

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN IPS DI MTsN 7 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

MUCH. RIZKI MAULANA

NIM. 220102110001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN IPS DI MTsN 7 MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Menyusun Tugas Akhir pada Program Studi Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial*

*Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan
(S.Pd)*

OLEH

MUCH. RIZKI MAULANA

NIM. 220102110001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang" oleh Much. Rizki Maulana ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005



Anggota Penguji

Nailul Fauziyah, M.A

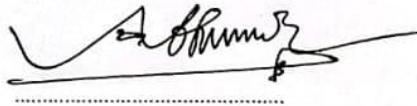
NIP. 198412092023212024



Sekretaris Sidang

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

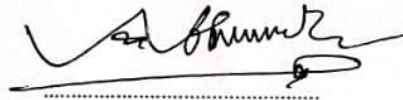
NIP. 197610022003121003



Dosen Pembimbing

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Much. Rizki Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Mohammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang**" oleh Much. Rizki Maulana ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang.

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 05 Mei 2026

Hal : Skripsi Much. Rizki Maulana

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Much. Rizki Maulana

NIM 220102110001

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Much. Rizki Maulana
NIM : 220102110001
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam penulisan skripsi ini dikutip dan dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang, 05 Mei 2026

Hormat saya



The image shows a handwritten signature in black ink. Below the signature is a red circular official stamp with a Garuda emblem in the center. To the left of the signature is a yellow rectangular stamp with the text 'METERAI TEMBEL' and a serial number '44BANX396362917'.

Much. Rizki Maulana

NIM.220102110001

LEMBAR MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

(المجادلة: ١١)

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

(QS. Al-Mujadalah:11)

Janganlah pernah menyerah ketika kamu masih mampu berusaha lagi, tidak ada kata berakhir sampai kamu berhenti mencoba

Brian Dyson

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. *Panutan ku, Alm. Bapak (Muhammad), sosok yang telah lebih dulu berpulang. namun jejak perjuangan, nasihat, dan harapannya tetap hidup dalam setiap langkah. Rindu yang tak pernah usai menjadi penguat untuk terus melangkah. Semoga Allah SWT menempatkan beliau di tempat terbaik di sisi-Nya.*
2. *Pintu Surgaku, Emak (Samik), rumah paling tenang dalam setiap lelah, yang dalam diamnya tak pernah putus mendoakan, dalam lelahnya tetap menguatkan, dan dalam setiap pengorbanannya mengajarkan arti keteguhan hingga mampu sampai pada titik ini.*
3. *Keluarga besar, yang selalu menghadirkan dukungan, semangat, dan doa dalam setiap langkah perjalanan.*
4. *Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si sebagai dosen pembimbing skripsi, yang telah menyumbang petunjuk, panduan, dan masukan ilmiah bernilai tinggi hingga penyelesaian tugas akhir ini.*
5. *Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan IPS angkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari cerita, tawa, dan perjuangan selama menempuh studi ini.*
6. *Musyrif Pusat Ma'had Al-Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Mabna Al-Ghazali tahun 2024–2025 dan 2025–2026, yang telah menjadi ruang pengabdian, tempat belajar tentang tanggung jawab dan ketulusan,*
7. *Diri sendiri, Much. Rizki Maulana, yang telah melalui berbagai proses yang tidak selalu mudah, yang tetap memilih untuk bertahan, bangkit, dan melangkah hingga sampai pada titik ini.*
8. *Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta taufiq-Nya yang melimpah, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan utama bagi seluruh umat manusia yang telah membimbing kita dari masa kegelapan menuju zaman penuh pengetahuan dan pencerahan.

Penyusunan penelitian ini pastinya tidak lepas dari bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis sampaikan ucapan terima kasih dan apresiasi terdalem kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan penelitian skripsi ini.
5. Dr. Aniek Rahmaniah, S.Sos, M.Si sebagai wali dosen sepanjang periode kuliah Angkatan 2022 di Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan arahan dan panduan selama proses perkuliahan.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan ilmu, nasihat, dan bimbingan yang sangat berharga selama masa perkuliahan.

7. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua dan seluruh keluarga tercinta atas segala doa, dukungan moral maupun materiil, serta pengorbanan yang telah diberikan sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Ibu Dyah Yuniar R, S.Pd sebagai guru pendamping penelitian skripsi di MTsN 7 Malang yang telah memberikan banyak bantuan selama pelaksanaan penelitian.
9. Berbagai pihak yang turut berperan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari betul bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, masukan dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan sumbangan kecil dalam kemajuan ilmu pengetahuan, terutama di ranah pendidikan.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
مستخلص البحث.....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xviii

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	8
E. Orisinalitas Penelitian	11
F. Definisi Operasional.....	15
G. Sistematika Penulisan.....	18
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 20
A. Kajian Teori	20
B. Perspektif Teori dalam Islam	44
C. Kerangka berpikir.....	48
D. Hipotesis Penelitian.....	49
 BAB III METODE PENELITIAN	 50
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	50
B. Lokasi Penelitian	51
C. Variabel Penelitian	53
D. Populasi dan Sampel Penelitian	53
E. Data dan Sumber Data.....	55
F. Instrumen Penelitian.....	56
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	58
H. Teknik Pengumpulan Data	62
I. Analisis Data	65
J. Prosedur Penelitian.....	71
 BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	 73
A. Paparan Data	73
B. Analisis Deskriptif	76
C. Uji Asumsi Klasik.....	79

1. Uji Normalitas	79
2. Uji Homogenitas	80
3. Uji Hipotesis.....	80
BAB V PEMBAHASAN	83
A. Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.....	83
BAB VI PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal login gimkit.....	31
Gambar 2. 2 Tampilan awal pembuatan soal	31
Gambar 2. 3 Tampilan Memilih Foto Sampul.....	32
Gambar 2. 4 Tampilan membuat pertanyaan.....	32
Gambar 2. 5 Tampilan Memilih Jenis Game.....	32
Gambar 2. 6 Tampilan kode permainan	33
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	11
<u>Tabel 3. 1 Desain Penelitian</u>	51
<u>Tabel 3. 2 Rancangan Penelitian</u>	55
<u>Tabel 3. 3 kisi kisi instrumen angket</u>	57
<u>Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran butir angket</u>	58
<u>Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar</u>	59
<u>Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar</u>	62
<u>Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Pretest</u>	76
<u>Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Posttest</u>	77
<u>Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif N-Gain (%)</u>	78
<u>Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov</u>	79
<u>Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Levene</u>	80
<u>Tabel 4. 6 Hasil Independent Sample t-test Posttest</u>	81
<u>Tabel 4. 7 Hasil Independent Sample t-test N-Gain (%)</u>	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survey dan Izin Penelitian MTsN 7 Malang	118
Lampiran 2 Surat telah selesai Penelitian.....	120
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator (Ahli Instrumen) dan Validasi Angket	121
Lampiran 4 Hasil Angket Uji Coba Motivasi Belajar Teori Hamzah B Uno (Uji Validitas dan Realibilitas)	124
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Angket	125
Lampiran 6 Lembar angket siswa.....	126
Lampiran 7 Modul Ajar kurikulum merdeka Kelas Eksperimen	128
Lampiran 8 Modul Ajar kurikulum merdeka Kelas Kontrol	135
Lampiran 9 Hasil Angket Motivasi Belajar (Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen.	143
Lampiran 10 Hasil Olah Data SPSS	144
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian	150
Lampiran 12 Biodata Mahasiswa	151
Lampiran 13 Sertifikat Bebas Plagiasi	152
Lampiran 14 Media Gimkit Berbasis Gamifikasi Materi Dinamika Penduduk	152

ABSTRAK

Maulana, Much. Rizki. 2026. *Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Kata Kunci: Gimkit, gamifikasi, media pembelajaran, motivasi belajar.

Media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi merupakan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, rendahnya motivasi belajar siswa masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPS yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif dan rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group design* dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media Gimkit berbasis gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai t sebesar 5,271 pada data *posttest* dan 4,724 pada data *N-Gain* dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

ABSTRACT

Maulana, Much. Rizki. 2026. *The Influence of Gamification-Based Gimkit Learning Media on the Learning Motivation of Eighth Grade Students in Social Studies Subjects at MTsN 7 Malang*. Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Keywords: Gimkit, gamification, learning media, learning motivation.

Gamification-based Gimkit learning media is an interactive learning media that integrates game elements into the learning process so that it can create a more interesting, fun, and encouraging learning environment for students. Learning motivation is one of the important factors that affect students' success in achieving learning goals. However, low student motivation to learn is still a problem in social studies learning which is shown by the lack of active participation and low enthusiasm of students in participating in the learning process.

This study aims to determine the significant influence of gamification-based Gimkit learning media on the learning motivation of eighth grade students in social studies subjects at MTsN 7 Malang.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and *non-equivalent control group design* using *pretest* and *posttest*. The research involved two groups, namely an experimental class that was given treatment using gamification-based Gimkit media and a control class that used conventional learning methods. The data collection technique uses a learning motivation questionnaire that has been tested for validity and reliability. Data analysis techniques include normality test, homogeneity test, and *independent sample t-test*.

The results of the study showed that there was a significant difference between the experimental class and the control class, where the use of gamification-based Gimkit learning media had a significant effect on students' learning motivation. This was proven through an *independent sample t-test* which showed a t-value of 5.271 in the *posttest* data and 4.724 in the *N-Gain* data with a significance of $0.000 < 0.05$. Thus, gamification-based Gimkit learning media is effectively used to increase student learning motivation in social studies subjects at MTsN 7 Malang.

مستخلص البحث

مولانا محمد. رزقي. 2026. تأثير وسائل التعلم المعتمدة على جيمكيت تحويل دوافع التعلم إلى تلعب طلاب الصف الثامن في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناوية نغري توجو مالانغ. أطروحة. برنامج تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية، مالانغ. مشرف الرسالة: البروفيسور الدكتور ح. عبد البشيث، M.Si.

الكلمات المفتاحية: Gimkit، التلعب (التلعب في الألعاب)، وسائل التعلم، الدافع العلمي.

وسائط التعلم المعتمدة على الألعاب هي وسيلة تعليمية تفاعلية تدمج عناصر اللعبة في عملية التعلم لخلق بيئة تعلم أكثر إثارة ومتعة وتشجيعاً للطلاب. الدافع التعليمي هو أحد العوامل المهمة التي تؤثر على نجاح الطلاب في تحقيق أهداف التعلم. ومع ذلك، لا يزال انخفاض دافعية الطلاب للتعلم مشكلة في تعلم الدراسات الاجتماعية، ويتضح ذلك من قلة المشاركة الفعالة وقلة الحماس للطلاب للمشاركة في عملية التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد التأثير الكبير لوسائط التعلم المعتمدة على الألعاب المعتمدة على الدافع التعليمي لطلاب الصف الثامن في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناوية نغري توجو مالانغ مالانغ.

تستخدم هذه الدراسة نهجاً كمياً مع تصميم مجموعة ضابطة شبه تجريبية وغير متكافئ باستخدام/اختبار ما قبل وبعد/الاختبار. شمل البحث مجموعتين، وهما فئة تجريبية تم علاجها باستخدام وسائط Gimkit المعتمدة على التلعب، وفئة ضابطة استخدمت طرق التعلم التقليدية. تستخدم تقنية جمع البيانات استبياناً لتحفيز التعلم تم اختباره من حيث الصلاحية والموثوقية. تشمل تقنيات تحليل البيانات اختبار الطيفية، واختبار التجانس، واختبار t العينة المستقل.

أظهرت نتائج الدراسة وجود فرق كبير بين الصف التجريبي وفئة الضابطة، حيث كان لاستخدام وسائل التعلم المعتمدة على الألعاب تأثير كبير على دافعية الطلاب في التعلم. وقد ثبت ذلك من خلال اختبار t مستقل أظهر قيمة t 5.271 في بيانات ما بعد الاختبار و4.724 في بيانات N -Gain مع دلالة $0.000 < 0.05$. لذا، يستخدم الإعلام التعليمي القائم على الألعاب بفعالية لزيادة دافعية الطلاب في المواد الدراسية في الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناوية نغري توجو مالانغ مالانغ.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Dalam skripsi ini, metode transliterasi Arab-Latin yang diterapkan mengacu pada pedoman yang ditentukan oleh Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui Keputusan No.158 tahun 1987 dan NO. 0543 b/U/1987. Secara umum dapat dijelaskan seperti berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	ه = h
خ = kh	ظ = zh	و = w
د = d	ع = ‘	ي =
ذ = dz	غ = gh	ء = ‘
ر = r	ف = f	

B. Vokal

Panjang

Vokal (a)

panjang = â

Vokal (i)

panjang = î

Vokal (u)

panjang = û

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan modern menempatkan motivasi belajar siswa sebagai faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi tidak hanya mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar tetapi juga memengaruhi tingkat pemahaman dan hasil belajar yang diperoleh¹. Namun dalam praktiknya banyak peserta didik di jenjang sekolah menengah masih menunjukkan tingkat motivasi yang rendah terutama pada mata pelajaran yang dianggap teoritis dan kurang menarik seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kondisi ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menemukan strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi tetapi juga mampu menumbuhkan semangat dan antusiasme belajar siswa².

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis digital mulai banyak diterapkan untuk menjawab tantangan tersebut. Inovasi seperti gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, penghargaan, dan kompetisi sehat ke dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Berbagai platform digital telah dikembangkan dengan konsep ini, salah

¹ Tresna Hamidah Agustina, Ellina Rienovita, and Mario Emilzoli, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1475–84, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>.

² Budi Murdiyasa and Sri Sutarni, "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 2 Mei (2025): 3277–92.

satunya adalah Gimkit, yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan kuis interaktif berbasis poin dan strategi. Beragam penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan media berbasis gamifikasi, termasuk Gimkit, dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan³. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran seperti Gimkit menjadi alternatif yang potensial dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS.

Proses pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman sosial, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap fenomena kehidupan sosial di sekitarnya. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif peserta didik. Menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang menimbulkan semangat untuk belajar dan mencapai tujuan akademik. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tekun, berinisiatif, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap proses belajarnya. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik⁴. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang mampu

³ Fitri Atul Azizah, Muhammad Nawir, and Nasir Nasir, "Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 428–38, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>.

⁴ Ila Listiyani and Nur Yamin Muhammad, "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 03 (2023): 773–86, <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>.

memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Misbahuddin dan Agustina, penggunaan media berbasis gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga mampu memenuhi kondisi ideal pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar siswa⁵.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MTsN 7 Malang, ditemukan bahwa pembelajaran IPS pada jenjang kelas VIII masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran umumnya berlangsung secara satu arah melalui metode ceramah dan penggunaan media sederhana seperti papan tulis serta buku teks. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Padahal, mata pelajaran IPS sejatinya memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara kontekstual dan interaktif karena mempelajari fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi belajar mereka terhadap mata pelajaran IPS.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa MTsN 7 Malang memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti jaringan internet, perangkat komputer, dan proyektor di setiap ruang kelas. Beberapa guru bahkan telah mengenal dan mampu mengoperasikan media digital seperti Quizizz, WordWall, dan PowerPoint. Meskipun demikian, media-media

⁵ Gandis Aprilia Nagata and Lifa Farida Panduwina, "Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Gamifikasi Berbantuan Baamboozle Untuk Meningkatkan Engagement Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran Di SMKS Ketintang Surabaya," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 3 (2025): 2143–50, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3758>.

tersebut masih jarang dimanfaatkan secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan pendekatan konvensional tanpa mengintegrasikan teknologi yang tersedia sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital dengan metode pembelajaran yang tepat masih menjadi tantangan utama. Akibatnya, potensi besar dari penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa belum dimanfaatkan secara maksimal⁶. Kondisi ini menegaskan pentingnya penerapan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis gamifikasi sebagai alternatif inovatif untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Pembelajaran IPS di tingkat MTs sering kali menghadapi berbagai kendala yang dapat memengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa karena dianggap teoritis salah satu nya siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang. Dalam proses pembelajaran, masih ditemukan siswa yang kurang antusias mengikuti pelajaran, siswa mudah merasa bosan, serta kurang memiliki dorongan untuk memahami materi yang disampaikan guru. kondisi tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar dan motivasi belajar mereka

⁶ Sonya Iklima Maulida, Iis Nurasih, and Arsyi Rizqia Amalia, "Pengaruh Model Tgt Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 11, no. April (2025): 482–94, <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/>.

menjadi rendah. Padahal, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif, serta menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu alternatif yang relevan adalah media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi. Gimkit merupakan platform digital yang mengintegrasikan unsur permainan seperti poin, tantangan, penghargaan, dan kompetisi ke dalam proses belajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dibandingkan dengan media sejenis seperti Quizizz, Kahoot, atau WordWall, Gimkit memiliki keunggulan dalam fitur *game currency system* yang memungkinkan siswa mengatur strategi permainan, mode kolaboratif yang melatih kerja sama, serta tampilan antarmuka yang dinamis dan mudah digunakan⁷. Selain itu, Gimkit menyediakan *feedback* langsung atas jawaban siswa, yang tidak hanya meningkatkan keaktifan dan semangat berkompetisi, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan belajar mereka. Hasil penelitian Agustina juga menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dalam pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang Pendidikan⁸. Dengan keunggulan tersebut, penerapan media Gimkit dinilai sesuai untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPS serta diharapkan dapat membantu guru di MTsN 7 Malang

⁷ Wikan Ayu Pramesti et al., "Gimkit Dalam Evaluasi Materi Teks Berita: Studi Kasus Respons Sikap Siswa VII.10 Di Smp Negeri 2 Singaraja," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 15 (2025): 240–49, <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v15i2.100448>.

⁸ Agustina, Rienovita, and Emilzoli, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, inovatif dan menyenangkan bagi siswa kelas VIII.

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, ditemukan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi seperti Quizizz, Quizalize, Baamboozle, dan Gimkit telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran seperti Matematika, IPA, atau Bahasa Inggris, dengan variabel yang dominan berupa hasil belajar dan partisipasi siswa, bukan motivasi belajar. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan Gimkit secara khusus masih terbatas dan umumnya dilakukan pada jenjang SD dan SMA bukan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian dalam konteks penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa IPS di jenjang MTs terutama di lingkungan MTsN 7 Malang yang telah memiliki fasilitas digital namun belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk dilakukan karena diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya strategi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah serta memberikan bukti empiris mengenai pengaruh media Gimkit dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

apakah terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan memperdalam wawasan tentang dampak penerapan media Gimkit berbasis gamifikasi dalam memotivasi siswa untuk terlibat aktif pada pelajaran IPS. Di samping itu, hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya literatur teoritis mengenai kaitan antara integrasi elemen permainan dalam pengajaran dengan peningkatan semangat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan teori-teori baru mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran IPS yang menekankan pada pengalaman

belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta memberikan makna bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru IPS

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi guru IPS khususnya, untuk meningkatkan mutu proses pengajaran di kelas. Penggunaan platform gamifikasi seperti Gimkit dapat memberi panduan bagi pendidik dalam menyisipkan elemen permainan ke dalam aktivitas belajar-mengajar secara lebih efektif dan menyenangkan. Dengan media ini, gamifikasi bukan sekadar alat hiburan, melainkan instrumen pembelajaran yang efektif untuk memotivasi siswa, membangun kompetisi sehat, serta merangsang kolaborasi antar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton ataupun bersifat satu arah. Dengan memanfaatkan media seperti Gimkit, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, misalnya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam menjawab kuis, menciptakan suasana kompetisi yang positif, serta memantau perkembangan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif serta relevan dengan kebutuhan peserta didik pada masa pendidikan abad 21.

b. Bagi Siswa

Studi ini dimaksudkan guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa agar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Penggunaan platform Gimkit yang berbasis gamifikasi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif karena materi disampaikan melalui permainan yang menantang dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Melalui pendekatan ini, minat belajar siswa dapat meningkat, keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran menjadi lebih kuat, serta mendorong siswa untuk menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Selain itu, penggunaan media Gimkit juga membuka peluang bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang kolaboratif sekaligus kompetitif secara positif. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, siswa tidak hanya berusaha memperoleh nilai atau skor tertinggi, tetapi juga belajar bekerja sama dengan teman, menjunjung tinggi sportivitas, serta mengembangkan sikap pantang menyerah. Dengan pengalaman belajar yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar secara aktif dan berkelanjutan.

c. Bagi Madrasah (MTS)

Temuan penelitian ini diharapkan berkontribusi signifikan dalam peningkatan mutu pengajaran berbasis teknologi di sekolah. Hasilnya bisa menjadi dasar bagi pihak madrasah untuk merancang program inovasi pembelajaran digital, tidak hanya untuk IPS tapi juga mata pelajaran lain. Media Gimkit gamifikasi dapat menjadi opsi strategi untuk membentuk proses pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berorientasi pada keterlibatan siswa. Dengan begitu, media ini mendukung madrasah dalam merealisasikan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta selaras dengan kemajuan teknologi pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang berminat menggali topik serupa. Temuan dari studi ini bisa dijadikan acuan data nyata terkait dampak media pembelajaran gamifikasi pada motivasi belajar siswa. Peneliti berikutnya dapat mengembangkannya lebih lanjut, seperti pada tingkat pendidikan lain, pelajaran berbeda, atau media gamifikasi selain Gimkit.

E. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti, Bentuk & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Tresna H. Agustina dkk.diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), Volume 4, Nomor 4, Tahun 2024. ⁹	Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Sama-sama menggunakan media Gimkit berbasis gamifikasi untuk meningkatkan performa belajar siswa.	Jenjang SMA, mata pelajaran Sejarah, variabel yang diteliti adalah hasil belajar, bukan motivasi belajar.
2	Ummi Amila Sholiha Marpaung dkk.diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), Volume 8, Nomor 3, Tahun 2025. ¹⁰	Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama	Sama-sama mengangkat tema gamification (gamifikasi) sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan performa atau kemampuan siswa di kelas.	Penelitian ini menggunakan platform Quizalize (bukan Gimkit), berfokus pada jenjang Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran PPKn, dan variabel yang diukur adalah kemampuan berpikir kritis (bukan motivasi belajar).
3	Muhammad Misbahuddin dkk, diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada JIIP (Jurnal	Pemanfaatan Gimkit sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa	Membahas pengaruh Gimkit terhadap minat/motivasi belajar secara umum; memperkuat	Berupa kajian literatur (SLR), bukan penelitian lapangan; tidak spesifik pada kelas VIII IPS MTs.

⁹ Agustina, Rienovita, and Emilzoli.

¹⁰ Ummi Amila et al., “Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama,” *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8 (2025): 3223–28.

