

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

Wilda Adelia¹, Helbi Akbar², A.Mualif³

^{1,2,3}Universitas Islam Kuantan Singingi

Email:wildaadelia40@gmail.com,helbiakbar2@gmail.com,ahmadmualif100786@gmail.com

Abstrak

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 alternative 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.

Abstract:

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

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Gamifikasi, Motivasi Belajar

Pendahuluan

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.⁴

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.⁵ Motivasi

belajar menumbuhkan rasa kebutuhan dan keinginan peserta didik untuk berpartisipasi dan berperilaku dalam mencapai kesuksesan belajar.⁶ 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.⁷

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

⁴ 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.

⁵ Uno H. B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan Junwinanto (ed.); 1st e* (Bumi Aksara, 2019).

⁶ 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.

⁷ Ibid, hal. 41

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.⁸ *Gamifikasi* telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan dan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.⁹ Penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan 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.

⁸ Srimuliyani S, *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. (2023).

⁹ Febriansah A. T. dkk, *The Gamification Developments In Education: Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan*. (2024).

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Negeri 1 Sentajo Raya Ibu Suwida Tilas Malianti, S. Ag, 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.

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”.

Metodologi Penelitian Pembahasan

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif eksperimen. 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. 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.

Penelitian ini dilakukan selama ± 3 bulan terhitung setelah SK penelitian dikeluarkan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah adalah Siswa Siswi Kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya berjumlah 33 siswa siswi. Dimana sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang berjumlah 33 siswa siswi. Adapun teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan yaitu dengan cara mengelompokkan data, mentabulasi data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab

rumusan masalah dan menguji hipotesis. Adapun komponen dalam analisis data dalam penelitian ini yaitu melalui uji-uji sebagai berikut:

1. Analisis Uji Instrumen
 - a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan ukuran suatu instrumen terhadap konsep yang diteliti.

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 Pearson.

Adapun rumusnya sebagai berikut :

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

Keterangan:

rx_y : Koefisiensi korelasi butir

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.

- b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan atau konsistensi hasil pengukuran. Instrumen dikatakan reliabilitas jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali. 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_1 = Reabilitas Instrumen

K = Banyak Butir

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

α^2 = varian total

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

2. Analisis Uji Prasyarat Data

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-langkahnya 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 $Z = \frac{x_1 - x}{s}$

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 $f(Z) = 0,5 +$ nilai tabel
Jika $Z < 0$ maka $f(Z) = 0,5 -$ 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

Uji 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 :

- a. Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima yang berarti variansi populasi kedua variabel homogen.
- b. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak, yang berarti variansi populasi kedua variabel tidak homogen.
- c. Uji Hipotesis

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 :

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

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

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Uji Instrumen

1. Uji Validasi

Untuk menganalisa tingkat validasi angket yang akan digunakan dalam penelitian ini penulis terlebih dahulu melakukan uji coba (try out). Berikut hasil uji Validasi Variabel X dan Varibel Y:

Tabel 1 : Hasil Uji Validasi Variabel X

		Correlations							
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	TOTAL_X
X1	Pearson Correlation	1	.229	.558*	-.114	.397	-.203	.352	.675*
	Sig. (2-tailed)		.199	.001	.527	.022	.258	.045	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33	33
X2	Pearson Correlation	.229	1	.375*	.259	.369	.106	.178	.645*
	Sig. (2-tailed)	.199		.031	.148	.035	.556	.322	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33	33
X3	Pearson Correlation	.558*	.375*	1	.198	.185	.277	.109	.717*
	Sig. (2-tailed)	.001	.031		.270	.304	.118	.547	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33	33
X4	Pearson Correlation	-.114	.259	.198	1	.037	-.266	.058	.421*
	Sig. (2-tailed)	.527	.148	.270		.837	.249	.750	.015
	N	33	33	33	33	33	33	33	33
X5	Pearson Correlation	.397	.369	.185	.037	1	.132	.246	.563*
	Sig. (2-tailed)	.022	.035	.304	.837		.463	.167	.001
	N	33	33	33	33	33	33	33	33
X6	Pearson Correlation	-.203	.106	.277	.206	.132	1	.114	.445*
	Sig. (2-tailed)	.258	.556	.118	.249	.483		.529	.009
	N	33	33	33	33	33	33	33	33
X7	Pearson Correlation	.352	.178	.109	.058	.246	.114	1	.507*
	Sig. (2-tailed)	.045	.322	.547	.750	.167	.529		.003
	N	33	33	33	33	33	33	33	33
TOTAL_X	Pearson Correlation	.675*	.645*	.717*	.421*	.563*	.445*	.507*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.015	.001	.009	.003	
	N	33	33	33	33	33	33	33	33

