunaan strategi Pembelajaran *Gamifikasi* yaitu *gamifikasi* menunjukkan pengaruh yang kecil terhadap peningkatan beban kognitif siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan bimbingan dan perancah yang tepat untuk

¹⁸ Fathoni Anang dkk, *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Jawa Tengah, EUREKA MEDIA AKSARA, 2023), hal. 34.

¹⁹ Zahra, S. B, *The benefits of gamification in learning*. International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education, 6(2), 1671–1675. http://ijariie.com/AdminUploadPdf/The_Benefits_of_Gamification_in_Learning_ijarii_e1_1788.pdf (2020)

memfasilitasi pembelajaran tepat sasaran, untuk membantu siswa beradaptasi dengan pengaturan permainan dan terhubung dengan tujuan pedagogis.²⁰

Beberapa kekurangan strategi *gamifikasi* pembelajaran yaitu koneksi, instruksi, persiapan yang membutuhkan waktu yang lama, tidak semua pendidik update mengenai *gamifikasi*, fasilitas, terbatasnya waktu belajar, kurangnya persiapan pendidik, tidak dapat mengontrol semua siswa/mahasiswa, dan susahnya penyamaan persepsi.²¹

c. Teori Pembelajaran yang Melandasi strategi *gamifikasi*

Teori pembelajaran yang berasosiasi dengan strategi *gamifikasi* melalui telaah penelitian-penelitian bereputasi, antara lain sebagai berikut:

1) Teori motivasi

Motivasi merupakan faktor terpenting pada kesuksesan pembelajaran. Motivasi berkaitan dengan keadaan mental atau emosional yang memicu perubahan perilaku atau psikologi siswa. Motivasi dapat dianalogikan sebagai motor penggerak siswa untuk belajar. Siswa yang termotivasi pada pembelajaran memiliki energi yang lebih besar dibandingkan siswa yang tidak memiliki motivasi. Konsekuensinya, siswa mampu mengarahkan dan menopang

²⁰ Zahara Rosita dkk, *Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar*, (Jurnal Ilmu Pendidikan, SOKO GURU, 2021), Vol. 1 No. 1, hal. 81.

²¹ Mambang M. Prastya dkk, *Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan*. (Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022), Vol. 3 No.1, hal. 21-28.

perilakunya untuk mencapai pemahaman dan tujuan pembelajaran.²²

2) *Self-Determination Theory* (Teori determinasi diri)

Teori ini berakar dari teori motivasi dengan melihat ruang lingkup yang lebih besar. Pertama kali dicetuskan oleh psikolog Edward Deci dan Richard Ryan pada tahun 1985 dalam bukunya *“Intrinsic Motivation and Self-determination in Human Behavior.”* *Self-Determination Theory* berasumsi bahwa faktor lingkungan dan budaya mempengaruhi motivasi tumbuh dan kemauan berubah seseorang.

Teori ini membawa dua asumsi dasar. *Pertama*, individu akan tumbuh bila diberi apa yang mereka butuhkan, dalam hal ini adalah otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Otonomi memiliki arti kebebasan (Yunani, *autonomia*). Keadaan otonomi yang diberikan kepada siswa harus membuat mereka mampu mengendalikan perilaku mereka dan konsekuensi yang mereka terima. Kebebasan mengendalikan perilaku dan tujuan sendiri menumbuhkan rasa mampu. Perasaan mampu pada akhirnya memainkan peran penting dalam menyelesaikan tugas. Kompetensi adalah kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sadarkan siswa, mereka memiliki kompetensi yang cukup untuk menyelesaikan tugas. Keterhubungan dapat membentuk rasa memiliki pada suatu

²² Ibid, hal. 35.

kelompok. Siswa harus merasakan, mereka bagian dari kelompok dan berinteraksi dengan sesama anggotanya.