No	Peneliti, Bentuk & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Ilmiah Ilmu Pendidikan), Volume 8, Nomor 8, Tahun 2025. ¹¹	(Systematic Literature Review 2016–2024)	dasar teori gamifikasi.	
4	Selviana Mutik dkk.diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada Didaktika: Jurnal Kependidikan, Volume 14, Nomor 3, Tahun 2025. ¹²	Penggunaan Media Magic Box Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar	Sama-sama mengangkat konsep gamifikasi dalam meningkatkan minat/motivasi belajar siswa.	Media berbeda (Magic Box, bukan Gimkit), jenjang SD, dan mata pelajaran PPKn.
5	Anik Twiningsih, diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan (Edutrans), Edisi November, Tahun 2023. ¹³	Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD	Sama-sama menerapkan media berbasis gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa.	Media yang digunakan Padlet, bukan Gimkit; jenjang SD, mata pelajaran IPA, serta pendekatan kualitatif.

¹¹ Muhammad Misbahuddin, Susanti Sufyadi, and Sulistyono Rini, "Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 8 (2025): 9610–15, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9025>.

¹² Selviana Mutik, Budi Handoyono, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih, "Penggunaan Media Magic Box Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 3 (2025): 5019–28.

¹³ A Twiningsih, "Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD," *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan ...*, no. November (2023): 1–8, <https://jurnal.bbgpjateng.id/index.php/edutrans/article/view/9%0Ahttps://jurnal.bbgpjateng.id/index.php/edutrans/article/download/9/5>.

No	Peneliti, Bentuk & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
6	Dwi Setia Ningsih dkk., 2025 diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada <i>Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)</i> , Volume 2, Nomor 2, Tahun 2025. ¹⁴	Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Quizizz terhadap Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas VIII SMP	Sama-sama menggunakan gamifikasi pada jenjang kelas VIII dan meneliti pengaruhnya terhadap proses belajar.	Platform berbeda (Quizizz, bukan Gimkit), variabel yang diukur keterampilan menulis, bukan motivasi belajar IPS.
7	Nagata & Panduwinata, diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada <i>Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)</i> Tahun 2025. ¹⁵	Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Baamboozle terhadap Engagement dan Hasil Belajar Siswa SMK	Sama-sama mengukur efek gamifikasi terhadap keterlibatan (engagement) dan hasil belajar.	Menggunakan Baamboozle, jenjang SMK, dan fokus pada hasil belajar, bukan motivasi.
8	Rahmatyas Reana Mardiningsih diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada <i>Education Transformation</i> :	Penggunaan Media Ular Tangga Matematika Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD	Sama-sama menggunakan konsep gamifikasi (gamification) dalam media pembelajaran untuk meningkatkan	Media berupa Ular Tangga Matematika (bukan platform Gimkit), subjek penelitian siswa kelas V SD, dan fokus pada mata pelajaran

¹⁴ Dwi Setia Ningsih, Edi Saputra, and Riris Nurkholidah Rambe, "Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Quizizz Terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang," *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)* 2, no. 2 (2025): 33–44, <https://journalversa.com/s/index.php/jpi%0AVolume>.

¹⁵ Nagata and Panduwinata, "Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Gamifikasi Berbantuan Baamboozle Untuk Meningkatkan Engagement Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran Di SMKS Ketintang Surabaya."

No	Peneliti, Bentuk & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Jurnal Ilmiah Insan, Vol. 1, 25 November Tahun 2023 ¹⁶		performa belajar siswa.	Matematika (bukan motivasi belajar IPS kelas VIII MTs).
9	Budi Murtiyasa & Sutarni, diterbitkan dalam bentuk Artikel Jurnal Ilmiah pada Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Tahun 2025. ¹⁷	Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA	Sama-sama meneliti pengaruh gamifikasi kuis interaktif terhadap hasil belajar siswa.	Menggunakan Quizizz dan video pembelajaran, mata pelajaran Matematika, jenjang SMA, dan variabel hasil belajar.

Studi ini menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok jika dibandingkan dengan sembilan penelitian relevan sebelumnya. Mayoritas riset terdahulu lebih menekankan pemanfaatan media gamifikasi seperti Quizizz, Quizalize, Baamboozle, Magic Box, serta Padlet, dengan variabel dependen utama meliputi prestasi belajar, ketertarikan belajar, kemampuan berpikir kritis, atau keterampilan penulisan. Walaupun ada yang memakai Gimkit juga, latar belakang penelitiannya berbeda, termasuk tingkat pendidikan, bidang pelajaran, dan variabel yang diuji. Misalnya, penelitian oleh Agustina dan Saragih

¹⁶ Rahmatyas Reana Mardiningasih, "Penggunaan Media Ular Tangga Matematika Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD," *Jurnal Education Transformation* 1, no. 25 (2023): 1–8, <https://jurnal.bbgpjateng.id/index.php/edutrans/article/view/9%0Ahttps://jurnal.bbgpjateng.id/index.php/edutrans/article/download/9/5>.

¹⁷ Murtiyasa and Sutarni, "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika."

menggunakan Gimkit pada jenjang SMA dan SD untuk meningkatkan hasil belajar, bukan motivasi belajar. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran Matematika, IPA, Sejarah, dan PPKn, serta menggunakan metode PTK atau kajian literatur, bukan penelitian kuantitatif eksperimen seperti yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian berjudul ***“Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang”*** memiliki orisinalitas pada fokus variabel motivasi belajar, penggunaan media Gimkit secara khusus, serta konteks madrasah dan mata pelajaran IPS, yang belum banyak dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, sumber, atau unsur yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan konten pelajaran dari guru ke siswa, guna mendukung proses belajar yang lebih efektif serta efisien. Media ini membantu menjelaskan materi secara lebih gamblang, menambah partisipasi dan semangat siswa, serta memudahkan pemahaman konsep-konsep yang disampaikan. Dari sisi operasional, media pembelajaran meliputi perangkat visual, audio, dan berbasis digital yang mendorong interaksi belajar yang dinamis dan penuh arti antara pengajar dan murid.

2. Gimkit

Gimkit merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis game yang dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas mengajar di kelas. Platform ini memungkinkan guru menyusun kuis atau tugas belajar dalam format permainan yang bisa diakses secara online oleh siswa. Lewat berbagai fiturnya, Gimkit meningkatkan semangat belajar siswa melalui mekanisme menjawab soal, mengumpulkan poin, serta bersaing secara positif. Secara praktis, Gimkit berfungsi sebagai alat pembelajaran yang diciptakan untuk membangun lingkungan belajar yang seru, melibatkan, dan memicu partisipasi aktif murid dalam proses pengajaran.

3. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan upaya mengintegrasikan unsur, metode, dan konsep game ke dalam ranah pendidikan guna membangkitkan semangat, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa yang lebih baik secara keseluruhan. Pendekatan ini bukan sekadar bermain game, melainkan memanfaatkan ciri khas game seperti akumulasi poin, tingkatan level, hadiah (reward), daftar juara (leaderboard), dan misi yang memicu rasa bersaing serta kepuasan pribadi selama belajar. Secara aplikasi, gamifikasi diterapkan lewat metode pengajaran yang menyatukan unsur-unsur game tersebut untuk memperkuat keterlibatan, rasa tertantang, dan nilai dari aktivitas belajar siswa. Gamifikasi diantisipasi mampu membentuk suasana belajar yang dinamis, memotivasi siswa berpartisipasi secara proaktif, serta membangkitkan dorongan belajar dari dalam diri tanpa tekanan eksternal. Oleh karena itu, gamifikasi menjadi

strategi pengajaran mutakhir yang membuat proses belajar lebih asyik dan berhasil mencapai sasaran pendidikan.

4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan keadaan psikologis yang memotivasi seseorang untuk bertindak, meraih tujuan, serta mempertahankan perilaku secara tetap demi merealisasikan tujuan yang direncanakan. Dalam lingkungan pendidikan, motivasi akademik berfungsi sebagai pemicu internal atau eksternal yang membangkitkan antusiasme, ketertarikan, dan ketabahan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Individu dengan tingkat motivasi belajar tinggi biasanya menampilkan rasa penasaran yang besar, keinginan berpartisipasi aktif, serta kegigihan menghadapi berbagai kendala belajar.

Berdasarkan teori Hamzah B. Uno, semangat belajar bisa diukur lewat enam indikator yang dijadikan pedoman dalam studi ini, yakni 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, Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga. Ke enam indikator ini dijadikan dasar pengukuran tingkat motivasi belajar siswa secara empiris menggunakan kuesioner.

5. Mata Pelajaran IPS

IPS merupakan disiplin ilmu yang mengkaji beragam dimensi kehidupan manusia dari sudut pandang sosial, ekonomi, budaya, geografis, dan historis yang saling terkait dalam masyarakat. Sasaran utama pengajaran IPS adalah melengkapi siswa dengan pengetahuan, keterampilan nyata, serta nilai sosial agar mereka mampu memahami peristiwa di sekitarnya dan berperan sebagai

warga yang bertanggung jawab. Secara praktis, pelajaran IPS menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif terhadap isu-isu sosial di lingkungan terdekat. Pengajaran IPS juga difokuskan supaya murid bisa menghubungkan ide-ide sosial dengan kenyataan sehari-hari, sehingga mereka berani membuat pilihan cerdas dan peka terhadap masalah sosial. Pada riset ini, IPS dipilih sebagai konteks untuk menerapkan media gamifikasi, yang diharapkan bisa memicu motivasi serta keterlibatan siswa dalam menelaah materi Dinamika Kependudukan di Indonesia dengan cara yang lebih seru dan relevan.

G. Sistematika Penulisan

1. BAB 1 Pendahuluan

Bab ini menyajikan deskripsi umum tentang penelitian secara menyeluruh. Di dalam bagian ini, penulis menguraikan alasan fundamental pengambilan judul, batasan problematika, sasaran riset, kegunaan hasil penelitian, hingga aspek orisinalitas karya. Terdapat pula penjelasan mengenai batasan istilah atau definisi operasional guna menyelaraskan persepsi pembaca dan penjelasan mengenai sistematika penulisan keseluruhan.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini membahas analisis teoritis secara mendalam mengenai tema penelitian. Peneliti menguraikan teori-teori relevan seputar media pembelajaran, Gimkit, gamifikasi, motivasi belajar, serta IPS. Dari tinjauan itu, peneliti membangun kerangka konsep dan menyusun hipotesis pendahuluan sebagai fondasi studi.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan secara rinci prosedur metodologi yang diterapkan dalam studi ini. Pembahasan meliputi bentuk penelitian, tempat pelaksanaan, variabel yang diuji, populasi beserta sampel, teknik pengumpulan data, alat penelitian, metode analisis data, serta tahapan pelaksanaan penelitian.

4. BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Bab ini menyusun data penelitian secara terstruktur berdasarkan subtopik yang telah dirumuskan. Data yang terkumpul telah diproses dan ditelaah untuk memberikan ilustrasi awal tentang hasil-hasil yang didapat dari lapangan.

5. BAB V Pembahasan

Bab ini mengulas hasil studi secara rinci dengan mengaitkannya pada teori-teori yang relevan. Peneliti menganalisis arti dari hasil tersebut, mengenali pola-pola yang terbentuk, serta menjelaskan dampaknya terhadap teori dan aplikasi pengajaran.

6. BAB VI Penutup

Bab penutup ini berisi ringkasan keseluruhan penelitian. Isinya mencakup simpulan pokok, renungan atas jalannya penelitian, serta saran yang bisa menjadi panduan untuk studi atau pengembangan lanjutan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medius", yang secara etimologis bermakna perantara atau penghubung tengah¹⁸. Dalam pengertian etimologi, media adalah sarana yang menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Dari definisi itu, media bisa disebut sebagai alat atau wasilah penghubung. Menurut Fleming, media berperan sebagai fasilitator interaksi antara dua pihak yang saling memanfaatkan. Konsep media mencerminkan tugasnya dalam membangun ikatan emosional antara dua elemen kunci dalam pembelajaran, yakni siswa dan konten pelajaran¹⁹. Dengan demikian, media pembelajaran adalah perangkat yang dipakai untuk menyampaikan isi pelajaran kepada murid.

Siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, serta pola perilaku melalui hubungan antara pengalaman baru dan pengalaman lama yang sudah dimiliki. Menurut Bruner, ada tiga tahap utama dalam proses belajar: enaktif (pengalaman langsung), ikonik (pengalaman visual), dan simbolik (pengalaman abstrak). Teori ini menekankan bahwa pendekatan enaktif paling efektif karena siswa bisa langsung mempraktikkan konsep

¹⁸ Budi Kurniawan, *Sumber Dan Media Pembelajaran*, 2021.

¹⁹ Mardiningsih, "Penggunaan Media Ular Tangga Matematika Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD."

dari guru. Urutan kedua adalah tahap ikonik, di mana media seperti gambar, ilustrasi, foto, atau video membantu siswa memahami pelajaran. Sementara itu, tahap simbolik yang paling tinggi justru memiliki tingkat keberhasilan terendah akibat pemahaman siswa terhadap materi yang masih kurang sempurna, disebabkan guru hanya menyajikan penjelasan atau uraian tanpa pengembangan lebih lanjut.²⁰ Dengan demikian, untuk hasil belajar maksimal, guru perlu mendorong siswa menggunakan semua indera selama kegiatan belajar.

Bersamaan dengan kemajuan teknologi yang cepat, siswa sekolah saat ini sudah mahir menggunakan gadget elektronik seperti laptop, smartphone, dan alat serupa. Situasi ini menuntut guru untuk lebih inovatif dalam menarik minat siswa saat mengajar materi. Salah satu solusinya adalah memanfaatkan teknologi itu dalam format media pembelajaran berbasis situs web²¹. Tidak setiap media sesuai untuk tujuan pengajaran; pemilihan media edukasi harus disesuaikan dengan konten pelajaran dan jenis medianya. Karenanya, guru perlu memiliki kemampuan memilih media yang pas untuk proses belajar. Beberapa pendekatan efektif dalam menentukan media pendidikan yang tepat meliputi²²:

²⁰ Sri Mulyati and Supardi, "Peranan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi (Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 5, no. 2 (2021): 167–86, <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher%0APERANAN>.

²¹ M. Mahmubi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan," *Jurnal Al-Abshor* 2, no. 1 (2025): 1–9.

²² Lutfia Saharani and Arie Dwi Ningsih, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Tahfidz Di MTs Al-Washliyah Medan Krio," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2025): 287–95.

- a) Merancang dan menyusun media se-sederhana mungkin supaya gampang dipahami siswa.
- b) Menyiapkan media yang selaras dengan materi yang akan diajarkan.
- c) Memanfaatkan material sederhana yang gampang diperoleh, sambil menjaga esensi dan peran media tersebut.

Berikut adalah beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran²³:

Bagi Pendidik:

- a) Meningkatkan Interaktivitas: Gimkit memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton, yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif.
- Kemudahan Penilaian: Media ini memudahkan guru mengevaluasi secara langsung dan cepat. Hasil permainan tersedia instan, sehingga guru bisa memantau penguasaan siswa dan beri respons langsung.
- c) Pengelolaan Waktu Lebih Efektif: Guru bisa menyusun kegiatan yang lebih hemat waktu, karena platform ini memungkinkan penilaian pemahaman siswa tanpa tes manual.

²³ Mulyati and Supardi, “Peranan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi (Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.”

d) Meningkatkan Inovasi Guru: Gimkit memungkinkan guru berkreasi dalam membuat pelajaran yang seru, dengan memanfaatkan beragam unsur gamifikasi yang memikat siswa.

Bagi Siswa:

- a) Meningkatkan Semangat Belajar: Gamifikasi dalam Gimkit menciptakan lingkungan yang menyenangkan, sehingga meningkatkan semangat siswa untuk belajar dengan lebih tekun. Permainan yang menantang dan sistem insentif dapat mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar.
- b) Meningkatkan Partisipasi Aktif: Lewat elemen permainan, siswa tak lagi sekadar mendengar secara pasif; mereka terlibat langsung dalam belajar. Ini memperkuat fokus dan membangun pemahaman materi yang lebih dalam.
- c) Memperkuat Penguasaan Konten: Platform ini memfasilitasi interaksi siswa dengan materi secara asyik, sehingga memperlancar pemahaman dan penyimpanan pengetahuan.
- d) Kecepatan Belajar yang Fleksibel: Gimkit memungkinkan siswa belajar sesuai ritme pribadi, sehingga materi lebih mudah dicerna sesuai kapasitas masing-masing.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara mendasar, media memiliki tiga unsur utama: audio, gambar, dan gerak. Media audio merujuk pada konten yang bersifat murni auditori, yang

mampu memengaruhi emosi, konsentrasi, dan kognisi siswa, sekaligus memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Kedua, media visual meliputi segala sesuatu yang bisa ditangkap oleh mata. Jenis media ini sering dipakai guru saat mengajar. Misalnya, lembar kerja dengan foto anggota tubuh manusia biasa digunakan untuk memperkaya penjelasan materi sains. Ketiga, media audiovisual memadukan elemen suara dan gambar, sehingga mudah dipahami lewat penglihatan maupun pendengaran. Media ini terbukti ampuh untuk menyampaikan konten ke siswa. Contohnya adalah video terkait pelajaran, slide presentasi audiovisual, serta siaran TV edukasi.²⁴.

Ina Magdalena menyebutkan bahwa terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, seperti ²⁵:

a) Media Tradisional

Media tradisional merujuk pada bentuk-bentuk media yang tidak bergantung pada perangkat elektronik atau internet. Media tradisional mencakup buku, benda-benda fisik, poster, dan format serupa lainnya.

²⁴ Ani Lutviana, Hanif Amrullah, and Nur Laili, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 10, no. 1 (2025): 100–107, <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3223>.

²⁵ Savira dan Dase Erwin Juansah M Teguh Saefuddin, Tia Norma Wulan and Universitas Sultan Ageung Tirtayasa, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): 784–808, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

b) Media Digital

Media digital merujuk pada media yang memanfaatkan perangkat elektronik dan internet²⁶. Contoh media digital antara lain permainan interaktif, Google Classroom, dan platform lainnya.

c. **Fungsi Fungsi Media Pembelajaran**

Pada intinya, media pembelajaran berperan mengilustrasikan ide-ide abstrak atau kompleks agar lebih mudah dipahami. Berikut fungsi-fungsi utama media pembelajaran ²⁷:

- 1) Untuk menjelaskan materi yang disampaikan, mengubahnya dari penjelasan verbal dasar menjadi format yang memungkinkan siswa memvisualisasikan dan memahaminya secara nyata.
- 2) Untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian materi kepada siswa, memastikan bahwa semua unsur—baik prinsip dasar maupun poin-poin penting—disampaikan secara menyeluruh..
- 3) Untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih efektif terhadap topik tersebut
- 4) Mengatasi keterbatasan sumber daya manusia, persepsi sensorik, batasan waktu, dan batasan ruang. Dalam kegiatan pendidikan, materi pelajaran sering kali berkaitan dengan objek yang luas,

²⁶ Abdul Bashith, "The Effect of Problem Based Learning on EFL Students ' Critical Thinking Skill and Learning Outcome," *Al-Ta'lim Journal* 24, no. 2 (2017): 93–102.

²⁷ Gusti Ngurah Kade Mudiana, I, Gede Astawan, I, and Bagus Sanjaya, Dewa, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9 (2022): 386–96.

umum, sangat kecil, atau berpotensi berbahaya, sehingga memerlukan penggunaan alat bantu atau media untuk menyampaikan konten secara efektif.

- 5) Berperan sebagai alat penarik yang bisa membangkitkan ketertarikan dan semangat siswa saat belajar.
- 6) Memberikan stimulus yang seimbang, mencakup baik pengalaman maupun respons yang dihasilkan.

d. Dasar Pertimbangan dalam Penggunaan Media

Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk memperkuat keberhasilan proses mengajar-belajar. Beragam jenis media bisa dipadukan dalam aktivitas pendidikan. Sebelum dipakai, guru perlu menentukan dan memilih media yang paling tepat agar sasaran belajar tercapai secara optimal, efisien, dan menghasilkan prestasi terbaik. Karenanya, pemilihan media yang relevan dan cocok sangat krusial, dengan memperhatikan profil siswa untuk memaksimalkan manfaatnya.²⁸

Dick dan Carey menunjukkan bahwa ada empat kriteria yang harus dipertimbangkan saat memilih media, yaitu ²⁹:

1. Ketersediaan sumber daya, yang berarti bahwa jika media tidak tersedia, maka media tersebut harus diperoleh atau dibuat secara internal.

²⁸ Ida Nisaursasyidah, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira, *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp, Gorga : Jurnal Seni Rupa*, vol. 10, 2021, <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.

²⁹ Nelly Rosaline, I Nyoman Larry Julianto, and I Wayan Mudra, "Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses Untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP," *Jurnal Desain* 10, no. 3 (2023): 539, <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>.

2. Ketersediaan tenaga, dana, dan fasilitas yang memadai untuk produksi media.
3. Kepraktisan, aksesibilitas, dan daya tahan media dari waktu ke waktu.
4. Kelayakan biaya untuk pemanfaatan media dalam jangka panjang..
5. Pemilihan materi yang cermat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Agar pemilihan media lebih tepat, perlu dipahami bahwa media adalah elemen esensial dalam proses pendidikan. Ini menandakan hubungan erat media dengan konteksnya sebagai integrator berbagai aspek pendidikan. Komponen kunci yang dimaksud mencakup profil siswa, sumber daya serta sasaran pendidikan, ciri media, dan cara penggunaannya.

2. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Istilah "gamifikasi" diambil dari kata Inggris "gamification", yang merujuk pada pengaplikasian unsur-unsur game ke berbagai aktivitas atau tugas non-game³⁰. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan mekanisme game untuk menarik dan memotivasi pengguna secara digital, sehingga mereka mencapai sasaran dengan rasa puas selama berinteraksi

³⁰ Diana Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi%0AGamifikasi>.

dengan elemen game. Dari uraian itu, gamifikasi adalah strategi yang memadukan elemen permainan ke dalam suatu aktivitas³¹.

b. Elemen-Elemen Gamifikasi

Dalam penerapan gamifikasi, terdapat beberapa elemen yang membuat pembelajaran berbeda dibandingkan dengan metode tradisional. Elemen-elemen gamifikasi meliputi³²:

1) Story (Cerita)

Cerita berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan informasi kepada peserta.

2) Challenge (Tantangan)

Merupakan ujian atau rintangan yang harus dihadapi kelompok dalam mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan masalah. Istilah ini banyak digunakan dalam konteks permainan, kompetisi, pekerjaan, maupun pengembangan diri.