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 2 : Hasil Uji Validasi Variabel Y

		Correlations						
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	TOTAL_Y
Y1	Pearson Correlation	1	.308	.345	.062	.366	.429	.692*
	Sig. (2-tailed)		.081	.049	.730	.036	.013	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33
Y2	Pearson Correlation	.308	1	.388*	.077	.443*	.466*	.706*
	Sig. (2-tailed)	.081		.026	.669	.010	.006	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33
Y3	Pearson Correlation	.345	.388*	1	.115	.312	.453*	.609*
	Sig. (2-tailed)	.049	.026		.525	.077	.008	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33
Y4	Pearson Correlation	.062	.077	.115	1	.154	.021	.435*
	Sig. (2-tailed)	.730	.669	.525		.391	.908	.011
	N	33	33	33	33	33	33	33
Y5	Pearson Correlation	.366	.443*	.312	.154	1	.234	.653*
	Sig. (2-tailed)	.036	.010	.077	.391		.189	.000
	N	33	33	33	33	33	33	33
Y6	Pearson Correlation	.429	.466*	.453*	.021	.234	1	.664*
	Sig. (2-tailed)	.013	.006	.008	.908	.189		.000
	N	33	33	33	33	33	33	33
TOTAL_Y	Pearson Correlation	.692*	.706*	.609*	.435*	.653*	.664*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.011	.000	.000	
	N	33	33	33	33	33	33	33

** Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dilakukan pengambilan keputusan dengan cara membandingkan nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan output SPSS dengan persamaan:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < probabilitas 0,05 maka terdapat pengaruh Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* terhadap Motivasi Belajar.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* terhadap Motivasi Belajar.

Pada table diatas, nilai signifikansi adalah sebesar 0,00 sehingga dapat dibuat persamaan sebagai berikut:

Nilai signifikansi (Sig.) 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ maka ditemukan bahwa ada pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* terhadap Motivasi Belajar di Kelas X² SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Uji hipotesis juga dilakukan dengan cara uji t atau membandingkan nilai t hitung dengan t tabel dimana pengambilan keputusannya adalah:

- 1) Nilai t hitung lebih besar > dari nilai t tabel maka terdapat pengaruh Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* terhadap Motivasi Belajar.
- 2) Nilai t hitung lebih kecil < dari nilai t tabel maka tidak terdapat pengaruh Strategi Pembelajaran *Gamifikasi* terhadap Motivasi Belajar.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil perhitungan validitas pada variabel sebanyak 7 pernyataan. Untuk variabel x r taraf kepercayaan 95% atau signifikansi 5% dapat dicari berdasarkan jumlah responden (N). Oleh karena N=33 maka $df=N-2=33-2=31$. Nilai r tabel =0,3440 ($df=31, \alpha=0,05$). Hasil pearson correlations pada tabel diatas diketahui bahwa semua butir pernyataan memiliki nilai r hitung > r tabel sehingga semua pernyataan dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Dalam menghitung reliabilitas, langkah yang dilakukan peneliti yaitu membuat tabel tabulasi skor angket kinerja guru yang sudah valid, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 : Tabulasi angket soal valid

No	Skor Valid													Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	48
3	2	3	2	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	37
4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	45
5	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	39
6	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58
7	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	45
8	4	2	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	39
9	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	42
10	3	3	4	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	37
11	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	39
12	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	45
13	3	2	4	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	36
14	4	2	4	2	3	3	3	4	3	3	4	2	4	41
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
16	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	40
17	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	47
18	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	35
19	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	41
20	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	47
21	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	41
22	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	36
23	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	40
24	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	34
25	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	38
26	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	5	3	3	46
27	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	37
28	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	42
29	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	43
30	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	35
31	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	48
32	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4	3	43
33	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	40