Kedua, motivasi intrinsik merupakan hal yang penting. Guru sering memberikan motivasi ekstrinsik kepada siswa seperti hadiah, pujian dan wewenang. Namun, motivasi tersebut hanya akan memberi dampak sementara. Teori determinasi menyarankan bahwa motivasi intrinsik merupakan cikal bakal dari perilaku otonom siswa. Pemberian motivasi secara ekstrinsik justru merusak perilaku otonom. Misalnya, ketika siswa merasa bahwa mereka mampu melakukan tugas dengan baik, mereka dapat termotivasi secara intrinsik. Namun, jika tugas yang diberikan terlalu mudah untuk diselesaikan, siswa tersebut hamper merasa tidak kompeten. Untuk meningkatkan kompetensi, tugas yang diberikan harus menantang, tetapi dapat terselesaikan dengan kemampuan saat ini.

3) *Achivement Goal Theory* (Teori Pencapaian Tujuan)

Teori pencapaian tujuan (*Achivement Goal Theory*) menerangkan bahwa seseorang dapat termotivasi oleh kepercayaan atau keinginan mereka untuk mencapai tujuan yang spesifik. Tujuan ini dibagi menjadi dua yaitu Tujuan Penguasaan (*mastery goals*) dan tujuan performa (*performance goals*) atau bisa disebut tujuan yang melibatkan ego.²³

²³ Ibid, hal. 37

Tujuan penguasaan adalah keinginan untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas atau memahami konsep. Siswa dengan tujuan penguasaan akan fokus pada pembelajaran, perkembangan kompetensi dan peningkatan diri. Hal ini kontras dengan siswa yang memiliki tujuan performa. Siswa yang memiliki tujuan performa akan memiliki keinginan menunjukkan pencapaian tinggi yang telah mereka lakukan kepada siswa-siswa lain. sehingga tujuan performa lebih berfokus pada perbandingan sosial dan hasil.

Tujuan performa seseorang yang memiliki tujuan penguasaan cenderung memiliki *self efficacy* (kepercayaan diri), kualitas dan kuantitas *self regulation* (pengaturan diri) dan pencapaian akademis yang tinggi dari siswa yang memiliki tujuan performa.²⁴

d. Efek strategi *Gamifikasi* Pada Pembelajaran

Penggunaan strategi *gamifikasi* pada pembelajaran telah dibuktikan oleh berbagai penelitian mampu memberikan dampak yang baik misalnya motivasi belajar²⁵, perhatian, partisipasi, aktivitas²⁶, meningkatkan performa akademi²⁷. Namun juga membawa dampak yang buruk misalnya *gamifikasi* meningkatkan rasa cemburu dan kecemasan

²⁴ Ibid, hal. 37-40.

²⁵ Sunarya P. A., Rahardja dkk, *Implementasi Gamifikasi Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran* (EDUTECH, 2019) Vol. 18 No. 1, hal. 79.

²⁶ Barata G., Gama et all, *Improvising Participation and Learning with Gamification, Proceedings of the First International conference on Gameful Design, Rearch, and Applications* (2018), hal. 10-17.

²⁷ Ares A. M. V Bernal et all, *Results of the use of Kahoot! Gamification tool in a course of Chemistry, Proceedings of the 4th International Couference on higher Education Advances* (2018), hal. 18.

siswa²⁸. Sehingga perlu memahami teori yang menjelaskan dampak yang memberikan *gamifikasi* memiliki pengaruh pada pembelajaran. Teori yang menjelaskan efek *gamifikasi* pada pembelajaran melalui telaah penelitian bereputasi.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Strategi *Gamifikasi*

Langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *gamifikasi* diperoleh melalui studi pustaka. Istilah *gamifikasi* dikenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Berikut adalah langkah-langkah penerapan menggunakan strategi *gamifikasi* dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Menentukan ide besarnya
- 3) Membuat skenario permainan
- 4) Membuat desain aktivitas pembelajaran
- 5) Membangun Kelompok
- 6) Menerapkan dinamika permainan²⁹

Berikut langkah-langkah untuk melakukan strategi *gamifikasi* dalam pembelajaran yaitu:

²⁸ Bai S et al, *Does Gamification Improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts*, (*Education Research Review*, 2020), hal. 30.

²⁹ Erdiana Adinda, *Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi* (*Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Universitas PGRI Semarang, 2024), Vol. 7, No. 2, hal. 718.