3) Curiosity (Rasa Ingin Tahu)

Curiosity adalah sifat alami manusia untuk ingin mengetahui lebih banyak tentang dunia sekitar, memahami fenomena, atau mengeksplorasi hal-hal baru.

³¹ Amilia Fajar Ayu et al., "Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi," *ISEDU: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2024): 1–5, <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>.

³² Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran."

4) Character (Karakter)

Dalam konteks game, karakter adalah tokoh yang dapat dimainkan oleh peserta, biasanya memiliki atribut, kemampuan khusus, dan peran tertentu dalam cerita atau dunia permainan.

5) Interactivity (Interaktivitas)

Faktor penting dalam teknologi dan hiburan yang dapat meningkatkan pengalaman peserta melalui keterlibatan aktif.

6) Feedback (Umpan Balik)

Memberikan tanggapan selama proses permainan berlangsung, sehingga peserta mengetahui kemajuan atau hasil aksinya.

7) Freedom to Fail (Kebebasan untuk Gagal)

Memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar dari kesalahan tanpa konsekuensi serius, serta skor atau penilaian yang diperoleh selama permainan dapat menjadi acuan untuk perbaikan.

3. Gimkit

a. Pengertian dan Sejarah Gimkit

Gimkit merupakan platform edukasi interaktif yang dibuat untuk memicu semangat belajar siswa. Platform ini menggabungkan elemen game dengan pengajaran, menghasilkan pengalaman belajar yang seru dan menyenangkan. Gimkit memfasilitasi guru dalam menyusun bank soal yang dijawab siswa melalui mode permainan bersaing ³³.

³³ Sabrina Septi Wulandari et al., "The Efficacy of Gimkit To Increase Student'S Reading Achievement of Hortatory Exposition Text At Sman 1 Sutojayan," *JOSAR (Journal of Students Academic Research)* 9, no. 1 (2024): 174–93, <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>.

Pada Januari 2022, sejarah Gimkit masih baru, namun platform ini dikembangkan oleh seorang siswa Josh Feinsilber. Gimkit dimulai sebagai proyek pribadi dan diluncurkan pada tahun 2017. Ide awal di balik Gimkit muncul dari ketidakpuasan Josh terhadap pengalaman dengan permainan lainnya yang dirasakannya membosankan. Ia ingin menciptakan sesuatu yang lebih menarik dan interaktif. Awalnya dikenal dengan nama Gimlet, platform ini kemudian berganti nama menjadi Gimkit. Meskipun dimulai sebagai proyek kecil, Gimkit dengan cepat mendapatkan popularitas di kalangan guru dan siswa berkat pendekatannya yang inovatif terhadap pembelajaran. Setelah peluncurannya, Gimkit terus berkembang dengan pembaruan yang meningkatkan fitur dan fungsionalitasnya³⁴. Platform ini kini menjadi salah satu pilihan dalam kategori gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan di ruang kelas.

b. Cara Menggunakan Gimkit

Untuk menggunakan Gimkit, berikut adalah umum yang dapat diikuti³⁵:

1) Membuat Akun:

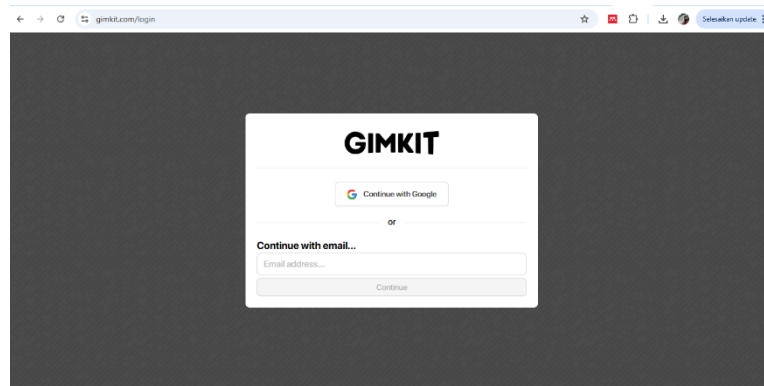
Langkah pertama adalah membuat akun di Gimkit melalui tautan berikut:

³⁴ Damianus Deveuster Meko Uran, Alfian Nara Weking, and Dominikus Boli Watomakin Watomakin, "Penerapan Metode Gamifikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Berbasis Android," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business* 4, no. 3 (2025): 1319–26, <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2154>.

³⁵ Febiyani, "Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran PPKn (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika VIII-2 Bandung)," 2023, 1–10.

<https://www.gimkit.com/login>

Anda bisa registrasi sebagai guru atau murid. Bagi guru, Anda dapat buat kelas dan ajak siswa ikut bergabung.

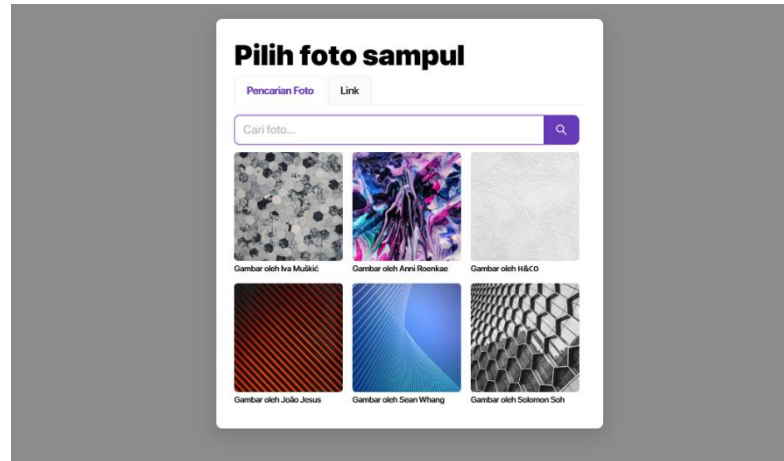


Gambar 2. 1 Tampilan awal login gimkit

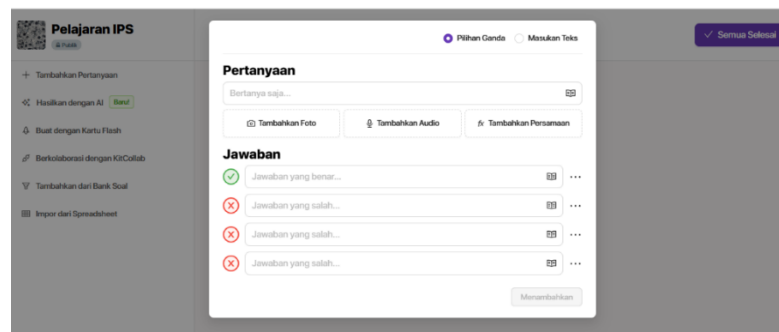
2) Membuat Permainan:

Setelah registrasi, tahap berikutnya adalah menyusun game atau kumpulan soal. Anda bisa buat soal sendiri atau pilih dari yang telah disediakan di platform.

Gambar 2. 2 Tampilan awal pembuatan soal



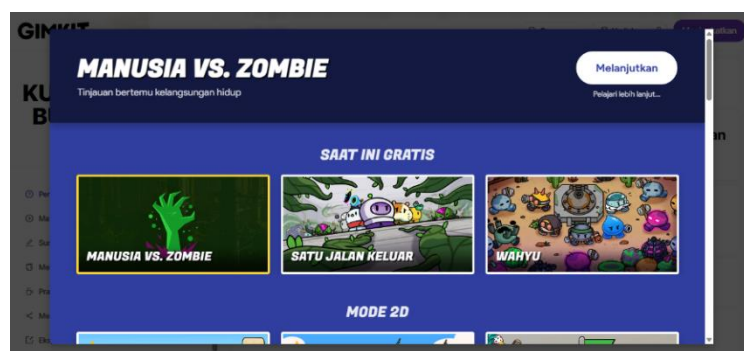
Gambar 2. 3 Tampilan Memilih Foto Sampul



Gambar 2. 4 Tampilan membuat pertanyaan

3) Memilih Jenis Permainan

Setelah Membuat Pertanyaan tahapan selanjut nya adalah memilih jenis permainan yang di inginkan.



Gambar 2. 5 Tampilan Memilih Jenis Game

4) Membagikan Kode Permainan:

Setelah game siap, sebarkan kode permainan ke siswa. Mereka akan menggunakan kode tersebut untuk ikut serta dalam permainan.



Gambar 2. 6 Tampilan kode permainan

c. Kelebihan Gimkit sebagai Gamifikasi

Media pembelajaran menawarkan sejumlah manfaat yang memperkuat keberhasilan proses belajar. Alat seperti gambar, diagram, serta video memudahkan visualisasi konsep secara lebih jelas. Beberapa media dibuat interaktif, sehingga siswa bisa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran³⁶.

Berikut adalah beberapa kelebihan Gimkit dalam pembelajaran:

1) Interaktif dan Menyenangkan:

Gimkit dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menarik, melalui mekanisme poin, tantangan, dan reward.

2) Personalisasi Pembelajaran:

Guru dapat menyusun bank soal yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan kelas. Pendekatan ini memfasilitasi

³⁶ Mutiara ratu nirmala et al., "Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Audio Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Jurnal Tunas Pendidikan* 7, no. 2 (2025): 575–86, <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2084>.

penyesuaian materi terhadap karakteristik siswa secara individual, sehingga meningkatkan relevansi dan efektivitas proses pembelajaran..

3) Fleksibilitas:

Gimkit Platform ini dapat diakses secara daring dari berbagai perangkat dan lokasi, sehingga memudahkan akses bagi guru maupun siswa sesuai kebutuhan.

4) Pemantauan Progres Belajar:

Gimkit dilengkapi fitur pelacakan kemajuan siswa, yang memungkinkan guru mengevaluasi penguasaan materi. Fitur tersebut mendukung pengajaran yang lebih tepat sasaran serta pemberian umpan balik yang konstruktif.

5) Mode Permainan yang Beragam:

Gimkit menyediakan berbagai mode permainan, seperti "Classic" dan variasi lainnya, yang dapat diadaptasi dengan tujuan pembelajaran spesifik.

d. Kelemahan Gimkit sebagai Gamifikasi

Dalam media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan beberapa aspek yang dapat mempengaruhi efektivitasnya. Media pembelajaran sering kali kurang efektif jika interaksi dengan guru atau aspek interaksi manusia lainnya tidak diperhatikan dengan baik. Interaksi manusia sangat penting dalam memberikan umpan balik langsung,

klarifikasi, dan motivasi yang mungkin sulit didapatkan dalam lingkungan pembelajaran yang sepenuhnya berbasis media³⁷.

Salah satu kelemahan media pembelajaran adalah kurangnya elemen sosial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung lebih efektif melibatkan interaksi sosial, seperti diskusi kelompok dan kolaborasi. Media pembelajaran mungkin tidak selalu mampu menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran sosial ini secara maksimal³⁸.

Beberapa jenis media juga bisa sulit dinilai dengan akurat, yang dapat menghalangi pemahaman siswa tentang sejauh mana mereka memahami materi yang telah diajarkan.

Berikut adalah beberapa kelemahan Gimkit dalam pembelajaran³⁹:

- 1) Diperlukan Kebutuhan Koneksi Internet: Sebagai platform daring, Gimkit mensyaratkan akses internet yang stabil, yang dapat menjadi hambatan di daerah dengan keterbatasan jaringan.
- 2) Keterbatasan Keragaman Konten: Walaupun fleksibel untuk berbagai mata pelajaran, Gimkit mungkin kurang variatif dalam jenis konten atau fitur dibandingkan platform edukasi spesialis lainnya.

³⁷ Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6, <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.

³⁸ Rikza Fauzan, "Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* 2, no. 1 (2019): 254–62.

³⁹ Gülçin Avşar, Ceyhan Ozan, and Esra Aydin, "The Effect of Reinforcement Using the Gimkit Game on Learning the Subject in Nursing Students," *Nurse Education in Practice* 68, no. March (2023): 1–4, <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103595>.

keterbatasan dalam hal jenis konten atau fitur yang ditawarkan dibandingkan dengan platform pendidikan khusus lainnya.

Meskipun memiliki kelebihan dan kelemahan, pemanfaatan Gimkit bergantung pada kebutuhan serta preferensi guru dan siswa. Keberhasilan implementasinya ditentukan oleh integrasi yang tepat dalam rancangan pembelajaran serta optimalisasi potensinya oleh guru untuk memperkaya proses belajar.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "motif", yang merujuk pada dorongan atau kekuatan yang memicu seseorang untuk bertindak. Motivasi merupakan energi inheren dalam diri individu yang memengaruhi pola perilakunya. Walaupun motif tidak tampak secara langsung, ia dapat diinferensikan dari perilaku yang muncul, yang berperan sebagai indikator, pendorong, atau stimulus untuk aksi spesifik ⁴⁰.

Istilah "motif" diambil dari bahasa Latin *movere* yang artinya bergerak, sedangkan motivasi adalah kekuatan yang menggerakkan seseorang menuju sasaran tertentu. Keduanya mencerminkan semangat atau hasrat yang mengarahkan perilaku. Motivasi didefinisikan sebagai keadaan mental yang mendorong individu untuk beraktivitas. Motivasi

⁴⁰ Rita Karmila Sari and Siti Nurani, "Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 1, no. 3 (2021): 78–86, <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>.

terdiri dari tiga komponen pokok: kebutuhan yang muncul dari ketidakseimbangan, dorongan untuk bertindak, serta tujuan yang ditargetkan. Kebutuhan timbul ketika seseorang merasakan perbedaan antara harapan dan kondisi saat ini. Dorongan merupakan tenaga internal yang memotivasi aksi untuk memenuhi kebutuhan dan mewujudkan tujuan, sementara tujuan adalah outcome yang diinginkan ⁴¹.

Kondisi internal seseorang yang mendorong mereka untuk melaksanakan serangkaian aktivitas guna mencapai target dikenal sebagai motivasi. Untuk mewujudkan tujuan secara optimal, individu memerlukan tingkat motivasi yang tinggi. Semangat dan motivasi belajar yang kuat sangat esensial sepanjang proses pendidikan. Motivasi belajar merujuk pada kondisi di mana seseorang mendapat pendorong, baik dari dalam diri (intrinsik) maupun luar (ekstrinsik), untuk terus belajar ⁴².

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis: intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari kesadaran internal diri, di mana individu secara mandiri termotivasi untuk mencapai tujuan dan cita-citanya melalui usaha belajar. Sementara itu, motivasi ekstrinsik dipicu oleh faktor eksternal seperti reward, pujian, dukungan, atau tekanan dari orang lain yang mendorong keterlibatan dalam pembelajaran.

⁴² Ahmad Handoko, Indi Djastuti, and Jurusan Manajemen, "Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang)," *Diponegoro Journal of Management* 4 (2015): 1–13, <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>.

Motivasi dapat digambarkan sebagai dorongan yang berasal dari sumber internal maupun eksternal. Motivasi dan tujuan saling terkait, karena seseorang akan lebih terdorong untuk mencapai tujuannya jika ia menganggap tujuan tersebut bernilai. Dorongan untuk belajar sangat penting bagi seseorang, karena motivasi yang kuat memberinya kemampuan untuk mewujudkan tujuan dan cita-citanya secara maksimal.

b. Faktor-Faktor yang Penentu Motivasi Belajar

Beragam elemen memengaruhi motivasi belajar siswa. Inilah beberapa faktor utama yang berperan penting ⁴³.

1) Cita-Cita atau Aspirasi

Aspirasi merupakan sasaran masa depan yang menjadi panduan dan pemicu dalam kehidupan untuk mencapai keinginan. Aspirasi terbagi menjadi positif dan negatif. Siswa dengan pandangan optimis cenderung lebih bersemangat dan termotivasi meraih prestasi unggul, sedangkan pandangan pesimis membuat mereka lebih berfokus menghindari kegagalan belajar.

2) Kemampuan Belajar

Kemampuan belajar esensial dalam proses pendidikan, meliputi observasi, memori, berpikir, dan imajinasi. Pada fase awal, siswa mengamati materi; semakin tajam pengamatan, semakin mudah informasi tersimpan dan diolah secara kognitif.

⁴³ Ardhani Mochamad, Erry Utomo, and Retno Widyaningrum, "Gamifikasi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Belajar Mahasiswa," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 7, no. 1 (2024): 50–57.

Siswa berpotensi tinggi biasanya lebih sukses, yang selanjutnya memperkuat motivasi mereka berkat dukungan faktor keberhasilan.

3) Kondisi Siswa

Motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan psikologis siswa. Kesehatan jasmani serta keseimbangan emosional menjadi penentu tingkat antusiasme dan keinginan belajar yang optimal ⁴⁴.

4) Kondisi Lingkungan

Lingkungan memengaruhi naik-turunnya motivasi belajar. Pengaruhnya signifikan melalui tiga ranah utama: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

5) Unsur Dinamis dalam Belajar

Motivasi siswa bersifat fluktuatif; mereka bisa sangat antusias pada satu waktu, tapi lesu atau acuh pada waktu lain. Perubahan ini dipicu oleh suasana hati, kondisi tubuh, dan dinamika lingkungan.

6) Strategi Guru dalam Mengajar Siswa

Guru memiliki peran krusial membentuk motivasi murid. Persiapan materi, penugasan, dan penyampaian pelajaran harus

⁴⁴ Tri Yuli Hardeliska and Ahmad Landong, "Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan Dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang," *Jurnal Dirosah Islamiyah* 5, no. 3 (2023): 879–86, <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4343>.

inovatif serta kreatif untuk menarik perhatian dan minat siswa ⁴⁵.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno dalam buku *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, motivasi belajar dapat diukur melalui enam indikator 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
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Ahmadi, ilmu-ilmu sosial merupakan cabang ilmu yang dipilih dan diadaptasi khusus untuk peserta didik dalam program pendidikan sekolah atau lembaga serupa. Ali Imran Udin menambahkan bahwa ilmu sosial adalah pengetahuan yang disederhanakan untuk keperluan pengajaran di tingkat SD dan SMP. Abu Ahmadi pula menyatakan bahwa IPS mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial.⁴⁶

⁴⁵ Twiningsih, "Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD."

⁴⁶ Andika Isma et al., "Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal MediaTIK* 6, no. 2 (2024): 1–7, <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i2.1389>.

Pandangan tersebut menekankan bahwa IPS meliputi berbagai cabang ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, hukum, serta disiplin terkait lainnya. Ilmu sosial ini menjadi fondasi kurikulum pendidikan pada tingkat SD dan SMP.

b. Tujuan IPS

- a) Pendidikan Humaniora: Siswa diharapkan mampu memahami hakikat kehidupan dan menafsirkan pengalaman melalui perspektif ilmu sosial.
- b) Pendidikan Kewarganegaraan: Siswa perlu mengembangkan keterampilan untuk berkontribusi efektif dalam masyarakat. Melalui aktivitas sosial, individu didorong untuk bertanggung jawab atas perkembangan diri.
- c) Pendidikan Intelektual: Siswa dituntut menganalisis konsep dan menerapkan metode ilmu sosial untuk menyelesaikan permasalahan. Menurut Sapriya, tujuan pembelajaran IPS di jenjang menengah adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara bertanggung jawab, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai krusial untuk mengatasi isu individu maupun sosial, membuat keputusan bijak, dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan. Pandangan ini selaras dengan Hilmi, yang menyatakan bahwa

pengajaran IPS di kelas membentuk siswa menjadi warga sadar akan tantangan sosial serta mahir berpikir kritis untuk mencari solusi ⁴⁷.

Dari uraian berbagai perspektif tersebut, dapat dirangkum bahwa sasaran pengajaran IPS di sekolah menengah adalah membekali siswa menjadi warga negara bertanggung jawab. Dalam ranah kebangsaan dan kewarganegaraan, individu harus memiliki pengetahuan, sikap, dan kemampuan untuk memahami konteks sosial, mengambil keputusan tepat, serta aktif dalam aktivitas sosial.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

IPS memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari disiplin ilmu lainnya. Menurut Yulis Siska, ciri-ciri pengajaran IPS mencakup aspek berikut ⁴⁸:

- 1) Kurikulum IPS memprioritaskan minat siswa, isu sosial, kemampuan kognitif, serta konservasi dan pemanfaatan lingkungan; kurikulum ini mengeksplorasi fondasi perilaku manusia.
- 2) Kurikulum IPS dapat disusun melalui tiga model: terintegrasi, terpadu, atau terpisah.
- 3) Pengembangan bahan ajar IPS menerapkan berbagai pendekatan, seperti kewarganegaraan, praktis, humanistik, dan struktural.
- 4) Pelajaran IPS berfungsi sebagai “laboratorium demokrasi”.

⁴⁷ Syahwinsyah, “Pengembangan E-Evaluasi Quizalize Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains* 6, no. 1 (2025): 110–19.

⁴⁸ Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, 2021.

- 5) Evaluasi dalam pendidikan IPS melibatkan domain afektif dan psikomotorik, serta penguatan kompetensi kewarganegaraan dan kecerdasan demokratis.
- 6) Sosiologi serta ilmu sosial lain menjadi elemen kunci dalam kurikulum IPS, setara dengan sains, teknologi, matematika, dan agama.

d. Ruang Lingkup IPS

Menurut Wallerstein dan Brown, ilmu sosial dikelompokkan ke dalam berbagai ranah, di antaranya⁴⁹:

- 1) Antropologi Budaya menganalisis aspek budaya dalam masyarakat; antropologi merupakan cabang ilmu sosial yang meneliti manusia secara holistik.
- 2) Ekonomi adalah disiplin ilmu sosial yang mengkaji cara individu memenuhi kebutuhan, serta proses produksi dan distribusi kekayaan di masyarakat.
- 3) Geografi merupakan ilmu sosial yang mempelajari distribusi spasial fenomena fisik dan manusia di permukaan Bumi.
- 4) Hukum adalah ilmu sosial yang mengstudikan regulasi-regulasi yang berlaku.
- 5) Linguistik Sosial mengeksplorasi peran bahasa dari perspektif kognitif dan sosial.

⁴⁹ Nuriza Dora et al., *Pengantar Ilmu Sosial*, ed. M.Pd Dr. Eka Susanti (CV. Widya Puspita, 2018).