Varians	0,507576	0,460227	0,609848	0,488636	0,297348	0,1875	0,403409	0,590909	0,467803	0,125	0,592803	0,320076	0,342803
Jumlah Varians	21,10985												
Varians Total	0,767747												
r hitung	0,2844												
tabel													
keterangan	Reliabel												

Selanjutnya menggunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

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

$$r_i = \frac{13}{13-1} \{ 1 - 0,255518 \}$$

$$r_i = \frac{13}{12} \{ 1 - 0,255518 \}$$

$$r_i = (1,08)(0,7)$$

$$= 0,806523$$

Dalam uji reliabilitas, kuesioner dikatakan reliabel jika nilai r hitung lebih besar dari 0,70. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh nilai ri = 0,806 > 0,70 dengan demikian dapat dikatakan angket reliable.

3. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk melihat sampel ini berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini digunakan uji lilifors. Berikut ini Rangkuman hasil uji coba normalitas dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 : Ringkasan Uji Normalitas

No	Kelompok Kelas	L hitung	L Tabel	Keterangan Uji
1.	Eksperimen	0,872218637	0,1518	H ₀ Diterima

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh nilai statistik uji lilifors (L_{hitung}) untuk uji normalitas kelas eksperimen 0,872218637. Nilai L_{tabel} = 0,1518. Nilai L_{hitung} kurang dari dari L_{tabel} sehingga H₀ diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil tes angket Eksperimen berasal dari berdistribusi normal (Perhitungan selengkapnya pada lampiran).

Dari uji normalitas diperoleh data tersebut telah memenuhi asumsi kenormalan. Asumsi kenormalan ini diperlukan karena jika kenormalan tidak terpenuhi, keputusan pengujian uji t menjadi tidak sah. Ketidaknormalan berakibat hipotesis H₀ ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa data dari

setiap kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas.

Tabel 5 : Nilai F_{hitung} Variabel X dan Variabel Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	95.731	1	95.731	38.543	.000 ^b
	Residual	76.997	31	2.484		
	Total	172.727	32			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar
 b. Predictors: (Constant), Strategi Pembelajaran Gamifikasi

Dari data diatas, dapat diperoleh F_{hitung} sebesar 38.543. Sedangkan F_{tabel} sebesar 2.039513. Berdasarkan hasil tes tersebut terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, hal ini berarti tidak tolak H_0 , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel homogenitas artinya memiliki varian yang sama (Berdistribusi Normal).

5. Uji Hipotesis

Berdasarkan perhitungan pengujian persyaratan analisis data yang telah dilakukan didapat $T_{hitung} = 6,208$, T_{tabel} ($df=n-2=33-2=31$) = 2,039513. Nilai t 0,05 dengan df 31, maka pada tabel distribusi nilai T_{tabel} berarti signifikansi 5% 2,07 dan 1% 2,82. Karena nilai T_{hitung} 6,208 > dari nilai T_{tabel} 2.039513 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh Variabel X (Strategi Pembelajaran *Gamifikasi*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) dapat dilihat pada output *R square* yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 6 : Output Pengolahan data dari SPSS tentang *R square*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.744 ^a	.554	.540	1.57600

a. Predictors: (Constant), X

Nilai *R square* adalah 0,540 sehingga dapat disimpulkan bahwa presentase pengaruh variabel X terhadap Y pada penelitian ini adalah 54% sedangkan sisanya 46% dipengaruhi oleh faktor lain selain variabel X atau Strategi Pembelajaran *Gamifikasi*.

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.

Daftar Pustaka

- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. *The Gamification Developments In Education: Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan*, 2024
- Hamzah, B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan (Junwinanto (ed.); 1st ed.)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019
- Rejeki, D., Harini, E., Istiqomah, I., & Sulistyowati, F. *Team Games Tournament dan Numbered Head*

- Together dalam Pembelajaran Bangun Datar*. Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika. Vol. 11 No.1, 2021.
- Srimulyani. *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. Medan: EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan. Vol. 1 No.1, 2023.