- 1) Pecah materi menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri *award* atau hadiah bagi siswa siswi
- 2) Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi sehingga mereka dapat belajar materi yang baru
- 3) Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksud agar siswa fokus pada peningkatan skor secara keseluruhan
- 4) Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama teman kelompok
- 5) Berikan tugas atau kuis kepada setiap kelompok, kelompok yang mendapatkan nilai yang tinggi diberikan hadiah, agar kelompok lain termotivasi dalam belajar
- 6) Lakukan hal tersebut secara berulang-ulang agar siswa merasa bersemangat dan termotivasi dengan kelompok yang lain
- 7) Terakhir jumlahkan hasil skor yang telah didapatkan oleh setiap kelompok.³⁰

³⁰ Jusuf Heni, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jurnal TICOM, 2016), Vol. 5 No.1, hal. 2.

2. Motivasi Belajar

1) Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan Belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor *ekstrinsik*nya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan bersemangat.³¹

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar

³¹ Uno Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hal. 23.

- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.³²

Menurut Mc. Donald, Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari Pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting:

- 1) Bahwa motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa / *feeling*, afektif seseorang.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Dengan ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini di dorong karena adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan.³³

2) Peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang

³² Uno Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hal. 23.

³³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 73-74.

belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:

1. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

2. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

3. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.³⁴

³⁴ Uno Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hal. 27-29.

3) Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi terbagi menjadi dua, yaitu Motivasi intrinsik dan Motivasi ekstrinsik. intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang. Motivasi internal adalah motif-motif yang mengaktifkan atau bertindak yang tidak memerlukan rangsangan dari luar karena setiap individu mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu³⁵. Motivasi intrinsik sebagai motivasi yang menggerakkan individu berdasarkan kebutuhan, kebutuhan yang mencakup kebutuhan untuk menjadi orang yang berpendidikan dan berpengalaman.³⁶ Motivasi belajar bersumber dari faktor internal seperti keinginan dan keinginan untuk berhasil, motivasi dan kebutuhan untuk belajar, serta harapan dan cita-cita untuk masa depan.³⁷

Kesimpulannya, dorongan yang menggerakkan untuk belajar itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol atau seremonial.

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar individu. Motivasi ekstrinsik dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya

³⁵ Djamarah Syaful Bahri, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta.2015), hal. 19.

³⁶ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2018), hal. 28.

³⁷ Uno Hamzah B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis dibidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 23.

aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.³⁸

4) Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, baik dari siswa itu sendiri maupun pendidiknya. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar, di antaranya:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa
- 2) Kemampuan siswa
- 3) Kondisi siswa
- 4) Kondisi lingkungan siswa
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa³⁹

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang telah dijelaskan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi siswa tidak hanya dipengaruhi dari dalam dirinya saja, akan tetapi ada beberapa faktor yang berasal dari luar diri siswa yang kan mempengaruhi motivasi belajarnya. Jika beberapa faktor tersebut terpenuhi atau didapatkan oleh siswa maka dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, secara tidak langsung tujuan dari belajar juga akan tercapai.

³⁸ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2018), hal. 90.

³⁹ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 97.

5) Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dianggap sangat penting dalam proses belajar mengajar berdasarkan fungsi, nilai dan manfaatnya. Hal ini menjadi acuan fakta bahwa motivasi belajar mendorong perilaku dan juga mempengaruhi dan dapat mengubah perilaku siswa.

Ada tiga fungsi dari motivasi dalam belajar, antara lain sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, dengan

adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan melahirkan motivasi yang baik.⁴⁰

B. Penelitian Relevan

Dalam Penulisan Skripsi ini tentu penulis memiliki sumber referensi valid berdasarkan penelitian relevan terdahulu guna memberikan sumber kajian tambahan sebagai informasi tambahan bagi dalam sumber rujukan penulis kajian pustaka dengan beberapa faktor persamaan dan perbedaan penelitian.

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No	Peneliti/ Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Heni Jusuf	Penerapan strategi <i>Gamifikasi</i> dalam Proses Pembelajaran	Variabel X sama yaitu Penerapan strategi Pembelajaran <i>Gamifikasi</i> untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa	Heni Jusuf hanya memfokuskan kepada Motivasi Belajar sedangkan penulis memfokuskan pada Motivasi Belajar dan Keaktifan siswa
2.	Intan Primaniar Mumpuni	Penerapan strategi <i>Gamifikasi</i> Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal	Variabel X sama yaitu Penerapan strategi Pembelajaran <i>Gamifikasi</i> untuk	Intan Primaniar Mumpuni penerapan strategi <i>Gamifikasi</i> berbantu Aplikasi

⁴⁰ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 85-86.

		Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun ajaran 2017/2018	meningkatkan Motivasi Belajar siswa	Powtoon dalam meningkatkan Motivasi Belajar sedangkan penulis lebih memfokuskan pada strategi Pembelajaran <i>Gamifikasi</i>
3.	Monicha Dwi Tamara	Pengaruh strategi Pembelajaran <i>Gamification</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang	Variabel X sama yaitu Penerapan strategi Pembelajaran <i>Gamifikasi</i> untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa	Monicha Dwi Tamara menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian Pre-Experimental Design berbentuk One Group Pretest-Posttest Design, Sedangkan Penulis menggunakan jenis Penelitian kuantitatif pre eksperimen

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu bentuk kerangka berfikir mengenai hubungan suatu teori dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah di dalam suatu penelitian.⁴¹



Gambar 2.2
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, dan dinyatakan dalam bentuk hubungan antara dua variabel atau lebih.

Berdasarkan pengertian diatas, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

⁴¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), Cetakan Ke-27, (Bandung: ALFABETA, 2019), hal. 91-92.

Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya

E. Definisi Operasional

Definisi operasional/konsep operasional adalah konsep yang dibangun dari teori-teori yang digunakan untuk menjelaskan variabel-variabel yang akan diteliti.

Tabel 2.3
Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator
1.	Strategi Pembelajaran Gamifikasi (X)	1. Melibatkan keterlibatan dan motivasi siswa 2. Melibatkan prestasi belajar dan prestasi akademik 3. Meningkatkan daya ingat dan retensi 4. Memberikan umpan balik instan tentang kemajuan dan aktivitas siswa 5. Mempercepat perubahan perilaku

		6. Memungkinkan siswa memeriksa kemajuan mereka 7. Meningkatkan keterampilan kolaborasi
2.	Motivasi Belajar (Y)	1. Adanya hasrat dan keinginan 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 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat inferensial dalam arti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan menggunakan data empirik hasil pengumpulan data melalui pengukuran.⁴²

Penelitian kuantitatif ini menggunakan tipe eksperimen. Eksperimen merupakan suatu penyelidikan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga fenomena atau kejadian itu dapat diisolasi dari pengaruh lain.⁴³ Pada penelitian ini menggunakan jenis Pre-Eksperimen yaitu, penelitian eksperimen yang pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok. Ini berarti bahwa tipe penelitian tidak ada kelompok kontrol. Karena itu Pre-Eksperimen tidak memenuhi syarat penelitian eksperimen yang sesungguhnya.⁴⁴ Alasan menggunakan metode Pre-Eksperimen ini karena kenyataannya keadaan atau situasi yang tidak memungkinkan digunakannya kelas kontrol dalam penelitian ini. Karena situasi seperti itulah peneliti memilih Pre-Eksperimen yaitu hanya menggunakan satu kelas.

⁴² Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020). hal. 3

⁴³ 7 A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: K E N C A N A, 2017). hal. 77

⁴⁴ Ibid, hal. 78

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama $\pm$ 3 bulan terhitung setelah SK penelitian dikeluarkan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh Siswa Siswi Kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah pengaruh strategi pembelajaran *gamifikasi* dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁵ Populasi

⁴⁵ Ibid, hal. 80.

dalam penelitian ini adalah Siswa Siswi Kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya berjumlah 33 siswa siswi.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁶ Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang berjumlah 33 siswa siswi.

Tabel 3.1
Distribusi Sampel Kelas

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Laki-Laki	17
Perempuan	16
Jumlah	33

Adapun untuk menentukan besaran sampel yang diambil, penulis menggunakan teknik sampling sensus/sampling total. Sensus atau sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Penelitian yang dilakukan pada populasi dibawah 100 sebaiknya dilakukan dengan sensus, sehingga seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel semua sebagai subjek yang dipelajari atau sebagai responden pemberi informasi.⁴⁷

⁴⁶ Ibid, hal. 81.