- 6) Politik adalah ilmu sosial yang menganalisis organisasi dan pengelolaan kelompok, khususnya negara.
- 7) Psikologi merupakan ilmu sosial yang meneliti perilaku manusia dan proses mental.
- 8) Sejarah adalah cabang ilmu sosial yang menginvestigasi peristiwa masa lalu umat manusia.
- 9) Sosiologi adalah ilmu sosial yang memfokuskan pada interaksi sosial dalam masyarakat.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Berdasarkan Al-Qur'an dan hadis, media pembelajaran tergolong menjadi tiga jenis: audio, visual, dan audiovisual. Media ini berfungsi krusial sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi khususnya pengetahuan dari beragam sumber kepada penerima, guna mendukung proses belajar yang efektif.⁵⁰

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Dalam perspektif Islam, motivasi belajar tidak hanya bertujuan memperoleh nilai yang tinggi atau mencapai keberhasilan akademik semata, tetapi juga sebagai bentuk ibadah kepada Allah Swt. dan upaya untuk meningkatkan kualitas diri melalui ilmu pengetahuan. Islam memandang bahwa menuntut ilmu merupakan

⁵⁰ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

kewajiban yang memiliki nilai ibadah sehingga setiap muslim dianjurkan untuk senantiasa memiliki semangat dan motivasi dalam belajar.

Islam sangat menekankan pentingnya ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari wahyu pertama yang diturunkan kepada Rasulullah saw., yaitu perintah untuk membaca dan belajar. Allah Swt. berfirman:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al-'Alaq [96]: 1–5).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Islam sangat mendorong manusia untuk mencari ilmu pengetahuan. Perintah membaca dalam ayat tersebut dapat dipahami sebagai dorongan atau motivasi bagi manusia untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuannya. Oleh karena itu, semangat belajar merupakan salah satu bentuk pengamalan ajaran Islam.

Selain itu, Allah Swt. juga menjelaskan keutamaan orang yang berilmu dalam firman-Nya:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat." (QS. Al-Mujadilah [58]: 11).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah memberikan kedudukan yang tinggi kepada orang-orang yang berilmu. Janji Allah mengenai tingginya derajat orang berilmu menjadi salah satu faktor yang dapat mendorong seseorang untuk

memiliki motivasi belajar yang tinggi. Semakin besar kesadaran seseorang terhadap pentingnya ilmu, maka semakin besar pula keinginannya untuk belajar.

Dalam Islam, motivasi belajar juga didasarkan pada kesadaran bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim. Rasulullah saw. bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim." (HR. Ibnu Majah).

Hadis tersebut menegaskan bahwa belajar bukan sekadar kebutuhan, tetapi juga kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap muslim. Kesadaran akan kewajiban tersebut dapat menumbuhkan motivasi internal dalam diri peserta didik untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

Selain sebagai kewajiban, menuntut ilmu juga merupakan jalan menuju kebaikan dan kemudahan menuju surga. Rasulullah saw. bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar memiliki nilai yang sangat mulia di sisi Allah Swt. Pemahaman mengenai besarnya pahala dan keutamaan menuntut ilmu dapat menjadi motivasi spiritual yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Dalam perspektif pendidikan Islam, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi

intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti keinginan memperoleh ilmu, meningkatkan kemampuan diri, dan mendapatkan ridha Allah Swt. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti penghargaan, pujian, lingkungan belajar yang kondusif, metode pembelajaran yang menarik, serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Islam tidak hanya mendorong adanya motivasi intrinsik, tetapi juga memperbolehkan penggunaan motivasi ekstrinsik sebagai sarana untuk meningkatkan semangat belajar. Rasulullah saw. sering memberikan apresiasi dan penghargaan kepada para sahabat yang menunjukkan prestasi dalam mempelajari dan mengamalkan ilmu. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian penguatan atau penghargaan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Gimkit dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Unsur permainan, tantangan, poin, dan penghargaan yang terdapat dalam Gimkit dapat menumbuhkan minat, perhatian, dan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dalam perspektif Islam merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan sebagai bentuk ibadah kepada Allah Swt. Motivasi tersebut didasarkan pada perintah menuntut ilmu, keutamaan

orang berilmu, serta harapan memperoleh ridha Allah dan kebahagiaan dunia maupun akhirat. Oleh karena itu, setiap upaya yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti Gimkit berbasis gamifikasi, sejalan dengan nilai-nilai pendidikan dalam Islam.

C. Kerangka berpikir

Berikut adalah kerangka berpikir penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MtsN 7 Malang”



Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara atau dugaan yang belum dibuktikan secara empiris. Kata ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu perpaduan "*hypo*" (sementara) dan "*thesis*" (teori). Hipotesis berperan sebagai jawaban awal provisional terhadap rumusan masalah penelitian berdasarkan teori terkait tanpa dukungan data empiris dari pengumpulan fakta.

Hipotesis Ho penelitian ini yaitu:

Tidak terdapat pengaruh positif signifikan Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

Hipotesis Ha penelitian ini yaitu:

Terdapat Pengaruh positif signifikan Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 7 Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk memperoleh data dan kesimpulan melalui pengukuran numerik. Peneliti mengumpulkan data berbentuk angka, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik guna menguji hipotesis pada populasi atau sampel tertentu, serta mengidentifikasi dampak intervensi yang diberikan khususnya pengaruh media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang⁵¹.

Penelitian ini termasuk kategori quasi-eksperimen (eksperimen semu), Tujuannya adalah mengetahui apakah perlakuan menghasilkan perubahan atau pengaruh terhadap outcome yang diharapkan. Studi melibatkan dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Dampak perlakuan diukur dari perbedaan antar kelompok, di mana kelompok eksperimen menerima intervensi sedangkan kelompok kontrol tidak. Perbandingan hasil keduanya menjadi dasar penarikan kesimpulan⁵².

Peneliti menerapkan pendekatan quasi-eksperimental dengan desain *non-equivalent control group*, yang berarti pemilihan subjek kelompok tidak

⁵¹ Ahmad Muzanni et al., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD," *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar Dan PAUD* 4, no. 1 (2025): 18–28, <https://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/issue/view/102>.

⁵² R Ati Sukmawati et al., "Implementasi Gamifikasi Pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Drill and Practice," *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2021): 163, <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11728>.

dilakukan secara acak. Partisipan di kedua kelompok menerima tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) guna mengukur perubahan motivasi belajar. Sasaran utama studi ini adalah mengetahui tingkat pengaruh media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi dibandingkan metode konvensional tanpa media atau model tradisional⁵³. Adapun Tabel Rumusan Desain Penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	PreTest	Perlakuan	PostTest
Kelompok J (Eksperimen)	T1	X	T2
Kelompok I (Kontrol)	T3		T4

Keterangan:

T1: Kuesioner awal untuk kelompok eksperimen

T2: Kuesioner akhir untuk kelompok eksperimen

O3: Kuesioner awal untuk kelompok kontrol

O4: Kuesioner akhir untuk kelompok kontrol

X: Intervensi yang diberikan pada kelompok percobaan

-: Kelompok kontrol tanpa perlakuan khusus

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTsN 7 Malang, tepatnya di Jalan Padanajeng, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang. Pemilihan lokasi ini didasari oleh hasil observasi pendahuluan yang mengungkap bahwa proses belajar mengajar di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang

⁵³ Muhammad Puji Ariyanto, Zulfikar Rafi Nurcahyandi, and Sadana Aura Diva, "Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>.

berorientasi pada guru. Pendekatan pembelajaran semacam itu sering kali menciptakan suasana kelas yang monoton dan kurang variatif, sehingga siswa kerap merasakan kebosanan serta kejenuhan selama mengikuti pelajaran. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah, baik dari segi keterlibatan aktif maupun dorongan intrinsik untuk mendalami materi secara mendalam. Minimnya inovasi dalam metode dan media pengajaran semakin memperburuk kondisi ini, menjadikan motivasi belajar sebagai elemen kunci yang harus segera diatasi demi mencapai capaian pembelajaran yang lebih baik⁵⁴.

Selain itu, MTsN 7 Malang diprioritaskan sebagai tempat penelitian karena memiliki infrastruktur pendidikan yang cukup mendukung implementasi pendekatan berbasis teknologi. Sekolah ini sudah dilengkapi fasilitas seperti proyektor LCD di setiap ruang kelas, yang secara potensial dapat memperkaya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan konteks siswa. Namun, pengamatan awal menunjukkan bahwa sarana tersebut belum dimaksimalkan oleh para guru untuk mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Melihat kondisi tersebut, peneliti bermaksud menguji pengaruh penggunaan media Gimkit berbasis gamifikasi terhadap semangat belajar siswa di MTsN 7 Malang. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan nyata bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menyenangkan,

⁵⁴ Adinda Erdiana, Ngatmini Ngatmini, and Sri Winarni, "Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 715–24, <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4226>.

tetapi juga efektif dalam memelihara motivasi belajar siswa secara berkelanjutan dan holistik.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala unsur atau karakteristik yang menjadi fokus pengamatan dan analisis dalam suatu penelitian. Penelitian ini secara khusus mengeksplorasi tingkat dampak penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa ⁵⁵.

Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas disimbolkan dengan (X) : Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi
2. Variabel terikat disimbolkan dengan (Y) : Motivasi Belajar Siswa

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Peneliti menjadikan semua siswa kelas VIII MTsN 7 Malang sebagai populasi studi. Pemilihan ini berdasarkan pada pertimbangan metodologis yang matang, yakni untuk memastikan data yang terkumpul lebih terfokus, presisi, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan membatasi ruang lingkup pada satu jenjang kelas saja, peneliti dapat melaksanakan pengumpulan data secara lebih terstruktur dan mendalam, sehingga hasilnya benar-benar mencerminkan realitas lapangan tanpa

⁵⁵ Sri Mulyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas," *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35.

distorsi. Strategi ini juga bertujuan menghilangkan perbedaan karakteristik antar kelas yang bisa mengganggu keabsahan dan keandalan hasil penelitian.

Fokus pada siswa kelompok VIII memungkinkan analisis yang lebih tajam terhadap perubahan motivasi belajar sebagai respons terhadap intervensi media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi. Strategi tersebut diantisipasi menghasilkan data yang representatif, dapat dipercaya, serta memberikan wawasan komprehensif tentang efektivitas media Gimkit dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Sampel

Sampel penelitian ini adalah bagian dari populasi yang dipilih secara khusus untuk mewakili ciri-ciri keseluruhan populasi yang lebih luas. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yang menekankan pada kriteria khusus yang telah dirumuskan peneliti. Metode ini memastikan bahwa unit sampel yang terpilih sepenuhnya sesuai dan representatif terhadap keperluan pengumpulan data dalam studi ini.⁵⁶ Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memastikan bahwa sampel yang terlibat dapat mewakili karakteristik populasi secara akurat, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan lebih tepat.

Setelah diskusi dan mempertimbangkan saran dari guru IPS, peneliti memilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VIII I sebagai

⁵⁶ Dennis Mega Ayu Saputri, J.Priyanto Widodo, and Satrio Wibowo, "The Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation," *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)* 8, no. 2 (2024): 1320–26, <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4120>.

kelompok kontrol dan kelas VIII J sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada fakta bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam kemampuan akademik antar keduanya, sebagaimana dikonfirmasi peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran IPS tersebut. Keyakinan ini memastikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen maupun kontrol tidak bias oleh disparitas prestasi belajar siswa awal, sehingga menjaga integritas dan objektivitas penelitian. Akibatnya, pengukuran motivasi belajar dapat dilakukan dalam kondisi yang setara dan imparial.

Penetapan kelas ini dimaksudkan untuk membandingkan variasi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah intervensi Gimkit gamifikasi, sehingga dapat dievaluasi dampaknya secara mendalam secara terstruktur dan ilmiah. Rincian jumlah siswa di masing-masing kelas (eksperimen dan kontrol) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 Rancangan Penelitian

No	Kelompok	Jumlah Siswa
1	Kelas eksperimen	30
2	Kelas kontrol	30
Total Siswa		60

E. Data dan Sumber Data

Data adalah kumpulan informasi yang diperoleh pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Pada penelitian ini, pengumpulan data difokuskan pada motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS, yang diambil melalui instrumen angket *pre-test* dan *post-test* yang disebarkan kepada siswa kelas VIII I dan VIII

J. Respons siswa pada kuesioner tersebut menjadi sumber data primer yang digunakan untuk analisis dan penarikan kesimpulan penelitian.⁵⁷.

F. Instrumen Penelitian

Alat penelitian ini berupa kuesioner yang berisi deretan pernyataan untuk mengukur tingkat semangat belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan lembar angket kepada responden, di mana siswa diminta menjawab secara jujur dan objektif berdasarkan pengalaman serta kondisi belajar mereka sendiri.

Kuesioner disebarakan sebelum dan setelah proses pembelajaran di dua kelas dengan perlakuan berbeda. Pengumpulan data dilakukan dengan membandingkan hasilnya. angket pra dan pasca penerapan model pembelajaran tersebut, sehingga dapat diketahui perubahan tingkat motivasi belajar yang terjadi⁵⁸.

⁵⁷ Saharani and Ningsih, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Tahfidz Di MTs Al-Washliyah Medan Krio."

⁵⁸ Syachrul Ramadhan et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Smkn 1 Kendari Berbasis Website," *Jurnal Nasional Abdimas* 1, no. 2 (2024): 205–11, <https://vinicho.id/index.php/vidheas> 183.

Adapun kisi-kisi angket motivasi belajar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 3 kisi kisi instrumen angket

Motivasi Belajar IPS	Indikator Teori Hamzah B Uno	No Butir
	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 3, 4, 5
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6, 7, 8, 9, 10
	Adanya harapan dan cita cita masa depan	11, 12, 13, 14, 15
	Adanya penghargaan dalam belajar	16, 17, 18, 19, 20
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	21, 22, 23, 24, 25
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif , sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	26, 27, 28, 29, 30

Peneliti menggunakan skala Likert sebagai instrumen pengukuran untuk mengevaluasi tingkat motivasi belajar siswa. Skala Likert dirancang untuk menilai sikap, opini, serta pandangan individu terhadap isu-isu sosial melalui kuesioner terstruktur. Dalam konteks penelitian ini, panduan penilaian skor pada variabel motivasi belajar disusun secara rinci, sistematis, dan terorganisir, yang kemudian dipresentasikan dalam format tabel untuk memfasilitasi interpretasi dan analisis hasil pengukuran dengan lebih mudah dan akurat.

Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran butir angket

Alternatif Jawaban	SKOR
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah tingkat kecermatan suatu alat ukur dalam menangkap konsep yang dimaksud dalam menghasilkan data yang selaras dengan maksud dan tujuan pengukuran tersebut. Suatu alat ukur dianggap valid jika mampu mengungkap fenomena atau variabel yang diteliti secara presisi dan tepat sasaran. Oleh karena itu, instrumen yang valid merupakan sarana pengumpulan data yang andal untuk mengukur variabel penelitian dengan akurasi tinggi. Dalam studi ini, peneliti mendistribusikan kuesioner kepada siswa di luar kelompok eksperimen dan kontrol sebagai partisipan uji coba. Uji validitas secara spesifik dilakukan terhadap siswa kelas VIII H di MTsN 7 Malang, dengan total responden sebanyak 30 siswa.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis butir-butir pernyataan pada kuesioner menggunakan *software IBM SPSS edisi 25.0*. Penentuan ini setiap item didasarkan pada hasil uji product

moment dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut dikategorikan tidak valid⁵⁹.

Prosedur validasi instrumen dilaksanakan guna memverifikasi ketepatan alat ukur dalam menjangkau data yang dikehendaki. Analisis akurasi item ini menempuh jalur korelasi *Pearson Product Moment* yang dioperasikan melalui perangkat lunak SPSS. Kriteria pengujian adalah apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pernyataan dinyatakan valid. Nilai r_{tabel} untuk $N = 30$ dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,361.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel} (N=30, $\alpha=5\%$)	Keterangan
Q1	0,670	0,361	Valid
Q2	0,715	0,361	Valid
Q3	0,693	0,361	Valid
Q4	0,668	0,361	Valid
Q5	0,599	0,361	Valid
Q6	0,421	0,361	Valid
Q7	0,634	0,361	Valid
Q8	0,640	0,361	Valid
Q9	0,438	0,361	Valid
Q10	0,585	0,361	Valid
Q11	0,549	0,361	Valid
Q12	0,628	0,361	Valid
Q13	0,669	0,361	Valid
Q14	0,661	0,361	Valid
Q15	0,670	0,361	Valid
Q16	0,759	0,361	Valid

⁵⁹ Eka Nurmala et al., “Pengaruh Persepsi Taruna Pada Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Pendekatan Analisa Grounded Theory,” *Jurnal Maritim Malahayati (JuMMA)* 5, no. 1 (2024): 136–43.

No. Item	r_hitung	r_tabel (N=30, $\alpha=5\%$)	Keterangan
Q17	0,602	0,361	Valid
Q18	0,573	0,361	Valid
Q19	0,777	0,361	Valid
Q20	0,440	0,361	Valid
Q21	0,720	0,361	Valid
Q22	0,660	0,361	Valid
Q23	0,643	0,361	Valid
Q24	0,405	0,361	Valid
Q25	0,789	0,361	Valid
Q26	0,855	0,361	Valid
Q27	0,783	0,361	Valid
Q28	0,669	0,361	Valid
Q29	0,580	0,361	Valid
Q30	0,668	0,361	Valid

Sumber: Output SPSS (diolah peneliti, 2026)

Dari tabel data tersebut, terlihat bahwa 30 butir pernyataan pada alat ukur penelitian memperoleh nilai r-hitung melebihi r-tabel yakni 0,361. Oleh karena itu, seluruh 30 item tersebut dinyatakan valid dan pantas digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini. Nilai r-hitung tertinggi dicapai oleh item Q26 dengan skor 0,855, sementara nilai terendah ditemukan pada item Q6 sebesar 0,421. Meskipun demikian, kedua nilai tersebut masih jauh di atas ambang r-tabel, sehingga semua item tetap layak dipertahankan untuk analisis selanjutnya tanpa perlu revisi atau eliminasi.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan langkah krusial dalam penelitian kuantitatif yang difokuskan untuk mengevaluasi tingkat konsistensi atau kestabilan instrumen pengukuran terhadap variabel yang sama dalam kondisi serupa. Reliabilitas mengindikasikan sejauh mana alat ukur mampu menghasilkan output yang stabil dan konsisten, meskipun

diterapkan pada waktu berbeda, asalkan faktor pengukuran tidak berubah secara substansial. Dengan kata lain, semakin tinggi koefisien reliabilitas instrumen, semakin tinggi pula keandalan dan kepercayaan peneliti terhadap keakuratan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menjadi fondasi utama untuk menjamin bahwa data yang terkumpul benar-benar merepresentasikan kondisi aktual subjek penelitian, bukan dipengaruhi oleh ketidakstabilan alat ukur atau elemen kebetulan belaka..

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui perangkat lunak IBM SPSS versi 25.0. Nilai Cronbach's Alpha digunakan untuk menilai tingkat keandalan instrument di mana suatu alat ukur dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai lebih dari 0,70. Semakin mendekati nilai 1,00, maka semakin tinggi pula konsistensi internal antar butir dalam instrumen tersebut. Namun, sebelum dilakukan pengujian reliabilitas, seluruh item pernyataan dalam instrumen harus terlebih dahulu melewati uji validitas untuk memastikan bahwa setiap butir benar-benar mengukur aspek yang sesuai dengan variabel penelitian⁶⁰. Dengan melalui kedua tahap tersebut validitas dan reliabilitas instrument penelitian dapat dipastikan memiliki ketepatan dan kestabilan yang memadai dalam mengumpulkan data kuantitatif secara objektif dan terukur.

⁶⁰ Ayudhia Nur Luthfia, "Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 236 Jakarta," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5 (2025): 8136–55.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat dipercaya dan konsisten apabila digunakan secara berulang. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan software SPSS. Alat ukur dinyatakan dapat diandalkan bila skor Cronbach's Alpha $\geq 0,70$. Adapun klasifikasi tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Motivasi Belajar	0,949	30	Reliabel

Sumber: Output SPSS (diolah peneliti, 2026)

Hasil uji reliabilitas dari tabel tersebut menunjukkan nilai Cronbach's Alpha = 0,949 untuk 30 item pernyataan. Nilai tersebut jauh melebihi batas minimum reliabilitas yaitu 0,70 dan termasuk dalam kategori sangat tinggi (0,81–1,00). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat konsistensi dan keandalan yang sangat baik, sehingga instrumen layak dan dapat dipercaya untuk dipakai untuk mengumpulkan data penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

Studi ini dirancang untuk mengumpulkan data empiris yang diperlukan guna menguji hipotesis serta menjawab pertanyaan penelitian yang telah

diformulasikan sebelumnya. Implementasi penelitian dilaksanakan melalui sesi pembelajaran yang menerapkan media Gimkit berbasis gamifikasi pada dua kelompok berbeda, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penerapan media inovatif tersebut bertujuan untuk mengobservasi tingkat pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Khusus untuk mengukur motivasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peneliti menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data primer yang utama, memastikan data yang diperoleh akurat dan relevan dengan variabel yang diteliti

Adapun uraian lebih rinci mengenai prosedur dan pelaksanaan penelitian akan dijelaskan pada bagian berikut⁶¹.

1. Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi yang relevan dengan variabel yang diteliti. Kuesioner disebarkan langsung ke responden dan dikumpulkan kembali setelah diisi siswa. Teknik pengumpulan data semacam ini dikenal dengan istilah *personally administrated questionnaires*, yaitu prosedur di mana

⁶¹ Amila et al., “Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama.”

peneliti secara langsung mengawasi proses pengisian kuesioner guna memastikan kelengkapan serta keakuratan data yang diperoleh.

Kuesioner atau yang biasa disebut angket merupakan metode pengumpulan data yang berisi sejumlah pernyataan atau pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis dan berkaitan langsung dengan permasalahan penelitian. Instrumen ini berfungsi untuk memperoleh serta menyampaikan informasi yang relevan antara peneliti dan responden di lapangan⁶². Pada studi ini, kuesioner dimanfaatkan untuk mengetahui tingkat semangat belajar siswa dalam pelajaran IPS melalui penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi.

Instrumen kuesioner disusun dan dibagikan kepada seluruh peserta didik, namun hanya data dari siswa yang telah menyelesaikan pengisian secara lengkap yang dianalisis lebih lanjut. Proses penyebaran angket dilakukan dalam dua tahap, yakni sebelum penerapan media Gimkit berbasis gamifikasi dan setelah penerapannya (untuk menilai perubahan motivasi setelah penggunaan media tersebut). Dengan begitu, perbandingan hasil kedua tahap tersebut memberikan gambaran jelas tentang dampak media Gimkit dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat

⁶² Untung Rahardja et al., “Pengaruh Gamifikasi Pada IDu (ILearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,” *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)* 3, no. 2 (2018): 120–24, <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>.

temuan observasi di lapangan dalam penelitian ini. Instrumen dokumentasi meliputi beragam rekaman tertulis, daftar instrumen wawancara, serta dokumentasi visual seperti foto kegiatan pembelajaran yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian. Melalui pendekatan ini, peneliti memperoleh ilustrasi yang lebih nyata, konkret, dan tidak memihak tentang dinamika proses pengajaran pelajaran IPS serta perilaku siswa selama masa penelitian. Pada desain penelitian kuantitatif berbasis quasi-eksperimen, dokumentasi menjadi elemen bukti empiris non-kuantitatif yang vital untuk mendukung validitas data dari angket dan observasi. Data semacam ini memungkinkan verifikasi temuan utama, rekonstruksi kondisi aktual di lapangan, serta penguatan analisis interpretatif terhadap dampak intervensi pada kelompok eksperimen dan kontrol, sehingga meningkatkan kredibilitas keseluruhan hasil penelitian⁶³.

