

ABSTRAK

Taupik Hidayat, 2026. Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sman 7 Bengkulu Selatan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing : (1) Rossa Ayuni, M.Pd (2) Drs. Duharman, M. M

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain metode *quasi experiment* dan desain *pretest* dan *posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 66 siswa yang di bagi dalam dua kelompok sample. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji normalitas, N-Gain, uji homogenitas, paired samples t-test, dan independent t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas control 36,39 menjadi 41,63, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 34,24 menjadi 44,27. Hasil analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,38 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,22 dengan kategori rendah. Hasil uji paired samples t-test memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA N 7 Bengkulu Selatan.

Kata Kunci: Gamifikasi, Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Ekonomi.

ABSTRACT

Taupik Hidayat, 2026. "Implementation of Gamification in Economics Learning to Improve Students' Learning Motivation at SMAN 7 South Bengkulu." Thesis, Economics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Supervisors: (1) Rossa Ayuni, M.Pd. (2) Drs. Duharman, M.M.

This study aims to determine whether the implementation of gamification can improve students' learning motivation in Economics learning among tenth-grade students at SMAN 7 South Bengkulu. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 66 students who were divided into two groups. The data were collected through tests, observations, and documentation. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including normality testing, N-Gain analysis, homogeneity testing, paired-samples t-test, and independent-samples t-test. The results showed that the average learning motivation score of students in the control class increased from 36.39 to 41.63, while the experimental class increased from 34.24 to 44.27. The N-Gain analysis also showed that the experimental class obtained a score of 0.38, categorized as moderate, while the control class obtained a score of 0.22, categorized as low. The paired-samples t-test resulted in a significance value of 0.001 (< 0.05), indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that the implementation of gamification in Economics learning can improve the learning motivation of tenth-grade students at SMAN 7 South Bengkulu.

Keywords: Gamification, Quizizz, Learning Motivation, Economics Education.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di abad ke-21, pendidikan menekankan tidak hanya pada penyampaian pengetahuan tetapi juga pada pembinaan karakter, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan komunikasi. Metode, media, dan strategi pembelajaran dalam lingkungan pendidikan juga telah berubah akibat perkembangan teknologi digital yang cepat. Guru harus berperan sebagai inovator sekaligus fasilitator, merancang pengalaman belajar yang menarik minat siswa, memiliki makna bagi mereka, dan menghadirkan kegembiraan.

Situasi sebenarnya menunjukkan bahwa motivasi siswa Indonesia masih relatif rendah. Menurut survei Pusat Penilaian dan Pembelajaran (Pusmendik, 2023), lebih dari 47% siswa SMA mengakui bahwa mereka sering merasa bosan di kelas akibat strategi pengajaran yang masih bersifat satu arah dan kurang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, hasil belajar, dan keterlibatan aktif dalam proses pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa adalah Ekonomi. Pembelajaran ekonomi menuntut pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak seperti permintaan, penawaran, inflasi, dan kebijakan moneter yang sering kali sulit dipahami melalui metode konvensional. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi serta tidak termotivasi untuk belajar lebih mendalam. Padahal, ekonomi merupakan bidang ilmu yang sangat penting untuk membentuk kemampuan berpikir rasional dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. (Saady et al., 2024)

Strategi baru yang dianggap berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu gamifikasi. Menurut Purba et al 2024, gamifikasi adalah penerapan elemen permainan seperti poin, level, lencana, tantangan, dan hadiah dalam situasi non-permainan, seperti pendidikan. Gamifikasi dapat mendorong siswa berpartisipasi secara aktif, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada 27 November 2025 dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 7 Bengkulu Selatan, diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong relatif rendah. Sebagian besar siswa menganggap pelajaran ekonomi membosankan dan sulit dipahami. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan. Situasi ini memperlihatkan bahwa siswa belum memiliki motivasi belajar yang kuat dan masih kesulitan dalam memahami konsep ekonomi.

Gamifikasi telah muncul sebagai salah satu strategi pedagogis yang signifikan karena kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui fitur-fitur permainan, seperti poin, lencana, tingkatan, dan tantangan. Gamifikasi membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, pendekatan ini dapat membantu mengurangi kebosanan yang sering muncul dalam pembelajaran tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mislia et al., 2025) bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sementara guru mengakui bahwa gamifikasi membantu menciptakan dinamika kelas yang lebih kolaboratif. Gamifikasi bisa mendorong partisipasi aktif siswa, berpikir kritis, kolaborasi, dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui umpan balik yang cepat dan jelas.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di SMAN 7 Bengkulu Selatan belum banyak dilaksanakan. Umumnya guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat tradisional, sehingga peluang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui gamifikasi masih terbuka lebar.

Selain itu, penelitian ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna, serta mengedepankan kreativitas dan pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan ilmu pendidikan

ekonomi, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap tuntutan era digital.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik mengangkat judul yaitu “Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan”

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak menyimpang dari tujuan utama, maka ruang lingkup gamifikasi dalam penelitian ini dibatasi yaitu Game Quizizz.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini yaitu, Apakah implementasi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi Kelas X SMAN 7 Bengkulu Selatan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan ekonomi dan teknologi pembelajaran. Hasil penelitian dapat menjadi referensi ilmiah bagi pengembangan teori mengenai motivasi belajar dan penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan menengah atas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
- b. Bagi Siswa: Menumbuhkan motivasi belajar, rasa percaya diri, dan semangat kompetitif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
- c. Bagi Sekolah: Menjadi dasar pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Memberikan referensi empiris untuk penelitian lanjutan terkait efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan lainnya.