⁴⁷ Ibid, hal. 134.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan macam data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Adapun dalam hal ini, penulis menggunakan observasi Non Partisipasi karena penulis tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat atau observer. Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, yaitu mengamati penerapan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi*.⁴⁸

2. Angket

Angket (*Kuesioner*) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁹ Dalam hal ini penulis memberikan angket kepada 33 siswa dan siswi yang terdiri dari 17 Laki-laki dan 16 Perempuan, dengan menggunakan Skala *Likert* dengan pilihan yang telah ditentukan yaitu, Sering, Selalu, kadang-kadang dan tidak pernah.

⁴⁸ Ibid, hal.140

⁴⁹ Ibid, hal. 142.

3. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi, diaman pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.⁵⁰

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur yang di artikan sebagai bentuk wawancara dimana pewawancara dalam hal ini peneliti menyusun secara terperinci dan sistematis berupa pedoman wawancara yang berisi beberapa pertanyaan yang sudah disusun sesuai dengan pola tertentu dengan menggunakan format yang baku.⁵¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Yang diharapkan dari wawancara mendapatkan informasi tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *gamifikasi* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa siswi.

⁵⁰ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 372

⁵¹ Ibid, hal. 376

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pendukung setelah angket yang akan digunakan untuk memperoleh data mengenai pendidik dan staf, jumlah peserta didik, denah lokasi, struktur organisasi sekolah, serta tenaga kependidikan dan karyawan, sarana dan prasarana dan juga sejarah singkat berdirinya SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan ukuran suatu instrumen terhadap konsep yang diteliti. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang di inginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data variabel yang diteliti secara tepat.⁵²

Untuk menganalisa tingkat validasi angket yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan mengkorelasikan skor butir soal tersebut dengan skor yang diperoleh koefisien dihitung melalui rumus statistik Product moment yang dikemukakan oleh karl person.

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) - (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisiensi korelasi butir

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hal. 211

N : Jumlah respon uji coba

X : Nilai variabel X

Y : Nilai variabel Y

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau di andalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabilitas jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali.⁵³ Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum st}{st^2} \right\}$$

Keterangan:

R_i = Reabilitas Instrumen

K = Banyak Butir

$\sum \alpha^2$ = jumlah varian butir

⁵³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013). hal. 123.

$$\alpha^2 = \text{varian total}$$

Untuk menentukan apakah instrument reliabel atau tidak, yaitu apabila reliabilitas $>0,07$ maka kuesioner dikatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas, uji kenormalan yang digunakan adalah uji liliefort. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Hipotesis

H_0 : Data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

1) Mengurutkan data sampel dari kecil kebesar

2) Menentukan nilai Z dari tiap-tiap data,

dengan rumus $Z = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$

Keterangan :

S : Simpangan baku data tunggal

X_i : Data tunggal

$\bar{X}$: Rata-rata data tunggal

3) Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarkan tabel Z sebut dengan f (Z) dengan aturan :

Jika $Z > 0$, maka $f(Z) = 0,5 + \text{nilai tabel}$

Jika $Z < 0$ maka $f(Z) = 0,5 - \text{nilai tabel}$

- 4) Menghitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai Z sebut dengan $S(Z)$.
- 5) Menentukan nilai L_0 dengan rumus yang paling besar dan membandingkan nilai L_t dari tabel lilifors.
- 6) Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut :

Tolak H_0 jika $L_0 > L_t$

Terima H_0 jika $L_0 < L_t$

b) Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji fisher.

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Adapun kriteria pengujinya adalah :

- 1) Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima yang berarti variansi populasi kedua variabel homogen.
- 2) Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak, yang berarti variansi populasi kedua variabel tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa siswi pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X² di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Digunakan rumus t-tes parametris namun terlebih dahulu mengelompokkan dan dimentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu :

Variabel X (Variabel bebas), yaitu Strategi Pembelajaran *Gamifikasi*

Variabel Y (Variabel terikat), yaitu Motivasi Belajar

Adapun teknik analisa yang digunakan adalah analisis sebagai berikut. Untuk menguji komparasi data rasio atau interval dengan menggunakan rumus t-tes.