I. Analisis Data

Setelah data terkumpul secara lengkap, peneliti melakukan pemrosesan dan analisis data menggunakan metode statistik. Proses ini bertujuan mengubah data mentah menjadi informasi yang bermakna dan dapat diinterpretasikan melalui perhitungan kuantitatif. Lewat analisis tersebut, hasil penelitian diantisipasi memberikan gambaran yang jelas, obyektif, serta komprehensif tentang keterkaitan antarvariabel yang menjadi fokus studi.

⁶³ Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, and Selamat Selamat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117, <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>.

Berikut rincian teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini.

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah pendekatan yang difokuskan untuk menguraikan data apa adanya, tanpa upaya generalisasi atau kesimpulan yang bersifat ekstensif ke populasi lebih luas. Sasaran pokok dari metode ini adalah menyajikan potret yang jelas dan komprehensif tentang karakteristik data yang terkumpul selama proses penelitian. Langkah-langkah analisis deskriptif mencakup empat fase esensial: pengumpulan data, pengelolaan, pemrosesan, serta presentasi data baik secara keseluruhan maupun parsial tanpa melibatkan inferensi atau pengujian hipotesis. Dalam studi ini, peneliti menerapkan analisis deskriptif guna mendeskripsikan sifat data dari sampel secara terstruktur, sistematis, dan terukur, sehingga memudahkan pemahaman awal sebelum melangkah ke tahap analisis lanjutan.

2. Uji Asumsi Klasik

- a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data menjadi langkah penting dalam penelitian kuantitatif untuk dilakukan guna memastikan sebaran data mengikuti pola distribusi normal. Karakteristik distribusi ini merupakan syarat fundamental bagi berbagai metode statistik parametrik seperti uji-t dan analisis regresi, karena validitas hasil uji statistik sangat bergantung pada terpenuhinya asumsi kenormalan data. Oleh karena itu, pengujian normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang

dikumpulkan layak dianalisis menggunakan metode statistic parametrik. Jika data tidak berdistribusi normal, maka peneliti perlu mempertimbangkan penggunaan uji non-parametrik agar hasil analisis tetap valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, yang diolah melalui bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 for Windows. Metode ini dipilih karena mampu menguji kesesuaian distribusi data dengan model distribusi normal secara objektif dan efisien, terutama pada jumlah sampel yang relatif besar. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) hasil perhitungan. Apabila nilai Sig. $> 0,05$, maka data dikategorikan berdistribusi normal, sedangkan apabila Sig. $< 0,05$, data dianggap tidak berdistribusi secara normal⁶⁴. Hasil dari uji ini menjadi dasar untuk menentukan Langkah analisis selanjutnya, apakah menggunakan teknik statistik parametrik atau non-parametrik, sehingga keseluruhan proses analisis dapat menghasilkan temuan yang akurat dan reliabel⁶⁵.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah teknik statistik yang diterapkan untuk menentukan apakah varians dari beberapa kelompok data memiliki

⁶⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

⁶⁵ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023).

tingkat keseragaman atau perbedaan yang signifikan. Prosedur ini bertujuan memverifikasi kesamaan sebaran data antarkelompok sampel yang dibandingkan, sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan dengan obyektivitas dan validitas yang tinggi. Dalam penelitian kuantitatif, uji homogenitas memegang peran krusial karena banyak prosedur statistik inferensial seperti uji t-test yang mensyaratkan asumsi varians homogen sebagai prasyarat utama agar hasil pengujian dapat diinterpretasikan secara akurat dan dapat dipercaya.

Dalam pelaksanaannya, penentuan homogenitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (p-value) yang dihasilkan dari perhitungan statistik. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$, maka data dikategorikan homogen atau memiliki varians yang sama; sebaliknya, apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$, maka data dianggap tidak homogen atau memiliki perbedaan varians antar kelompok. Dengan demikian, hasil uji homogenitas memberikan dasar yang kuat bagi peneliti dalam menentukan teknik analisis data yang paling sesuai untuk digunakan pada tahap selanjutnya⁶⁶.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam studi ini bertujuan untuk mengukur

⁶⁶ Sermada Kelen, Donatus Stft, and Widya Sasana, "Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmu Sosial: Titik Kesamaan Dan Perbedaan," 2016.

tingkat pengaruh penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi pada peningkatan semangat belajar murid. Langkah ini menjadi elemen krusial dalam metodologi penelitian kuantitatif, sebab berfungsi untuk memverifikasi validitas asumsi sementara (hipotesis) yang dirumuskan berdasarkan landasan teori dan bukti empiris pendahulu. Melalui proses pengujian tersebut, peneliti dapat menentukan adanya perbedaan bermakna antar dua kelompok perlakuan, yaitu kelompok eksperimen yang menerima intervensi pembelajaran berbasis Gimkit gamifikasi dan kelompok kontrol yang mengikuti model pengajaran konvensional tanpa media inovatif. Dengan demikian, uji hipotesis memberikan fondasi kokoh untuk menyimpulkan efektivitas media pembelajaran tersebut dalam mengoptimalkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, sehingga kontribusi penelitian menjadi lebih kredibel dan aplikatif.

Metode analisis yang digunakan dalam tahap ini adalah uji Independent Sample t-test karena ada dua kelas yaitu kontrol dan eksperimen atau kelompok tidak berpasangan, yang diolah menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25.0. Uji ini dipakai karena cocok untuk membandingkan rata-rata dua kelompok independen, untuk menentukan adanya perbedaan bermakna secara statistic. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk menentukan efektivitas media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti media Gimkit tidak memberikan pengaruh yang signifikan⁶⁷. Dengan prosedur studi ini diharapkan menyajikan data empiris yang kredibel tentang pengaruh penerapan media berbasis gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa secara kuantitatif dan objektif. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut⁶⁸.

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

M_1 = Mean (rata-rata) kelompok eksperimen

M_2 = Mean (rata-rata) kelompok kontrol

SS_1 = Varians kelompok eksperimen

SS_2 = Varians kelompok kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelompok kontrol

⁶⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

⁶⁸ Sugiyono.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Mengajukan Mengajukan permohonan izin penelitian secara resmi kepada pihak MTsN 7 Malang sebagai lokasi utama pelaksanaan studi, guna memastikan dukungan administratif dan akses yang lancar.
- b. Melakukan observasi pendahuluan di lapangan serta berkonsultasi secara mendalam dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertanggung jawab atas kelas VIII, untuk menggali informasi relevan mengenai fokus objek penelitian dan kondisi aktual pembelajaran.
- c. Menyelenggarakan pengujian komprehensif terhadap instrumen angket, mencakup aspek validitas dan reliabilitas, demi memverifikasi bahwa alat pengumpul data tersebut akurat, konsisten, dan dapat diandalkan sepenuhnya dalam konteks penelitian.
- d. Menyiapkan beragam peralatan dokumentasi, termasuk kamera dan alat rekam lainnya, untuk mendukung pencatatan visual dan tertulis kegiatan penelitian di lapangan secara menyeluruh dan obyektif.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi di kelas VIII J yang berperan sebagai kelas eksperimen. Sementara itu, kelas VIII I dijadikan sebagai kelas kontrol, yang dalam proses pembelajarannya tetap menggunakan model pembelajaran konvensional sebagaimana biasanya.

- b. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan pengumpulan data mengenai motivasi belajar siswa melalui penyebaran angket (kuesioner) kepada seluruh responden yang telah ditentukan, baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

3. Tahap Pengelolaan dan Analisis Data

- a. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis melalui serangkaian meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar dalam analisis kuantitatif.
- b. Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji hipotesis guna mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.
- c. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyusun kesimpulan penelitian yang didasarkan pada hasil perhitungan dan temuan empiris di lapangan.
- d. Tahap akhir dari kegiatan ini adalah penulisan laporan penelitian, di mana peneliti menyusun seluruh hasil temuan secara sistematis, objektif, dan sesuai dengan kaidah ilmiah penelitian kuantitatif, berdasarkan data yang telah diperoleh dan dianalisis.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

a. Profil Sekolah

Nama Institusi	:	MTsN 7 Malang
Status	:	Negeri
Tahun Pendirian	:	1997
Akreditasi	:	A
No. SK Akreditasi	:	599/BAN-SM/SK/2019
NPSN	:	20581340
Lokasi	:	Jl. Pandanajeng No. 25, Bletok, Pandanajeng, Kec. Tumpang, Kab. Malang.
Kode Pos	:	65156
Nomor Telp	:	(0341) 8561 108
Email	:	admin@mtsn7malang.scg.id

b. Sejarah MTsN 7 Malang

Sejarah MTsN 7 Malang dimulai dari inisiatif tokoh Nahdlatul Ulama untuk memajukan pendidikan Islam. Pada tahun 1984, Madrasah Tsanawiyah Mambaul Ulum berdiri dan saat itu masih bergabung dengan Pondok Pesantren Mambaul Ulum di bawah kepemimpinan almarhum K. Zainal Arifin. Pada 1985, statusnya berubah menjadi MTs Negeri Malang II Filial II. Perubahan ini membawa manfaat, terutama dalam mengurangi beban biaya bagi pengelola.

Perubahan status madrasah dari lembaga filial hingga akhirnya menjadi madrasah negeri tidak terjadi secara instan, melainkan melalui berbagai proses dan tantangan. Salah satu hambatan waktu itu adalah perbedaan pandangan antara

pemuka masyarakat setempat dan otoritas pemerintah, terutama Kantor Kementerian Agama Kabupaten Malang.

Persoalan utama yang muncul berkaitan dengan status kepemilikan lahan yang akan digunakan sebagai lokasi pembangunan madrasah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, berbagai langkah penyelesaian dilakukan melalui musyawarah antara pihak-pihak terkait. Upaya itu akhirnya mencapai kesepakatan yang dituangkan dalam perjanjian MoU mengenai tukar menukar tanah petok D MTs Malang II Filial II ditukar dengan tanah Balai Desa Pandanajeng lewat mekanisme hibah. Kemudian, pada 1998 statusnya berubah. Berdasarkan SK Menteri Agama RI No. 107 Tahun 1997, MTs Malang II Filial II resmi menjadi MTs Negeri Tumpang. Lokasinya di Desa Pandanajeng, sekitar 6 km di sebelah barat pusat Kecamatan Tumpang.

c. Visi Misi dan Tujuan

Visi “Menjadi Madrasah Berstandar Nasional, Unggul dan Kompetitif atas Dasar Nilai Keislaman dan Pancasila”.

Misi dari MTsN 7 Malang sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan standar madrasah berdasarkan standar nasional Pendidikan secara optimal.
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang kontekstual, aktif, kreatif, berbasis ICT, sehingga dapat mengembangkan kompetensi peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 3) Memfasilitasi dan menumbuhkembangkan kemampuan, bakat dan minat peserta didik sehingga dapat berkembang secara optimal.

- 4) Mengembangkan dan menguatkan ciri khas islam dalam struktur dan kultur penyelenggaraan Pendidikan
- 5) Menumbuhkembangkan kesadaran beribadah bagi seluruh warga madrasah sesuai dengan ajaran islam
- 6) Menumbuhkembangkan sikap dan perilaku islami sesuai dengan budaya bangsa bagi seluruh warga madrasah sehingga terbentuk akhlakul karimah
- 7) Menumbuhkembangkan sikap dan kepekaan terhadap lingkungan madrasah baik fisik maupun non fisik sehingga tercipta lingkungan madrasah yang harmonis, kondusif untuk penyelenggaraan Pendidikan dan pengajaran, bersih, sehat, indah dan nyaman
- 8) Menumbuhkembangkan budaya mutu dalam setiap penyelenggaraan kegiatan madrasah

B. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data motivasi belajar siswa pada kedua kelompok, baik sebelum (pretest) maupun sesudah (posttest) perlakuan.

1. Deskripsi Data Pretest

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics 25, diperoleh data pretest sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Pretest

Statistik	Kelas Eksperimen (VIII J)	Kelas Kontrol (VIII I)
N	30	30
Mean	87,93	86,43
Median	88,00	86,00
Std. Deviation	5,159	4,477
Minimum	79,00	79,00
Maximum	100,00	97,00
Variance	26,616	20,047

Berdasarkan data pada tabel tersebut, rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen (VIII J) tercatat sebesar 87,93, sedangkan pada kelas kontrol (VIII I) sebesar 86,43. Perbedaan rata-rata antara kedua kelas relatif kecil, yaitu hanya sebesar 1,50 poin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar awal siswa di kedua kelompok cenderung setara sebelum intervensi diterapkan. Selain itu, nilai standar deviasi menunjukkan hasil yang hampir sama, yaitu 5,159 pada kelas eksperimen dan 4,477 pada kelas kontrol. Rendahnya nilai standar

deviasi yang lebih kecil dari nilai mean ini mengindikasikan bahwa sebaran data skor motivasi belajar awal siswa bersifat homogen dan memiliki variasi sebaran yang serupa.

2. Deskripsi Data Posttest

Setelah pelaksanaan perlakuan, data posttest menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok, sebagaimana tersaji dalam tabel :

Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Posttest

Statistik	Kelompok Eksperimen (VIII J)	Kelas Kontrol (VIII I)
N	30	30
Mean	124,50	108,50
Median	125,50	109,50
Std. Deviation	13,838	9,217
Minimum	90,00	90,00
Maximum	150,00	131,00
Variance	191,500	84,948

Nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen tercatat sebesar 124,50, yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata posttest pada kelas kontrol yaitu 108,50. Perbedaan antara kedua nilai tersebut mencapai 16,00 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran Gimkit berbasis

gamifikasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak memperoleh perlakuan penggunaan media tersebut.

3. Deskripsi N-Gain (Peningkatan Motivasi Belajar)

Untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar secara proporsional, peneliti menghitung nilai N-Gain dengan rumus:

$$N\text{-Gain}(\%) = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Pretest}} \times 100$$

Skor maksimal ideal ditentukan berdasarkan jumlah butir angket (30 pernyataan) dikalikan dengan bobot pilihan jawaban tertinggi pada skala Likert (5), sehingga diperoleh skor maksimal ideal sebesar 150. Deskripsi data N-Gain kedua kelas tersaji pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif N-Gain (%)

Statistik	Kelas Eksperimen (VIII J)	Kelas Kontrol (VIII I)
N	30	30
Mean	58,70%	34,23%
Median	62,09%	36,10%
Std. Deviation	23,164	16,378
Minimum	-3,45%	-3,45%
Maximum	100,00%	67,80%

Nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen tercatat sebesar 58,70%, yang berada dalam kategori sedang dengan rentang nilai $30\% \leq N\text{-Gain} \leq 70\%$. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 34,23% yang juga termasuk dalam kategori sedang, namun berada pada batas bawah dari kategori tersebut. Meskipun kedua kelompok berada pada

kategori yang sama, selisih rata-rata N-Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 24,47% menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi mampu memberikan peningkatan motivasi belajar yang lebih besar dari pada metode pembelajaran konvensional.

C. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Pengujian menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan: data normal jika nilai Sig. > 0,05.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen (VIII J)	0,077	30	0,200	Normal
Pretest	Kontrol (VIII I)	0,140	30	0,138	Normal
Posttest	Eksperimen (VIII J)	0,119	30	0,200	Normal
Posttest	Kontrol (VIII I)	0,093	30	0,200	Normal

Berdasarkan data pada tabel tersebut, seluruh hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi yang berada di atas 0,05. Meskipun nilai signifikansi pretest kelompok kontrol adalah 0,138, nilai tersebut masih melebihi batas minimum yang telah ditetapkan, yaitu 0,05, sehingga data tersebut tetap dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya

asumsi normalitas tersebut, maka proses analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan metode uji statistik parametrik.

2. Uji Homogenitas

Pemanfaatan uji Levene dalam analisis homogenitas ditujukan untuk memverifikasi kesamaan varians antara dua kelompok data. Sebagai parameter, data dinyatakan memiliki varians yang sama (homogen) jika perolehan nilai Sig > 0,05.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Levene

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar IPS	Based on Mean	2.472	1	58	.121
	Based on Median	2.396	1	58	.127
	Based on Median and with adjusted df	2.396	1	46.993	.128
	Based on trimmed mean	2.408	1	58	.126

Berdasarkan pengujian homogenitas dengan Levene Test, diperoleh nilai signifikansi $0,121 > 0,05$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen, sehingga layak digunakan dalam analisis uji-t.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara

motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh positif signifikan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

H_a: Terdapat pengaruh positif signifikan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

Kriteria pengambilan keputusan: H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$.

Berikut hasil Uji *t* pada *posttest* dan N-Gain (%) :

1. Uji *t* pada Posttest

Tabel 4. 6 Hasil Independent Sample t-test Posttest

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen (VIII J)	30	124,50	13,838	5,271	58	0,000
Kontrol (VIII I)	30	108,50	9,217			

Hasil analisis uji *t* pada data posttest menunjukkan nilai $t = 5,271$ dengan *p*-value 0,000 ($< 0,05$). Selain itu, diperoleh selisih rata-rata (mean difference) antara kedua kelompok sebesar 16,00, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil yang signifikan.

2. Uji t pada N-Gain (%)

Tabel 4. 7 Hasil Independent Sample t-test N-Gain (%)

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen (VIII J)	30	58,70%	23,164	4,724	58	0,000
Kontrol (VIII I)	30	34,23%	16,378			

Hasil pengujian menggunakan uji t menghasilkan nilai $t = 4,724$ dengan p-value 0,000 ($< 0,05$). Hasil ini membuktikan perbedaan bermakna antara kedua kelompok yang diteliti. Selain itu, selisih rata-rata (mean difference) yang diperoleh antara kedua kelompok mencapai 24,47%, dengan interval kepercayaan sebesar 95% yang berada pada kisaran 14,10% hingga 34,84%.

3. Keputusan Hipotesis

Merujuk pada kedua hasil pengujian inferensial di atas (posttest dan N-Gain), nilai signifikansi yang diperoleh secara konsisten menunjukkan angka $< 0,000$ yang secara nyata lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit yang berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada Bab IV, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang. Hasil uji statistik melalui *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi < dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan unsur permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara nyata. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menurut Suryani & Agung, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pengajaran merupakan elemen krusial untuk membentuk proses belajar yang efektif dan inovatif ⁶⁹.

⁶⁹ N Suryani and L Agung, "Strategi Belajar Mengajar Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Pendidikan 2, no. 2 (2018).

Temuan ini selaras dengan kajian teori media pembelajaran yang telah diuraikan pada Bab II. Bruner mengemukakan bahwa terdapat tiga tingkatan motivasi belajar, yaitu pengalaman langsung (enaktif), pengalaman gambar (ikonik), dan pengalaman abstrak (simbolik), di mana tingkat keberhasilan belajar lebih efektif bila siswa berpartisipasi aktif dan langsung dalam proses pembelajaran⁷⁰. Penerapan media Gimkit berbasis gamifikasi dalam kelas eksperimen mendorong siswa untuk terlibat pada level enaktif, yaitu menjawab pertanyaan secara *real-time*, mengumpulkan poin, serta mengambil keputusan strategis dalam setiap sesi permainan. Kondisi ini berbeda secara mendasar dengan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah konvensional, di mana siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif pada level simbolik. Perbedaan tingkat keterlibatan inilah yang secara teoritis menjelaskan mengapa peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Motivasi belajar timbul saat siswa merasa tertarik, tertantang, dan berpartisipasi secara aktif selama proses belajar. Dalam situasi pengajaran yang menggunakan gamifikasi, elemen games seperti pengumpulan nilai, persaingan, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian Agustina menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi, khususnya melalui platform Gimkit, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian belajar

⁷⁰ Mulyati and Supardi, "Peranan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi (Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam."

siswa ⁷¹. Selain itu, penggunaan media Gimkit yang berbasis gamifikasi juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan mengajak partisipasi. Keterlibatan tersebut menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis sehingga dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung ⁷².

Selain itu, teori di Bab II menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat untuk membangkitkan minat dan semangat belajar siswa, menjelaskan materi secara jelas, serta meningkatkan proses dan hasil belajar secara menyeluruh. Fungsi-fungsi ini terwujud secara lengkap melalui Gimkit dalam penelitian ini. MTsN 7 Malang yang sudah memiliki infrastruktur digital seperti proyektor LCD dan komputer, tetapi belum dimaksimalkan, kini dapat memanfaatkannya lewat media game interaktif seperti Gimkit. Ini sesuai dengan uraian Bab II bahwa media digital, khususnya game berbasis internet, efektif mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Gimkit menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selama proses belajar, siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat aktif dengan menjawab soal, mengumpulkan poin, dan berkompetisi secara positif dengan rekan sekelas. Situasi ini secara tidak langsung meningkatkan rasa ingin tahu, keterlibatan emosional, dan semangat mereka

⁷¹ Agustina, Rienovita, and Emilzoli, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

⁷² Hardeliska and Landong, "Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan Dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang."

dalam mengikuti proses pembelajaran⁷³. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bisa mengubah suasana kelas yang sebelumnya kaku menjadi lebih dinamis dan partisipatif, sehingga memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggabungan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan papan skor dapat meningkatkan keterlibatan serta minat siswa dalam proses belajar⁷⁴.

Selain meningkatkan partisipasi siswa, pemanfaatan Gimkit juga mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien. Ini disebabkan oleh media pembelajaran yang berbasis permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi intens dengan materi. Dalam proses belajar yang melibatkan Gimkit, siswa bisa mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab pertanyaan yang tersedia. Umpan balik yang cepat ini membantu siswa menyadari kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari. Dengan adanya sistem seperti ini, proses pembelajaran menjadi lebih efisien karena siswa bisa belajar dari kesalahan langsung dan meningkatkan pemahaman konsep secara bertahap. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi Gimkit terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran⁷⁵.

⁷³ Abdul Bashith, "The Effect of Problem-Based Hybrid Learning (PBHL) Models on Spatial Thinking Ability and Geography Learning Outcomes," *IJET* 15, no. 19 (2025): 83–94.

⁷⁴ Misbahuddin, Sufyadi, and Rini, "Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran."

⁷⁵ Laurasya Azrani et al., "Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah

Di sisi lain, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran juga membawa pengaruh baik bagi semangat belajar siswa. Semangat belajar adalah salah satu dari elemen krusial yang berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran⁷⁶. Ketika murid memiliki semangat tinggi, mereka biasanya lebih terlibat dalam aktivitas belajar, lebih antusias dalam menyelesaikan tugas, serta memiliki keinginan yang lebih kuat untuk memahami pelajaran yang diajarkan. Penerapan gamifikasi lewat Gimkit dapat meningkatkan motivasi belajar murid karena adanya elemen permainan yang menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan serta menantang. Menurut Amelia dkk bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik karena siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar⁷⁷.

Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Nur Hikmah dkk pada pembelajaran IPA SMP yang menggunakan desain *quasi-experiment* dengan dua kelas⁷⁸, di mana kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit mengalami peningkatan motivasi belajar dari 69% menjadi 85% yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 64% menjadi 69% yang masih tergolong rendah. Hasil uji t sampel independen menunjukkan p-value

Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement,” *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 12 (2025): 8290–8305, <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>.

⁷⁶ Innayatul Magfirah, Fudla Afiyati, and Abdul Bashith, “Transformasi Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Digital: Optimalisasi Media Quizizz Sebagai,” *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 17, no. 1 (2025): 435–44, <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3949>.

⁷⁷ Nabila Amelia, Rizka Fadilah, and Wahid Munawar, “Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2014 (2025): 14390–95.

⁷⁸ Nur Hikmah et al., “Penggunaan Gimkit Pada Pembelajaran IPA SMP Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan* 3, no. 1 (2026): 13–16.

0,000 ($< 0,05$), artinya ada perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan Gimkit dan yang tidak. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang peneliti lakukan, bahwa Gimkit secara konsisten terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang SMP ⁷⁹.

Peningkatan motivasi belajar dapat diuraikan melalui ciri khas metode gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aktivitas edukasi secara inovatif. Saat siswa terjun dalam proses belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan penuh tantangan, mereka secara alami menghasilkan dorongan intrinsik untuk berpartisipasi secara penuh semangat, yang pada gilirannya membuat mereka lebih konsentrasi, tertarik secara mendalam pada materi pelajaran, serta bersemangat tinggi dalam merespons setiap soal yang disajikan guru melalui platform Gimkit yang user-friendly. Dengan begitu, fitur gamifikasi pada Gimkit memberikan dampak positif langsung dan signifikan terhadap lonjakan semangat belajar siswa, sebagaimana terbukti dalam dinamika kelas selama penelitian ⁸⁰. Lebih lanjut, pemanfaatan Gimkit menghadirkan pengalaman pembelajaran yang jauh lebih interaktif dan dinamis dibandingkan pendekatan pengajaran konvensional yang sering kali monoton. Dalam sesi belajar berbasis Gimkit, siswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi dari guru, melainkan menjadi aktor utama yang berinteraksi secara real-time dengan konten pembelajaran melalui kuis digital berbentuk game yang menarik dan imersif. Interaksi ini merangsang pemikiran kritis siswa, melatih kemampuan

⁷⁹ Hikmah et al.

⁸⁰ Andi Citra Pratiwi, Firdaus Daud, and A Mushawwir Taiyeb, "Pelatihan Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah," *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. April (2024): 72–76.

pemecahan masalah secara praktis, serta memperdalam pemahaman konsep-konsep IPS melalui pendekatan experiential learning yang efektif, sehingga proses penyerapan pengetahuan menjadi lebih optimal dan berkelanjutan ⁸¹ .

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Agustina dkk bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran berbasis Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar karena siswa merasa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, siswa juga memperoleh umpan balik secara langsung setelah menjawab pertanyaan sehingga mereka dapat mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan membantu siswa memahami materi secara lebih optimal ⁸². Penggunaan media pembelajaran digital seperti Gimkit juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital saat ini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi, kolaborasi, serta motivasi belajar siswa⁸³.

⁸¹ kemal Budi Mulyono Et Al., “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi : Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi* 13, no. 1 (2025): 25–40.

⁸² Agustina, Rienovita, and Emilzoli, “Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”

⁸³ La Zubair et al., “Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan* 5, no. 11 (2024): 1217–27.

Senada dengan hal tersebut, Mutmainnah dkk. dalam penelitiannya tentang pengaruh Gimkit terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada materi Perubahan Bumi menyimpulkan bahwa media interaktif Gimkit berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Uji Mann-Whitney U dalam penelitian tersebut menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian perlakuan⁸⁴. Meskipun peningkatan N-Gain dalam penelitian tersebut masih tergolong rendah akibat keterbatasan teknis dan adaptasi siswa terhadap media, penelitian tersebut tetap menunjukkan bahwa Gimkit memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dibandingkan pembelajaran konvensional, sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian ini.

Hasil tersebut didukung oleh studi lain yang membuktikan bahwa media gamifikasi seperti Gimkit efektif meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa selama proses pengajaran. Penelitian Agustina dkk menunjukkan bahwa platform Gimkit dalam pembelajaran gamifikasi berhasil meningkatkan capaian belajar siswa serta membuat kegiatan belajar lebih menarik dan interaktif. Faktor penyebabnya adalah elemen game seperti akumulasi poin, kompetisi, dan tantangan yang memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif. Oleh karena itu, Gimkit tidak hanya memicu motivasi belajar tapi juga membantu siswa menguasai materi lebih baik daripada metode tradisional⁸⁵.

⁸⁴ Aina Mutmainnah, Regina Lichteria Panjaitan, and Atep Sujana, "Penerapan Media Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Bakteri Di SMA," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. September (2025).

⁸⁵ Agustina, Rienovita, and Emilzoli, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Misbahuddin dkk melalui pendekatan systematic literature review juga menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai media gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti pemberian poin, sistem peringkat, serta tantangan dalam permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar serta mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton ⁸⁶.

Penelitian lain juga menunjukkan hasil yang sejalan, yaitu menurut Afkarina dan Yuliana menemukan bahwa penggunaan media Gimkit dalam pelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 51,95% menjadi 84,10% setelah penggunaan Gimkit dalam proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses KBM. Karenanya, Gimkit bisa dijadikan pilihan media digital efektif untuk memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa ⁸⁷. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Gimkit memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Integrasi unsur permainan dalam

⁸⁶ Misbahuddin, Sufyadi, and Rini, "Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran."

⁸⁷ Izza Afkarina and Yuliana FH, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal PETISI* 06, no. 02 (2025): 135–42.

pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Gimkit sebagai alat pembelajaran digital mampu menjadi strategi inovatif dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital saat ini.

Lebih lanjut, Zairozie dalam penelitiannya tentang pengaruh permainan Gimkit terhadap *self-efficacy* dan motivasi belajar siswa kelas 7 di SMP NU Bantaran menemukan bahwa 71,5% siswa termasuk dalam kategori motivasi belajar tinggi hingga sangat tinggi setelah menggunakan Gimkit. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa sistem mata uang virtual dalam Gimkit, di mana siswa memperoleh poin untuk setiap jawaban tepat yang bisa ditukar dengan power-up, menciptakan dimensi strategis yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran⁸⁸. Fitur tersebut membuat siswa tidak hanya berfokus pada menjawab soal dengan benar, tetapi juga merancang strategi terbaik untuk memperoleh poin sebanyak mungkin. Hal ini menjadikan proses pembelajaran terasa seperti permainan yang menantang sekaligus menyenangkan. Temuan ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, di mana motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan setelah penerapan Gimkit berbasis gamifikasi.

Temuan ini sejalan dengan studi yang mengindikasikan bahwa penerapan media pengajaran yang berbasis pada gamifikasi dapat meningkatkan semangat

⁸⁸ Athar Zaif Zairozie, "Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif," 2025.

dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Gamifikasi dalam dunia pendidikan adalah pendekatan yang memadukan permainan seperti poin, ranking, tantangan, dan penghargaan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa. Dengan adanya elemen kompetisi yang positif dan sistem penghargaan, siswa biasanya lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas belajar dengan baik. Dalam hal ini, Gimkit menjadi salah satu platform gamifikasi yang berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik ⁸⁹.

Nurazizah dkk juga menemukan hal serupa dalam penelitian mereka mengenai penggunaan Gimkit guna memotivasi semangat belajar siswa pada materi Bakteri di SMA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai motivasi siswa naik dari kategori rendah (55%) menjadi kategori tinggi (79%) setelah penerapan Gimkit. Perubahan signifikan tertinggi mencapai 40% pada beberapa indikator motivasi, terutama pada aspek ketertarikan dan keterlibatan aktif selama pembelajaran⁹⁰. Hal ini membuktikan bahwa gamifikasi melalui Gimkit tidak hanya mampu meningkatkan motivasi secara kuantitas, tetapi juga secara kualitas dengan mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara lebih mendalam.

Peningkatan motivasi belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media pengajaran yang mengintegrasikan gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi para siswa. Dalam kegiatan belajar

⁸⁹ Perbedayaan Masyarakat et al., "Gamifikasi Dalam Pendidikan : Solusi Pembelajaran Digital Yang Efektif Dan Menyenangkan," *Jurnal Pengabdian Dan Perbedayaan Masyarakat* 1 (2025): 72–81, <https://doi.org/10.51574/matano>.

⁹⁰ Sylvia Nurazizah et al., "Penerapan Media Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Bakteri Di SMA," *Jurnal Kolaboratif Sains*, 2025, 92–100.

menggunakan Gimkit, siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi peserta aktif yang terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dengan berbagai fitur permainan seperti sistem poin, peringkat, tantangan, dan umpan balik langsung terhadap jawaban, siswa termotivasi untuk terus berusaha dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Situasi ini menjadikan proses belajar lebih interaktif serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme belajar siswa. Dengan demikian, berbagai temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Elemen permainan yang terdapat dalam Gimkit tidak hanya memberikan variasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.

Azrani dkk melalui studi literatur sistematis mengenai pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar juga menyimpulkan bahwa Gimkit terbukti efektif meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, serta hasil pembelajaran siswa melalui fitur poin, tantangan, variasi mode permainan, dan umpan balik langsung. Penelitian tersebut menegaskan bahwa elemen-elemen gamifikasi yang dimiliki Gimkit, seperti sistem poin, kompetisi, dan berbagai mode permainan, secara konsisten menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kompetitif, sehingga siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih bersemangat, aktif, dan fokus dalam mengikuti

pembelajaran⁹¹. Ini sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana kelompok eksperimen yang menerima intervensi Gimkit mengalami lonjakan motivasi belajar yang jauh lebih besar dan signifikan daripada kelompok kontrol dengan metode pengajaran tradisional.

Hasil penelitian ini juga memperkuat konsep gamifikasi dalam pembelajaran yang menekankan bahwa integrasi elemen permainan dalam proses belajar mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas yang menantang dan menyenangkan, mereka akan lebih terdorong untuk memahami materi pelajaran secara mendalam. Dalam konteks penggunaan Gimkit, siswa tidak hanya menjawab soal secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pengambilan keputusan strategis, seperti memilih *power-up*, mengelola poin, serta bersaing secara sehat dengan teman sekelasnya. Proses ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar yang sedang berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Gimkit juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif daripada metode pengajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang didominasi oleh metode ceramah sering kali membuat siswa menjadi kurang aktif dan mudah merasa bosan. Sebaliknya,

⁹¹ Azrani et al., "Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement."

penggunaan platform digital interaktif memfasilitasi siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar ⁹².

Temuan-temuan tersebut semakin memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya memberikan variasi metode pengajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital saat ini. Siswa yang terbiasa dengan teknologi dan permainan digital cenderung lebih mudah tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Gimkit dalam pengajaran bukan hanya alat penilaian, melainkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan semangat, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

Mekanisme Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Gimkit Berbasis Gamifikasi Berdasarkan Indikator Hamzah B. Uno ialah Peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dapat dijelaskan secara lebih mendalam melalui keterkaitan antara fitur-fitur yang terdapat dalam media Gimkit berbasis gamifikasi dengan enam indikator semangat belajar menurut Hamzah B. Uno (2013), meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa

⁹² Nur Hikmah et al., "Students Learning Motivation In Aqidah And Akhlak : An Experimental Study Of The Snowball Throwing Model Assisted By Gimkit Media," Jurnal Pendidikan Islam 6, No. 1 (2026): 78–88.

depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Sebagaimana telah diuraikan pada Bab II, keenam indikator tersebut menjadi landasan dalam mengukur tingkat motivasi belajar siswa secara objektif melalui instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah uraian keterkaitan antara temuan penelitian dengan masing-masing indikator tersebut.

Pertama, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. Indikator ini terlihat dari semangat siswa kelas eksperimen dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran menggunakan Gimkit. Berbeda dengan kelas kontrol yang cenderung pasif, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan keinginan yang kuat untuk berhasil menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam permainan kuis interaktif Gimkit. Sistem kompetisi dalam Gimkit, sebagaimana dijelaskan dalam kajian teori Bab II melalui elemen *challenge* (tantangan), memunculkan dorongan pada diri siswa untuk tidak mau kalah dari teman-temannya, sehingga hasrat untuk berhasil tumbuh secara alami selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan temuan Nadhifah dkk dalam penelitiannya mengenai penerapan media berbasis permainan pada pembelajaran IPS di SMPN 24 Malang, yang menyimpulkan bahwa media permainan edukatif mampu memunculkan hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil yang sebelumnya rendah, karena permainan memberikan stimulus berupa tantangan dan kompetisi yang tidak dapat diperoleh dari metode pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 124,50 jauh lebih tinggi secara bermakna

daripada kelompok kontrol 108,50, yang mengindikasikan bahwa hasrat untuk berhasil pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi akibat perlakuan media Gimkit berbasis gamifikasi⁹³.

Kedua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Media Gimkit berbasis gamifikasi menciptakan kondisi di mana siswa merasa memiliki kebutuhan internal untuk terus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sistem poin dan *game currency* yang terdapat dalam Gimkit mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dengan benar, karena setiap jawaban tepat menghasilkan poin yang bisa dipakai membeli fitur bantu di game tersebut. Dorongan ini bersumber dari motivasi intrinsik yang tumbuh secara alami akibat pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Mekanisme ini berkaitan erat dengan elemen *curiosity* (rasa ingin tahu) dan *interactivity* (interaktivitas) dalam gamifikasi yang telah diuraikan pada Bab II, di mana kedua elemen tersebut mendorong siswa untuk terus terlibat aktif dan mempertahankan dorongan belajar sepanjang sesi pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, dorongan dan kebutuhan dalam belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih tekun dan gigih dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen mencapai 58,70% yang termasuk kategori sedang, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 34,23%, yang mengindikasikan bahwa

⁹³ P. Aprelia Nadhifah, S. Wagistina, and E. Hartatiek, "Penerapan Media Katano Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 24 Malang," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 314–23.

dorongan belajar siswa pada kelas eksperimen lebih kuat secara signifikan akibat perlakuan media Gimkit berbasis gamifikasi.

Ketiga, adanya harapan dan cita-cita masa depan. Penggunaan Gimkit dalam proses belajar IPS secara tidak langsung menumbuhkan harapan siswa untuk dapat mencapai hasil terbaik dalam setiap sesi permainan maupun dalam pembelajaran secara keseluruhan. Harapan untuk berhasil ini mendorong siswa untuk belajar lebih sungguh-sungguh dan bersiap untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam Gimkit dengan benar. Elemen *story* (cerita) dan *character* (karakter) dalam gamifikasi yang telah dijelaskan pada Bab II turut berperan dalam membangun orientasi tujuan siswa, karena permainan yang memiliki narasi dan peran tertentu mendorong siswa untuk menetapkan target capaian dalam setiap sesi pembelajaran. Nurazizah dkk dalam penelitiannya menemukan bahwa setelah menggunakan media Gimkit, persentase siswa yang menyatakan percaya dan memahami materi dapat mendukung pencapaian sasaran pendidikan ke depan meningkat sangat signifikan dari 43% menjadi 83%, yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit turut menumbuhkan harapan dan orientasi tujuan jangka panjang pada diri siswa⁹⁴. Kondisi serupa juga terjadi pada siswa kelas eksperimen dalam penelitian ini, di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui Gimkit mendorong tumbuhnya harapan dan motivasi belajar yang berkelanjutan.

⁹⁴ Nurazizah et al., “Penerapan Media Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Bakteri Di SMA.”

Keempat, adanya penghargaan dalam belajar. Gimkit memberikan penghargaan berupa poin, peringkat dalam *leaderboard*, dan berbagai *reward* virtual kepada siswa yang sukses menjawab soal secara tepat. Mekanisme penghargaan ini sangat penting dalam membangun rasa percaya diri dan semangat belajar siswa, karena setiap usaha yang dilakukan mendapatkan respons langsung berupa apresiasi dari sistem permainan. Hal ini sejalan dengan elemen *feedback* (umpan balik) dalam teori gamifikasi yang telah diuraikan pada Bab II, di mana umpan balik yang diberikan selama proses permainan memungkinkan siswa mengetahui kemajuan dan hasil dari setiap aksi yang dilakukan sehingga mendorong mereka untuk terus berusaha lebih baik. Ketika siswa berhasil mendapatkan skor tinggi atau masuk dalam papan peringkat, mereka merasakan kepuasan dan pengakuan atas kerja keras yang telah dilakukan, sehingga semangat untuk terus belajar semakin meningkat. Zairozie dalam penelitiannya menemukan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat *self-efficacy* tinggi sampai sangat tinggi setelah menggunakan Gimkit, yang menunjukkan bahwa sistem penghargaan dalam Gimkit berhasil membangun kepercayaan diri siswa⁹⁵. Nadhifah dkk juga menegaskan bahwa penghargaan dalam bentuk skor tertinggi dan apresiasi yang diberikan selama proses permainan terbukti menjadi penguat motivasi yang efektif bagi siswa dalam pembelajaran IPS⁹⁶.

Kelima, terdapat aktivitas menarik dalam proses belajar. Indikator ini merupakan yang paling langsung terlihat dampaknya dalam penelitian ini. Gimkit

⁹⁵ Zairozie, "Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif."

⁹⁶ Nadhifah, Wagistina, and Hartatiek, "Penerapan Media Katano Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 24 Malang."

menyajikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan kuis interaktif dengan berbagai mode permainan yang dinamis dan menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan meskipun harus mempelajari materi IPS yang cukup padat. Sebagaimana dijelaskan dalam Bab II, salah satu peran pokok media pembelajaran adalah sebagai sarana permainan yang dapat meningkatkan minat dan gairah belajar siswa. Fungsi tersebut terpenuhi secara optimal melalui penerapan Gimkit, yang menghadirkan variasi tantangan, sistem poin, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung sehingga setiap sesi pembelajaran terasa lebih segar dan menantang. Berbeda dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, Gimkit menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Azrani dkk dalam studi literturnya menyimpulkan bahwa fitur poin, tantangan, variasi mode permainan, dan umpan balik langsung dalam Gimkit secara konsisten menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan mampu mengubah siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan antusias⁹⁷. Nurazizah dkk juga menemukan bahwa indikator ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran meningkat hingga 40% setelah penerapan Gimkit, yang merupakan peningkatan tertinggi di antara semua indikator motivasi yang diukur dalam penelitian tersebut⁹⁸.

Keenam, adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Media Gimkit gamifikasi sangat berperan dalam

⁹⁷ Azrani et al., "Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement."

⁹⁸ Nurazizah et al., "Penerapan Media Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Bakteri Di SMA."

membentuk lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan di dalam kelas. Suasana kompetisi yang sehat antar siswa menciptakan dinamika kelas yang positif, di mana siswa saling mendorong satu sama lain untuk memberikan jawaban terbaik. Hal ini berkaitan langsung dengan elemen *interactivity* (interaktivitas) dalam gamifikasi yang telah diuraikan pada Bab II, di mana interaktivitas merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan pengalaman peserta melalui keterlibatan aktif. Lingkungan belajar yang kondusif ini menjadi faktor pendukung utama bagi tumbuhnya motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Nadhifah dkk dalam penelitiannya menegaskan bahwa lingkungan belajar yang mendukung merupakan salah satu indikator motivasi belajar yang paling berpengaruh, dan media berbasis permainan terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan tersebut karena mampu mengubah suasana kelas yang pasif dan monoton menjadi aktif dan bersemangat⁹⁹. Dalam penelitian ini, penerapan Gimkit di MTsN 7 Malang yang telah memiliki fasilitas digital memadai berhasil mengoptimalkan lingkungan belajar yang sebelumnya belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga tercipta suasana pembelajaran IPS yang kondusif dan mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Dari enam indikator tersebut, media Gimkit gamifikasi secara menyeluruh memenuhi semua indikator motivasi belajar Hamzah B. Uno. Berbeda dengan kelompok kontrol yang menerapkan ceramah searah konvensional, kelompok eksperimen mendapatkan pengalaman belajar yang kaya akan stimulasi,

⁹⁹ Nadhifah, Wagistina, and Hartatiek, "Penerapan Media Katano Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 24 Malang."

penghargaan, kompetisi sehat, dan kegiatan yang menarik, sehingga seluruh dimensi motivasi belajar siswa dapat tumbuh secara optimal. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, ketika seluruh indikator motivasi belajar terpenuhi, siswa akan menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif, yang pada akhirnya tercermin dalam peningkatan motivasi belajar dan capaian belajar secara keseluruhan. Hal ini diperkuat oleh temuan Olpado dan Heryani yang membuktikan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 51,84% terhadap kemampuan akademik peserta didik¹⁰⁰. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen melalui penerapan media Gimkit berbasis gamifikasi dalam penelitian ini tidak hanya berdampak pada aspek afektif siswa semata, tetapi juga berpotensi memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap capaian akademik.

¹⁰⁰ Subaru Utama Olpado et al., “Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL),” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 3, no. 1 (2017): 63–70.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang :

Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai $t = 4,724$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ pada data N-Gain, serta $t = 5,271$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ pada data posttest. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen (VIII J) mencapai 58,70% yang termasuk kategori sedang, lebih tinggi dibandingkan rata-rata N-Gain kelas kontrol (VIII I) sebesar 34,23%. Rata-rata posttest kelas eksperimen (124,50) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (108,50) dengan selisih sebesar 16,00 poin. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti penggunaan media Gimkit berbasis gamifikasi terbukti secara empiris mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Guru Mata Pelajaran IPS

Guru dianjurkan menggunakan media Gimkit gamifikasi sebagai pilihan inovatif dalam mengajar IPS, terutama untuk materi yang memerlukan pengulangan konsep agar pemahaman lebih mendalam. Penerapan media ini sebaiknya dilakukan secara terencana dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar unsur permainan yang terdapat dalam Gimkit dapat berfungsi secara optimal sebagai sarana edukatif, bukan sekadar hiburan semata. Guru juga disarankan untuk memastikan kesiapan jaringan internet dan perangkat pendukung sebelum pembelajaran berlangsung agar proses belajar berjalan lancar dan tidak terganggu kendala teknis.