Rumus t-tes parametris Separated varians :

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

n_1 dan n_2 : jumlah sampel

$\bar{x}_1$: Rata-rata Sampel ke-1

$\bar{x}_2$: Rata-rata sampel ke-2

S_1^2 : Varians sampel ke-1

S_2^2 : Varians sampel ke-2

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat dilihat dari nilai Koefisien Determinasi (R Square) sebesar 0,540 atau 54% dapat juga dilihat dari nilai t hitung sebesar 6,208 yang mana lebih besar dari nilai t tabel 2,039513 dan nilai Signifikansi (Sig) yakni 0,000 lebih kecil dari probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$ yang menandakan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Dimana penelitian ini mengenai penggunaan strategi pembelajaran *gamifikasi* (X) terhadap motivasi belajar (Y), maka terlihat adanya peningkatan motivasi belajar seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tersebut maka saran dari peneliti adalah:

1. Bagi pembaca, hasil penelitian ini hendaknya dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait penggunaan strategi pembelajaran *gamifikasi* dan motivasi belajar siswa, khususnya yang berminat untuk mengetahui lebih jauh tentang penggunaan strategi *gamifikasi* dikelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya perlu adanya penelitian serupa terkait variabel penelitian ini,

maka perlu modifikasi variabel-variabel independen baik merubah variabel atau menambah variabel-variabel lain.

2. Bagi guru SMA Negeri 1 Sentajo Raya, perlu upaya dari guru agar pemanfaatan strategi pembelajaran *gamifikasi* pada kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya lebih ditingkatkan lagi agar kemandirian belajar siswa lebih baik lagi kedepannya.
3. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan khususnya untuk penelitian pengaruh penggunaan strategi pembelajaran gamifikasi, tetapi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu kritik dan saran sangat penulis harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Erdiana, Ngatmini, dan Sri Winarni. 2024. *Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Semarang: Universitas PGRI. Vol. 7 No. 2.
- Ana M. Ares, Jorge Bernal, Maria Jesus Nozal dan Fransisco jauvier Sanchez. 2018. *Results of the use of Kahoot! Gamification tool in a course of Chemistry, Proceedings of the 4th International Couference on higher Education Advances*.
- Arsip / Dokumentasi SMA Negeri 1 Sentajo Raya diambil pada 12 Juni 2025 melalui staff TU
- Anang Fathoni, Bayu Prasodjo, Winardi Jhon, dan Dewanto Muhammad Zulqadri. 2023. *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA*.
- Andi Miranda, Seli Rahmawati, dan Adiyono. 2024. *Gamifikasi dalam Pembelajaran Al-Quran dan Hadits di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa*, FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Kemasyarakatan, Vol. 7 No. 2.
- Bai S et all. 2020. *Does Gamification Improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts, Education Research Review*.
- Baszuk, P. A., & Heath, M. I. 2020. *Using Kahoot! To Increase exam score and engagement. Journal off Education for Business*, Vol. 95 No. 8.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, dan Ratna Sari Dewi. 2022. *Pengertian Pendidikan. Dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Vol. 4 No. 6.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. 2024. *The Gamification Developments In Education: Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan*.

- Gabriel Barata, Sandra Gama, Joaquim Armando Pires Jorge dan Daniel Goncalves. 2018. *Improvising Participation and Learning with Gamification, Proceedings of the First International conference on Gameful Design, Research, and Applications*
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Heni Jusuf. 2016. *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM. Vol. 5 No.1.
- Hamzah B. Uno. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2019. *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan (Junwinanto (ed.); 1st ed.)*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Ian Brilliant, Sri Budyartati, dan Eka Nofri Ari Yanto. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimitik sebagai Gamifikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar*. SENASSDRA. Vol. 3 No. 3.
- I Glover. 2013. *Gamifications as a technique for motivating learning, EdMedia: World Conference on Educational Media and Tecnology*.
- Iswadi Herwani. 2021. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar siswa di Era Pandemi Covid-19*. Chalim Journal of Teaching and Learning. Vol. 1 No. 1.
- Kim S. Song k. Lockee B. & Burton J. 2018. *Gamification in Learning and Education* Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>
- Latifah Aldin Fajrina, Tri Astuti Arigiyati, dan Fitria Sulistyowati. 2022. *Hubungan Motivasi Belajar dan Perhatian Orang Tua dengan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP*. Yogyakarta Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 10 No. 3.

- Mambang M.Kom, Septian Eka Prastya, Muhammad Zulfadhilah, Subhan Panji Cipta, Finki Dona Marleny, Melda Melda, Nur Meilianti Maulida, Putri Putri, Muhammad Satrio Ayuba, Rismawati Rismawati, Indah Wulandari, Rizkian Muhammad Fikri, Rahmini Rahmini, Haniffah Sri Rinjani dan Risma Maulida. 2022. *Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan*. Jurnat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol. 3 No.1.
- M. A Ekici. 2021. *Systematic review of the use of gamification in flipped learning, Education and Information Technologies*, Vol. 26 No. 3, 3327-3346. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10394-y>.
- Neli Fitra Murni. 2021. *Upaya Meningkatkan Keaktifan siswa dalam Proses Pembelajaran*. Koto Kampung: SEEDS Conference Series. Vol. 5 No. 1.
- Nisaul Barokati Seliro wangi, Novita Eka Chandra, Aditya Zulkarnaen Ali, Lady Lina Aulia, Abdullah Zahid, Megi Widiyah Triutami, dan Fiqiyah Biroudloh. 2022. *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Delsmedia.
- Nugroho wibowo. 2016. *Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*. Gunungkidul: Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education. Vol. 1 No. 1.
- P. A. Baszuk, & Heath, M. I. 2020. *Using Kahoot! To Increase exam score and engagement. Journal off Education for Business*. Vol. 95 No. 8.
- Po Abas Sunarya, Untung Rahardja, Qurotul aini, dan Alfiah Khoirunnisa. 2019. *Implementasi Gamifikasi Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran*. EDUTECH. Vol. 18 No. 1.
- Rahmawati, S. 2023. *Workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game online*. Jurnal Nusantara Berbakti. No. 1.
- Rejeki, D., Harini, E., Istiqomah, I., & Sulistyowati, F. 2021. *Team Games Tournament dan Numbered Head Together dalam Pembelajaran*

- Bangun Datar*. Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika. Vol. 11 No. 1.
- Rizawati, Sulaiman, dan Alfiati Syafrina *Hubungan antara interaksi edukatif guru dengan hasil belajar siswa kelas vi sd negeri 18 banda aceh*, dalam jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah (Aceh,2017), Vol. 2 No. 1.
- Rosita Zahara, Gihari Eko Prasetyo dan Dwi Mirza Yanti. 2021. *Kajian Literatur: (Gamifikasi di Pendidikan Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan: SOKO GURU. Vol. 1 No. 1.
- S. Kim Song, K Lockee, B dan J Burton. 2018. *Gamification in Learning and Education*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>.
- Sardiman A.M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sardiman A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Sunarya P. A. Rahardja U Aini Q dan Khoirunnisa A. 2019. *Implementasi Gamifikasi Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran*. EDUTECH. Vol. 18 No. 1.
- Srimulyani. 2023. *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. Medan: EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan. Vol. 1 No.1.
- Srimulyani, S. 2023. *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wawancara dengan Ibu Suwida Tilas Malianti, S. Ag Tanggal 29 Oktober 2024 di SMA Negeri 1 Sentajo Raya
- Zahra, S. B. 2020. *The benefits of gamification in learning*. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 6(2),

1671–1675.

[http://ijariie.com/AdminUploadPdf/The_Benefits_of_Gamification
in_Learning_ijariie1_1788.pdf](http://ijariie.com/AdminUploadPdf/The_Benefits_of_Gamification_in_Learning_ijariie1_1788.pdf)

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Biodata Pribadi

Nama : Wilda Adelia
Tempat/Tanggal Lahir : Muaro Sentajo, 28 Oktober 2000
Alamat : Muaro Sentajo, Kecamatan Sentajo Raya
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia

Riwayat Pendidikan

2005-2007 : TK Nurul Islam Muaro Sentajo
2007-2013 : SDN 023 Muaro Sentajo
2013-2015 : Madrasah Tsanawiyah Negeri Sentajo
2016-2019 : SMA Negeri 1 Sentajo Raya
2021-2025 : Universitas Islam Kuantan Singingi Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hormat saya,

Wilda Adelia