2. Bagi Pihak Madrasah

Pihak madrasah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi secara lebih konsisten dengan menyediakan infrastruktur digital yang memadai serta memfasilitasi pelatihan bagi guru-guru terkait pemanfaatan platform pembelajaran interaktif seperti Gimkit. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pertimbangan dalam menyusun kebijakan inovasi pembelajaran digital di lingkungan madrasah, sehingga potensi fasilitas yang telah

tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal demi peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang berminat mengkaji topik serupa disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, misalnya dengan menambah variabel terikat lain seperti hasil belajar kognitif atau keaktifan belajar siswa, memperbesar jumlah sampel, atau menerapkan media Gimkit pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda. Tak hanya itu, peneliti berikutnya bisa menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa selama menggunakan media berbasis gamifikasi, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif bagi pengembangan ilmu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, Izza, and Yuliana FH. "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi." *Jurnal PETISI* 06, no. 02 (2025): 135–42.
- Agustina, Tresna Hamidah, Ellina Rienovita, and Mario Emilzoli. "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1475–84. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>.
- Amelia, Nabila, Rizka Fadilah, and Wahid Munawar. "Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2014 (2025): 14390–95.
- Amila, Umami, Sholiha Marpaung, Ismail Saleh Nasution, M Afiv Toni, and Suhendra Saragih. "Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama." *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8 (2025): 3223–28.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi%0AGamifikasi>.
- Ariyanto, Muhammad Puji, Zulfikar Rafi Nurcahyandi, and Sadana Aura Diva. "Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>.
- Avşar, Gülçin, Ceyhan Ozan, and Esra Aydın. "The Effect of Reinforcement Using the Gimkit Game on Learning the Subject in Nursing Students." *Nurse Education in Practice* 68, no. March (2023): 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103595>.
- Azizah, Fitri Atul, Muhammad Nawir, and Nasir Nasir. "Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika*

- Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 428–38. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>.
- Azrani, Laurasya, Rasya Sabella Putri, Amanda Salma Nurhaliza, Arlita Muthia Maisyani, Wafa Naisya Sabila, and Hafiziani Eka Putri. “Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement.” *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 12 (2025): 8290–8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>.
- Bashith, Abdul. “The Effect of Problem-Based Hybrid Learning (PBHL) Models on Spatial Thinking Ability and Geography Learning Outcomes.” *IJET* 15, no. 19 (2025): 83–94.
- Bashit, Abdul “The Effect of Problem Based Learning on EFL Students ’ Critical Thinking Skill and Learning Outcome.” *Al-Ta’lim Journal* 24, no. 2 (2017): 93–102.
- Dennis Mega Ayu Saputri, J.Priyanto Widodo, and Satrio Wibowo. “The Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation.” *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)* 8, no. 2 (2024): 1320–26. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4120>.
- Dora, Nuriza, Hum, Henni Endayani, Pd, Eka Susanti, and Ed. *Pengantar Ilmu Sosial*. Edited by M.Pd Dr. Eka Susanti. CV. Widya Puspita, 2018.
- Erdiana, Adinda, Ngatmini Ngatmini, and Sri Winarni. “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 715–24. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226>.
- Fajar Ayu, Amilia, Asih Puspitasari, Nurin Hidayati, and Adi Fitra Andikos. “Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi.” *ISEDU: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2024): 1–5. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>.
- Fauzan, Rikza. “Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan

- Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* 2, no. 1 (2019): 254–62.
- Febiyani. “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran PPKn (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika VIII-2 Bandung,” 2023, 1–10.
- Handoko, Ahmad, Indi Djastuti, and Jurusan Manajemen. “Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang.” *Diponegoro Journal of Management* 4 (2015): 1–13. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>.
- Hardeliska, Tri Yuli, and Ahmad Landong. “Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan Dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang.” *Jurnal Dirosah Islamiyah* 5, no. 3 (2023): 879–86. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4343>.
- Hikmah, Nur, Yudha Irhasyurna, Ellyna Hafizah, Motivasi Belajar, Sistem Peredaran, and Darah Manusia. “Penggunaan Gimkit Pada Pembelajaran IPA SMP Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan* 3, no. 1 (2026): 13–16.
- Hikmah, Nur, Universitas Islam, Negeri Raden, Intan Lampung, Universitas Islam, Negeri Raden, and Intan Lampung. “Students Learning Motivation In Aqidah And Akhlak : An Experimental Study Of The Snowball Throwing Model Assisted By Gimkit Media.” *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2026): 78–88.
- Isma, Andika, Della Fadhilatunisa, Muh. Juharman, Andi Shelma Putri Azzahra, and Ahmad Faris Al Faruq. “Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal MediaTIK* 6, no. 2 (2024): 1–7. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i2.1389>.
- Jusuf, Heni. “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan->

gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf.

- Karmila Sari, Rita, and Siti Nurani. "Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 1, no. 3 (2021): 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>.
- Kelen, Sermada, Donatus Stft, and Widya Sasana. "Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmu Sosial: Titik Kesamaan Dan Perbedaan," 2016.
- Kurniawan, Budi. *Sumber Dan Media Pembelajaran*, 2021.
- Lakoro, Nur'ain, Sri Muliani Dama, Farah Zihan Bahsoan, Sri Juliana Mulfaidah Dunggio, Rahmawati Mokodompit, Rahma Apadu, and Herman Didipu. "Gamifikasi Dalam Pendidikan: Solusi Pembelajaran Digital Yang Efektif Dan Menyenangkan." *Matano: Jurnal Pengabdian Dan Perbedayaan Masyarakat* 1 (2025): 72–81. <https://doi.org/10.51574/matano>.
- Listiyani, Ila, and Nur Yamin Muhammad. "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 03 (2023): 773–86. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>.
- Luthfia, Ayudhia Nur. "Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 236 Jakarta." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5 (2025): 8136–55. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengaruh>.
- Lutviana, Ani, Hanif Amrullah, and Nur Laili. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 10, no. 1 (2025): 100–107. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3223>.
- M Teguh Saefuddin, Tia Norma Wulan, Savira dan Dase Erwin Juansah, and Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): 784–808. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

- Magfirah, Innayatul, Fudla Afyati, and Abdul Bashith. "Transformasi Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Digital: Optimalisasi Media Quizizz Sebagai." *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 17, no. 1 (2025): 435–44. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3949>.
- Mahmubi, M. "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan." *Jurnal Al-Abshor* 2, no. 1 (2025): 1–9.
- Mardiningsih, Rahmatyas Reana. "Penggunaan Media Ular Tangga Matematika Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD." *Jurnal Education Transformation* 1, no. 25 (2023): 1–8. <https://jurnal.bbgpjateng.id/index.php/edutrans/article/view/9%0Ahttps://jurnal.bbgpjateng.id/index.php/edutrans/article/download/9/5>.
- Maulida, Sonya Iklima, Iis Nurasih, and Arsyi Rizqia Amalia. "Pengaruh Model Tgt Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 11, no. April (2025): 482–94. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/>.
- Misbahuddin, Muhammad, Susanti Sufyadi, and Sulistyo Rini. "Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran." *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 8 (2025): 9610–15. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9025>.
- Mochamad, Ardhani, Erry Utomo, and Retno Widyaningrum. "Gamifikasi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 7, no. 1 (2024): 50–57.
- Mudiana, I, Gusti Ngurah Kade, Gede Astawan, I, and Bagus Sanjaya, Dewa. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9 (2022): 386–96.
- Mulyani, Sri. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no.

- 1 (2023): 29–35. <https://j-edu.org/index.php/edu%0AMenggunakan>.
- Mulyati, Sri, and Supardi. “Peranan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi (Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.” *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 5, no. 2 (2021): 167–86. <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher%0APERANAN>.
- Mulyono, Kemal Budi, Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Kata Kunci Gimkit, Hasil Belajar, and Minat Belajar. “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi : Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi* 13, no. 1 (2025): 25–40.
- Murtiyasa, Budi, and Sri Sutarni. “Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 2 Mei (2025): 3277–92.
- Musyarofah, Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma. *Konsep Dsar IPS*, 2021.
- Mutiara ratu nirmala, Silvina Noviyanti, Zhafira Sayyidatunnisa, and Abiy dzaki Edison. “Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Audio Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Tunas Pendidikan* 7, no. 2 (2025): 575–86. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2084>.
- Mutik, Selviana, Budi Handoyono, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih. “Penggunaan Media Magic Box Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 3 (2025): 5019–28.
- Mutmainnah, Aina, Regina Lichteria Panjaitan, and Atep Sujana. “Penerapan Media Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Bakteri Di SMA.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. September (2025).
- Muzanni, Ahmad, Baiq Sarlita Kartiani, Raden Sudarwo, Khaerul Anam, and Monika Handayani. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

- Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD.” *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar Dan PAUD* 4, no. 1 (2025): 18–28. <https://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/issue/view/102>.
- Nadhifah, P. Aprelia, S. Wagistina, and E. Hartatiek. “Penerapan Media Katano Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 24 Malang.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 314–23.
- Nagata, Gandis Aprilia, and Lifa Farida Panduwinata. “Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Gamifikasi Berbantuan Baamboozle Untuk Meningkatkan Engagement Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran Di SMKS Ketintang Surabaya.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 3 (2025): 2143–50. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3758>.
- Ningsih, Dwi Setia, Edi Saputra, and Riris Nurkholidah Rambe. “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Quizizz Terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Swasta Triana Deli Serdang.” *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)* 2, no. 2 (2025): 33–44. <https://journalversa.com/s/index.php/jpi%0AVolume>.
- Nisaurreyidah, Ida, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira. *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. Gorga : Jurnal Seni Rupa*. Vol. 10, 2021. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.
- Nuramanah, Syifa Agestrisna, Cecep Darul Iwan, and Selamat Selamat. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>.
- Nurazizah, Sylvia, Nadiya Rahma, Nisrina Azahra, Rachma Jihan Fadilla, Muhammad Faiz, and Sri Maryanti. “Penerapan Media Gimkit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Bakteri Di SMA.” *Jurnal Kolaboratif Sains*, 2025, 92–100.
- Nurmala, Eka, Rizqiya Windy Saputra, Muhammad Sapril Siregar, and Diah Vitaloka.

- “Pengaruh Persepsi Taruna Pada Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Dengan Pendekatan Analisa Grounded Theory.” *Jurnal Maritim Malahayati (JuMMA)* 5, no. 1 (2024): 136–43.
- Olpado, Subaru Utama, Yeni Heryani, Program Studi, Pendidikan Matematika, and Universitas Siliwangi. “Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL).” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 3, no. 1 (2017): 63–70.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits.” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.
- Pramesti, Wikan Ayu, Kadek Wirahyuni, I Putu, and Mas Dewantara. “Gimkit Dalam Evaluasi Materi Teks Berita: Studi Kasus Respons Sikap Siswa Vii.10 Di Smp Negeri 2 Singaraja.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 15 (2025): 240–49. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v15i2.100448>.
- Pratiwi, Andi Citra, Firdaus Daud, and A Mushawwir Taiyeb. “Pelatihan Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah.” *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. April (2024): 72–76.
- Rahardja, Untung, Qurotul Aini, Hani Dewi Ariessanti, and Alfiah Khoirunisa. “Pengaruh Gamifikasi Pada IDu (ILearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)* 3, no. 2 (2018): 120–24. <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>.
- Ramadhan, Syachrul, Prasetyo Aji, Evan Kumara Danuarta, and Fauzan Ubaid. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Smkn 1 Kendari Berbasis Website.” *Jurnal Nasional Abdimas* 1, no. 2 (2024): 205–11. <https://vinicho.id/index.php/vidheas> 183.
- Rosaline, Nelly, I Nyoman Larry Julianto, and I Wayan Mudra. “Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses Untuk Memotivasi Proses Belajar

- Mandiri Siswa SMP.” *Jurnal Desain* 10, no. 3 (2023): 539. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>.
- Saharani, Lutfia, and Arie Dwi Ningsih. “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Tahfidz Di MTs Al-Washliyah Medan Krio.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2025): 287–95.
- Septi Wulandari, Sabrina, Supriyono, Miza Rahmatika Aini, and Dian Fadhilawati. “The Efficacy of Gimkit To Increase Student’S Reading Achievement of Hortatory Exposition Text At Sman 1 Sutojayan.” *JOSAR (Journal of Students Academic Research)* 9, no. 1 (2024): 174–93. <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sukmawati, R. Ati, Muhammad Hifdzi Adini, Mitra Pramita, and Akhmad Rizqan. “Implementasi Gamifikasi Pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Drill and Practice.” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2021): 163. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11728>.
- Suryani, N, and L. Agung. “Strategi Belajar Mengajar Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2018).
- Syahwinsyah. “Pengembangan E-Evaluasi Quizalize Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains* 6, no. 1 (2025): 110–19.
- Twiningsih, A. “Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD.” *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan ...*, no. November (2023): 1–8. <https://jurnal.bbpgjateng.id/index.php/edutrans/article/view/9%0Ahttps://jurnal.bbpgjateng.id/index.php/edutrans/article/download/9/5>.
- Uran, Damianus Deveuster Meko, Alfian Nara Weking, and Dominikus Boli Watomakin. “Penerapan Metode Gamifikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Berbasis Android.” *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*

4, no. 3 (2025): 1319–26. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2154>.

Waruwu, Marinu. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023).

Zairozie, Athar Zaif. “Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif,” 2025.

Zubair, La, Dian Amirul, Zikri Adib Kurnia, and Abdul Bashith. “Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan* 5, no. 11 (2024): 1217–27.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survey dan Izin Penelitian MTsN 7 Malang



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3017/Un.03.1/TL.00.1/09/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

26 September 2025

Kepada

Yth. Kepala MTs N 7 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

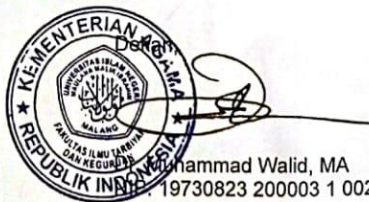
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Much. Rizki Maulana
NIM : 220102110001
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : **Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTs N 7 Malang**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Ditandatangani oleh: Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 4023/Un.03.1/TL.00.1/11/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

10 November 2025

Kepada

Yth. Kepala MTsN 7 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Much. Rizki Maulana
NIM	: 220102110001
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang
Lama Penelitian	: November 2025 sampai dengan Januari 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat telah selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7**

Alamat : Jl. Raya Pandanajeng No. 25 Tumpang Telp. 0341-8561108
Website : <http://www.mtsn7malang.sch.id>
Email : mtsntumpang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 257/Mts.13.35.07/PP.00.5/05/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, menerangkan bahwa:

Nama	: Much. Rizki Maulana
NIM	: 220102110001
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Asal Perguruan Tinggi	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Semester – Tahun Akademik	: Genap – 2025/2026

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian skripsi, yang dilaksanakan pada tanggal 13 November 2025 s.d. 31 Januari 2026, sesuai permohonan izin penelitian nomor : 4023/Un.03.1/TL.00.1/11/2026, tanggal 10 November 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Mei 2026

K e p a l a,



AHMAD ALI

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator (Ahli Instrumen) dan Validasi Angket



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-3908/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

06 November 2025

Kepada Yth.
Dr. Saiful Amin, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Much. Rizki Maulana
NIM : 220102110001
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis
Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII
Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 7 Malang
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS

Identitas Validator

Nama : Dr. Saiful Anwar, M.Pd.,
Lembaga : UIN Maliki Kuala Lumpur.

Petunjuk Pengisian Angket :

Angket ini terdiri 30 pernyataan mengenai motivasi belajar IPS.

Bacalah pernyataan dengan cermat, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban.

Kategori yang digunakan untuk menjawab ialah: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh terhadap penilaian yang dilakukan di sekolah dan akan dirahasiakan.

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha belajar dengan sungguh sungguh agar mendapatkan nilai yang baik.					
2	Saya merasa termotivasi jika dapat memahami pelajaran IPS dengan baik.					
3	Saya berusaha memperbaiki hasil belajar jika nilai saya kurang memuaskan.					
4	Saya ingin menjadi salah satu siswa berprestasi di kelas.					
5	Saya belajar dengan tujuan mencapai prestasi yang lebih baik dari sebelumnya.					
6	Saya belajar karena ingin menambah pengetahuan.					
7	Saya belajar karena merasa tanggung jawab terhadap hasil belajar saya.					
8	Saya belajar karena ingin menjadi siswa yang lebih baik.					
9	Saya belajar karena saya senang mempelajari hal-hal baru.					
10	Saya merasa belajar adalah kebutuhan penting dalam kehidupan saya.					
11	Saya belajar karena ingin mencapai cita-cita saya di masa depan.					
12	Saya belajar IPS agar pengetahuan saya bermanfaat di masa depan.					

13	Saya belajar agar dapat membuat orang tua bangga.						
14	Saya belajar dengan semangat untuk mencapai impian saya.						
15	Saya yakin belajar dengan sungguh-sungguh akan membantu saya mencapai kesuksesan.						
16	Saya senang jika guru memberikan pujian atas hasil belajar saya.						
17	Saya semakin semangat belajar jika hasil kerja saya diapresiasi.						
18	Saya merasa senang jika nilai saya meningkat.						
19	Saya belajar lebih giat jika guru memberikan penghargaan atas usaha saya.						
20	Saya termotivasi belajar ketika teman atau keluarga memberi penghargaan atas usaha saya						
21	Saya lebih bersemangat belajar jika kegiatan pembelajaran menyenangkan.						
22	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika cara belajar menarik.						
23	Saya menikmati pelajaran jika suasana kelas aktif dan tidak membosankan.						
24	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang seru.						
25	Saya termotivasi belajar jika kegiatan pembelajaran membuat saya ikut aktif berpartisipasi.						
26	Saya lebih fokus belajar jika suasana kelas tenang.						
27	Saya lebih bersemangat belajar jika teman-teman saya juga aktif di kelas.						
28	Saya lebih mudah belajar jika guru menciptakan suasana kelas yang nyaman.						
29	Saya dapat belajar dengan baik jika lingkungan mendukung kegiatan belajar.						
30	Saya belajar lebih baik jika suasana kelas tertib dan tidak bising.						

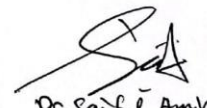
Saran dan komentar :

1. Hinderi Kalimat & regerit
2. Sekali Revisi dan Tambahkan Sekali di Indikator.
3. Hinderi typo Kalimat..

Keputusan :

- a. Layak tanpa revisi
b. Layak dengan revisi
 c. Tidak Layak

Validator,


 Dr. Saiful Ansh, MEd

Lampiran 4 Hasil Angket Uji Coba Motivasi Belajar Teori Hamzah B Uno (Uji Validitas dan Realibilitas)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	TOTAL		
R1	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	120		
R2	3	2	3	2	1	3	3	1	4	2	3	4	4	2	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	76		
R3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	2	4	2	1	5	5	1	3	3	4	3	3	3	3	90		
R4	3	5	3	4	4	5	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	2	2	4	1	3	4	2	4	2	3	4	3	3	3	96		
R5	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	4	1	2	3	3	3	2	4	2	2	3	3	2	3	76		
R6	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	3	4	3	4	85		
R7	2	2	5	4	2	2	3	4	2	2	3	3	3	2	5	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	91		
R8	3	5	4	3	3	4	3	4	3	2	1	3	3	2	1	1	1	2	3	3	1	3	1	3	1	1	1	3	1	3	59		
R9	5	4	3	5	5	4	4	3	2	2	3	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	2	111	
R10	3	3	5	4	4	5	4	2	4	2	3	2	4	4	4	3	4	3	3	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	105	
R11	3	4	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	77		
R12	3	3	3	3	2	5	3	1	1	2	2	2	4	4	3	3	5	2	2	4	4	4	4	3	1	3	4	4	2	3	4	90	
R13	4	4	4	3	5	5	3	3	2	4	2	4	3	4	3	4	3	3	5	3	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	3	110	
R14	4	4	2	4	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	83	
R15	2	4	3	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	4	4	1	3	2	4	2	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2	83	
R16	1	2	1	1	3	4	2	3	2	1	2	2	1	2	4	2	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	67	
R17	4	5	4	3	2	4	3	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	3	2	105		
R18	4	4	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	92	
R19	3	3	5	2	2	5	3	3	2	2	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	96	
R20	2	1	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	3	1	85
R21	5	5	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	130	
R22	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	5	3	4	3	4	3	3	3	3	5	101	
R23	1	3	4	3	2	2	4	1	4	2	2	3	2	5	3	3	3	2	1	2	3	2	4	3	4	2	2	3	2	2	2	84	
R24	4	4	5	4	5	4	5	5	3	3	2	4	3	4	5	4	4	3	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	124	
R25	3	3	2	2	2	4	4	4	2	3	3	1	3	4	3	2	3	5	2	3	4	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	84	
R26	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	3	2	4	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	3	2	1	62
R27	2	3	3	3	3	3	4	2	4	1	1	3	3	4	4	1	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	2	4	2	4	85	
R28	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1	1	1	1	1	48	
R29	3	5	3	4	2	4	4	3	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5	2	5	5	3	4	3	4	4	2	3	4	4	113	
R30	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	1	3	2	3	3	2	4	1	3	3	2	3	3	5	3	5	3	83	

Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Angket

		Correlation																																
		G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16	G17	G18	G19	G20	G21	G22	G23	G24	G25	G26	G27	G28	G29	G30	TOTAL		
G1	Person Correlation	1	562	488	484	487	485	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	
N	(% Correlation)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G2	Person Correlation	562	1	248	416	437	276	201	403	316	542	429	554	438	418	460	531	391	367	420	123	490	515	328	363	488	562	531	281	324	324	317	716	
N	(% Correlation)	30	30	127	812	814	144	159	413	316	815	612	711	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G3	Person Correlation	488	248	1	426	344	163	417	365	250	400	437	316	556	457	357	427	517	327	201	561	439	348	569	526	335	586	531	715	455	447	494	697	
N	(% Correlation)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G4	Person Correlation	484	416	426	1	405	131	548	366	435	380	214	495	439	435	457	451	457	380	472	293	586	606	526	381	381	523	586	531	445	382	411	688	
N	(% Correlation)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G5	Person Correlation	487	412	344	405	1	426	248	386	434	159	418	194	201	288	345	415	398	208	469	147	274	283	488	394	525	514	684	545	586	538	538	599	
N	(% Correlation)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G6	Person Correlation	375	276	167	167	131	426	1	162	224	105	144	262	237	143	207	202	344	128	141	528	134	491	198	288	208	144	369	440	235	114	189	421	
N	(% Correlation)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G7	Person Correlation	438	201	411	548	288	162	1	352	352	139	184	139	506	510	453	552	445	447	272	305	605	528	800	800	105	532	730	493	460	439	447	534	
N	(% Correlation)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G8	Person Correlation	235	415	365	365	365	234	352	1	638	346	437	447	236	236	622	344	510	441	440	307	576	489	442	148	456	651	384	551	514	427	442	442	
N	(% Correlation)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
G9	Person Correlation	500	310	250	430	334	005	352	036	1	364	259	346	387	456	546	440	218	368	268	685	395	203	161	148	523	277	282	188	033	348	439		
N	(% Correlation)	1.000	955	183	818	858	860	857	849	039	267	815	815	826	902	815	826	802	158	835	035	282	587	038	282	587	038	282	587	038	282	587	038	282
G10	Person Correlation	318	542	389	369	189	144	139	396	396	1	418	437	405	498	338	238	818	312	388	472	268	394	219	464	481	372	489	438	123	315	315	315	
N	(% Correlation)	340	602	629	633	317	447	462	630	630	022	616	626	687	608	608	689	848	608	628	628	229	658	654	252	627	628	614	005	232	469	600	601	
G11	Person Correlation	508	443	337	214	058	262	034	014	437	1	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	418	
N	(% Correlation)	005	818	088	258	825	162	038	018	267	022	105	001	140	013	040	030	007	869	019	001	325	220	048	056	141	015	733	004	002	001	001	001	
G12	Person Correlation	567	515	466	466	264	264	238	241	238	1	364	329	510	264	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	274	
N	(% Correlation)	001	001	004	005	159	229	051	189	061	016	105	029	083	135	001	034	159	008	075	244	001	147	010	006	018	003	003	003	003	003	003	003	
G13	Person Correlation	562	443	443	443	211	212	212	212	212	1	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	
N	(% Correlation)	001	015	010	000	180	451	005	209	035	026	001	029	002	019	008	033	013	005	123	000	053	152	731	001	003	016	023	016	023	016	023	016	
G14	Person Correlation	420	818	332	332	229	208	207	217	217	1	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	364	
N	(% Correlation)	002	003	018	018	110	072	001	125	028	087	140	083	002	041	035	013	032	001	245	000	001	012	127	017	001	008	028	184	015	008	028	184	
G15	Person Correlation	144	405	405	405	405	242	042	427	427	346	238	444	279	438	345	1	444	444	444	444	444	444	444	444	444	444	444	444	444	444	444	444	
N	(% Correlation)	017	011	018	011	002	285	012	000	002	013	013	013	013	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	
G16	Person Correlation	567	531	517	417	417	414	344	562	384	447	486	319	574	472	366	443	1	470	481	497	192	600	534	486	380	611	627	524	441	333	459	758	
N	(% Correlation)	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	
G17	Person Correlation	206	391	330	205	369	129	405	510	216	312	396	150	396	439	469	210	1	205	300	495	598	255	269	235	584	544	352	362	430	412	602	602	
N	(% Correlation)	011	033	005	005	017	028	051	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	014	
G18	Person Correlation	444	392	287	368	209	141	447	461	358	368	480	244	447	387	434	481	265	1	258	116	490	351	358	009	521	489	470	138	323	265	673		
N	(% Correlation)	010	012	011	001	267	457	013	010	002	048	007	159	013	012	017	007	157	007	157	007	157	007	157	007	157	007	157	007	157	007	157	007	
G19	Person Correlation	578	622	561	472	489	528	272	440	298	472	337	734	502	541	458	482	300	258	1	174	561	622	562	556	445	632	612	368	493	368	717		
N	(% Correlation)	001	000	001	008	009	003	144	015	158	098	059	000	005	001	011	007	107	169	008	1	355	001	000	005	011	014	000	008	006	030	030	030	
G20	Person Correlation	320	123	438	293	147	134	305	307	005	226	424	080	288	219	107	182	486	116	174	1	220	123	280	039	411	369	355	414	327	554	440		
N	(% Correlation)	014	016	016	016	018	039	011	099	063	229	015	123	145	123	015	017	005	042	039	005	1	242	017	133	031	024	045	014	023	078	002	012	
G21	Person Correlation	285	490	348	368	274	431	606	574	367	350	562	198	614	836	640	600	598	480	561	220	1	488	437	085	520	724	390	368	213	490	726		
N	(% Correlation)	127	005	059	035	143	017	020	001	035	059	001	294	000	000	005	000	000	000	001	242	006	017	054	003	000	033	035	269	008	008	008		
G22	Person Correlation	495	517	568	508	283	198	520	499	203	168	186	584	357	562	341	534	255	351	622	123	486	1	483	344	396	644	427	238	330	408	466		
N	(% Correlation)	025	004	001	000	160	244	003	009	282	054	325	001	053	001	068	002	174	057	000	017	000	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	
G23	Person Correlation	554	328	526	362	466	268	601	440	101	216	231	271	288	435	478	486	289	288	502	280	437	487	1	203	440	752	519	629	511	238	443		
N	(% Correlation)	002	077	003	011	008	122	000	015	687	252	220	147	152	012	007	007	151	110	0														

Lampiran 6 Lembar angket siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS

Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

Angket ini terdiri 30 pernyataan mengenai motivasi belajar IPS.

Bacalah pernyataan dengan cermat, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban.

Kategori yang digunakan untuk menjawab ialah: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh terhadap penilaian yang dilakukan di sekolah dan akan dirahasiakan.

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha belajar dengan sungguh sungguh agar mendapatkan nilai yang baik.					
2	Saya merasa termotivasi jika dapat memahami pelajaran IPS dengan baik.					
3	Saya berusaha memperbaiki hasil belajar jika nilai saya kurang memuaskan.					
4	Saya ingin menjadi salah satu siswa berprestasi di kelas.					
5	Saya belajar dengan tujuan mencapai prestasi yang lebih baik dari sebelumnya.					
6	Saya belajar karena ingin menambah pengetahuan.					
7	Saya belajar karena merasa tanggung jawab terhadap hasil belajar saya.					
8	Saya belajar karena ingin menjadi siswa yang lebih baik.					
9	Saya belajar karena saya senang mempelajari hal-hal baru.					
10	Saya merasa belajar adalah kebutuhan penting dalam kehidupan saya.					
11	Saya belajar karena ingin mencapai cita-cita saya di masa depan.					
12	Saya belajar IPS agar pengetahuan saya bermanfaat di masa depan.					
13	Saya belajar agar dapat membuat orang tua bangga.					
14	Saya belajar dengan semangat untuk mencapai impian saya.					

15	Saya yakin belajar dengan sungguh-sungguh akan membantu saya mencapai kesuksesan.					
16	Saya senang jika guru memberikan pujian atas hasil belajar saya.					
17	Saya semakin semangat belajar jika hasil kerja saya diapresiasi.					
18	Saya merasa senang jika nilai saya meningkat.					
19	Saya belajar lebih giat jika guru memberikan penghargaan atas usaha saya.					
20	Saya termotivasi belajar ketika teman atau keluarga memberi penghargaan atas usaha saya					
21	Saya lebih bersemangat belajar jika kegiatan pembelajaran menyenangkan.					
22	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika cara belajar menarik.					
23	Saya menikmati pelajaran jika suasana kelas aktif dan tidak membosankan.					
24	Saya lebih semangat belajar jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang seru.					
25	Saya termotivasi belajar jika kegiatan pembelajaran membuat saya ikut aktif berpartisipasi.					
26	Saya lebih fokus belajar jika suasana kelas tenang.					
27	Saya lebih bersemangat belajar jika teman-teman saya juga aktif di kelas.					
28	Saya lebih mudah belajar jika guru menciptakan suasana kelas yang nyaman.					
29	Saya dapat belajar dengan baik jika lingkungan mendukung kegiatan belajar.					
30	Saya belajar lebih baik jika suasana kelas tertib dan tidak bising.					

Keterangan :

- SS : (Sangat Setuju)
 S : (Setuju)
 KS : (Kurang Setuju)
 TS : (Tidak Setuju)
 STS : (Sangat Tidak Setuju)

Lampiran 7 Modul Ajar kurikulum merdeka Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

JENJANG: MADRASAH TSANAWIYAH

Nama penyusun : Much. Rizki Maulana
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Fase, Kelas / Semester : D /VIII / 1

MODUL AJAR IPS FASE D KELAS VIII

Madrasah : MTsN 7 Malang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Tema : Dinamika Kependudukan di Indonesia
 Fase/Kelas : D/VIII
 Alokasi Waktu : 3 JP x 3 Pertemuan (240 menit)
 Tahun Pelajaran : 2025/2026
 Nama Penyusun : Much. Rizki Maulana

Kompetensi Awal:

Mendesripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia yaitu Dinamika kependudukan di Indonesia.

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
2. Berkebinekaan Global
3. Bergotong Royong
4. Mandiri
5. Bermalar kritis
6. Kreatif

Sarana dan Prasarana:

- a. Teks visual
- b. LCD Proyektor
- c. Komputer/laptop
- d. Jaringan internet

Target Peserta Didik:

Siswa regular, Siswa dengan kesulitan belajar, Siswa dengan pencapaian tinggi.

Tujuan Pembelajaran

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

3.1 Mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia yaitu. 1. Menjelaskan pengertian Dinamika Penduduk 2. Menjelaskan faktor faktor yang memengaruhi dinamika Penduduk	3.1 Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu memahami konsep dinamika kependudukan di Indonesia yang meliputi pengertian, faktor-faktor yang memengaruhi (kelahiran, kematian, dan migrasi), serta pertumbuhan penduduk. Peserta didik juga mampu menganalisis keterkaitan antara kondisi geografis dengan persebaran penduduk serta memahami bentuk komposisi penduduk dan piramida penduduk.
--	---

1. Pertanyaan Pemantik:
 - a. Bagaimana konsep dinamika kependudukan?
 - b. Bagaimana kondisi kependudukan di Indonesia?
 - c. Bagaimana hubungan antara pertumbuhan penduduk dengan kualitas penduduk?
 - d. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi pertumbuhan yang besar?
2. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: 1. Guru menyiapkan materi tentang Dinamika Kependudukan di Indonesia dan Media Gimkit Berbasis Gamifikasi 2. Menyiapkan Link video youtube untuk diskusi dan kebutuhan untuk bermain game yaitu media gimkit berbasis gamifikasi	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran ke-1	4 JP (4x35')
Kegiatan pembukaan: • Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan salam pembuka dan melakukan berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar. • Guru memotivasi siswa dan Ice Breaking dan menyajikan video tentang dinamika penduduk. • Apresiasi : guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang dinamika penduduk • Menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat pembelajaran, kegiatan pembelajaran tujuan	15'

pembelajaran yaitu Dinamika kependudukan di Indonesia - Guru menghubungkan materi dalam kehidupan sehari-hari siswa Pertanyaan Pemantik : Guru menampilkan data jumlah penduduk Indonesia (grafik/peta persebaran penduduk) atau gambar kondisi kepadatan penduduk di kota dan desa. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik berkaitan dengan dinamika kependudukan, misalnya: - Apakah kalian tahu mengapa jumlah penduduk di setiap daerah berbeda-beda? - Apa saja faktor yang menyebabkan pertumbuhan penduduk di Indonesia? - Mengapa ada daerah yang sangat padat penduduk sementara daerah lain jarang penduduk? - Bagaimana perpindahan penduduk (migrasi) memengaruhi jumlah penduduk suatu wilayah?																
Kegiatan Inti: - Guru Menjelaskan materi tentang Dinamika Kependudukan di Indonesia - Guru Memberikan Petunjuk Alur Permainan Media Gimkit dan Membagikan kode gimkit ke siswa guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan suasana belajar yang tidak jenuh dan tidak membosankan. - Siswa bermain media gimkit berbasis gamifikasi secara individu - Guru memberikan penguatan	110'															
Kegiatan Penutup: Penyimpulan: - Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal. - Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya - Salam dan doa selesai belajar Refleksi Peserta Didik: <table><tr><th>Pertanyaan refleksi</th><th>Ya</th><th>Tidak</th></tr><tr><td>Apa yang kalian pahami setelah mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia ?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Pengalaman penting apa yang kalian peroleh setelah mempelajari</td><td></td><td></td></tr></table> <table><tr><td>Kependudukan di Indonesia?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Apa manfaat mempelajari materi mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia?</td><td></td><td></td></tr></table>	Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak	Apa yang kalian pahami setelah mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia ?			Pengalaman penting apa yang kalian peroleh setelah mempelajari			Kependudukan di Indonesia?			Apa manfaat mempelajari materi mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia?			15'
Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak														
Apa yang kalian pahami setelah mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia ?																
Pengalaman penting apa yang kalian peroleh setelah mempelajari																
Kependudukan di Indonesia?																
Apa manfaat mempelajari materi mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia?																
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran a. Asesmen Formatif 1. Pengetahuan Bentuk: tes lisan (uraian) 2. Sikap Profil Pelajar Pancasila Bentuk: observasi b. Asesmen Sumatif Tertulis berupa: - Lembar Aktivitas 1 (media gimkit berbasis gamifikasi)																
Model Pembelajaran Pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (Media Gimkit)																

Glosarium
• Dinamika kependudukan • Natalitas (Kelahiran) • Mortalitas (Kematian) • Piramida Penduduk
Refleksi Guru
1. Apakah kamu suka dengan kegiatan pembelajaran ini? 2. Adakah hal menarik lainnya? 3. Cara belajar yang bagaimana yang paling membantumu dalam mempraktekan pembelajaran? 4. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam belajar materi Dinamika kependudukan di Indonesia ini? 5. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam memahami instruksi/perintah? 6. Bagaimana kamu dapat terus mempraktikkan keterampilan ini? 7. Apakah kamu memiliki ide untuk memahami materi Dinamika kependudukan di Indonesia?
Kegiatan Remedial dan Pengayaan
Kegiatan remedial: Peserta didik yang menemukan kesulitan dalam memahami konsep dapat diberikan materi tambahan berupa latihan mandiri dengan guru (dilakukan ketika guru melakukan formatif asesmen, dan peserta didik lainnya sedang beraktifitas). 1. Peserta didik diberikan materi yang sama untuk berlatih di luar jam pelajaran 2. Peserta didik diberikan waktu khusus sebelum masuk kelas pelajaran IPS, untuk berlatih bersama guru. Kegiatan pengayaan: 1. Peserta didik dengan pencapaian tinggi diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan membaca materi selanjutnya.
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka
1. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021. 2. LKS Insan Cendekia, MGMP Kab. Malang dan Media online yang relevan

LAMPIRAN

Lembar Materi Ajar

1. Bagaimana Dinamika Kependudukan di Indonesia?

Dinamika Penduduk adalah perubahan / pertumbuhan jumlah penduduk dari waktu ke waktu, hal ini disebabkan karena adanya peristiwa kelahiran, kematian, dan perpindahan penduduk. (ketiga hal tersebut dikenal dengan istilah unsur-unsur dinamika penduduk.) Pertumbuhan penduduk secara umum dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pertumbuhan

alami, pertumbuhan migrasi, dan pertumbuhan penduduk. Sedangkan dalam penghitungan penduduk dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut

$$P = (L - M) + (I - E)$$

P : jumlah pertumbuhan penduduk dalam satu tahun

L : jumlah kelahiran dalam satu tahun

M : jumlah kematian dalam satu tahun

I : Imigrasi

E : Emigrasi

A. Faktor yang Memengaruhi Dinamika Penduduk

Dinamika penduduk adalah perubahan jumlah penduduk pada suatu wilayah yang disebabkan oleh tiga faktor yaitu, kelahiran, kematian dan migrasi. Sumber daya manusia merupakan faktor penting untuk menjadi sebuah negara maju. Perubahan penduduk bisa dilihat secara kualitatif maupun kuantitatif. Secara kuantitatif meliputi jumlah penduduk, kepadatan penduduk dan penyebaran penduduk. Secara kualitatif meliputi tingkat kesejahteraan, tingkat pendidikan, tingkat kesehatan dan tingkat penguasaan teknologi

Terdapat 3 faktor penyebab dinamika penduduk yakni

1) **kelahiran atau Natalitas** merupakan angka yang menunjukkan bayi yang lahir dari setiap 1000 penduduk per tahun. Angka kelahiran dapat dibagi menjadi 3 jenis:

- Tinggi jika angka kelahiran berkisar > 30 per tahun
- Sedang jika angka kelahiran berkisar 20-30 per tahun
- Rendah, jika angka kelahiran berkisar < 20 per tahun.

Faktor Pendorong Kelahiran (Pronatalitas)

1. Pernikahan usia dini
2. Pergaulan bebas
3. Budaya dan anggapan bahwa anak laki laki sebagai penerus keturunan dan lain lain

Faktor Penghambat Kelahiran (Antinatalitas)

1. Keberhasilan Program Keluarga Berencana
2. UU Pemikahan
3. Munculnya budaya Childfree
4. Meningkatnya pendidikan dan pengetahuan penduduk dan lain lain

2) **Kematian atau Mortalitas** merupakan angka yang menunjukkan jumlah kematian dari setiap 1000 penduduk per tahun. Mortalitas dibagi menjadi 3 jenis:

- Tinggi jika angka kematian berkisar > 18 per tahun
- Sedang jika angka kematian berkisar 14-18 per tahun
- rendah jika angka kematian berkisar 9-13 per tahun

Faktor Pendorong Kematian (Pro Mortalitas)

1. Fasilitas kesehatan yang kurang memadai
2. Gizi rendah atau kurang memenuhi syarat
3. Bencana Alam
4. Peperangan, Wabah penyakit

5. Lingkungan yang tidak higienis/sehat dan lain lain

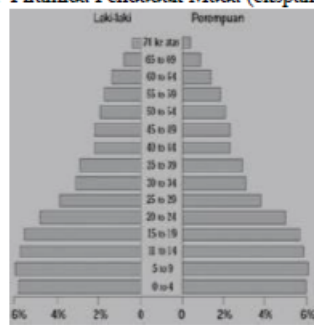
Faktor Penghambat Kematian (Anti Mortalitas)

1. Meningkatnya kesadaran penduduk tentang kesehatan
2. Meningkatnya fasilitas kesehatan dan tenaga kesehatan
3. Pemenuhan gizi yang semakin baik
4. Kemajuan di bidang kedokteran dan lain lain
- 3) Perpindahan Penduduk (Migrasi) yakni suatu perpindahan penduduk dari suatu wilayah ke wilayah lainnya

B. Piramida Penduduk

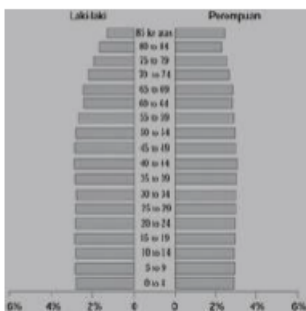
Berdasarkan umur, jenis kelamin, dan karakteristik penduduk suatu daerah atau negara. Terdapat 3 jenis piramida penduduk,

1. Piramida Penduduk Muda (ekspansif)



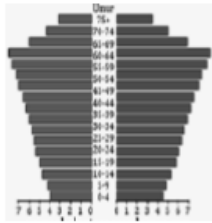
Piramida ini menggambarkan kondisi penduduk yang sedang tumbuh dengan ditandai oleh tingkat kelahiran yang tinggi sehingga penduduk usia muda lebih besar daripada penduduk usia tua. Pada piramida penduduk tersebut, sebagian besar jumlah penduduk ada di usia di bawah 20 tahun. Piramida penduduk muda juga disebut piramida kerucut karena bentuknya menyerupai kerucut

2. Piramida Penduduk Dewasa (stasioner)



Piramida penduduk dewasa menggambarkan komposisi penduduk usia muda seimbang dengan komposisi penduduk usia tua dimana jumlah penduduknya dalam keadaan tetap atau seimbang. Oleh karena itu bentuk piramida ini disebut juga piramida penduduk tetap (*stasioner*), ada juga yang menyebut istilah piramida granat karena bentuknya menyerupai granat

3. Piramida Penduduk Tua (konstruktif)



Piramida penduduk tua menggambarkan komposisi penduduk usia tua lebih besar daripada penduduk usia muda atau dewasa. Piramida penduduk ini digambarkan seperti batu nisan sehingga piramida ini disebut piramida batu nisan.

C. Komposisi Penduduk

Komposisi penduduk diperlukan dalam suatu negara karena dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan ataupun penentuan kebijaksanaan dalam pelaksanaan pembangunan. Gambaran mengenai komposisi penduduk perlu dikaji atau dipelajari karena berbagai alasan, antara lain, karena setiap penduduk pasti memiliki usia dan jenis kelamin yang berbeda sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda pula. Pemerintah dapat merancang kegiatan atau perencanaan yang sesuai dengan kemampuan penduduk. Pemerintah juga dapat menata kebutuhan sarana dan prasarana kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang disesuaikan dengan kebutuhan penduduknya.

1. Komposisi penduduk berdasarkan usia adalah pengelompokan penduduk berdasarkan usia baik tunggal maupun berdasarkan interval usia tertentu. Komposisi penduduk juga dapat dibuat berdasarkan usia produktif dan usia nonproduktif.

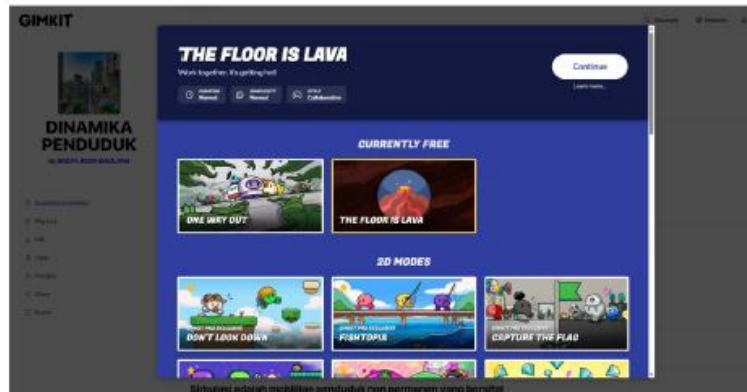
Contoh penggunaan komposisi penduduk berdasarkan usia adalah dalam perencanaan program Wajib Belajar (Wajar). Dengan mengamati dan menganalisis jumlah penduduk tiap-tiap kelompok usia maka dapat diketahui berapa jumlah anak yang harus bersekolah, sarana dan prasarannya, berapa jumlah pendidik dan tenaga kependidikan untuk mendukung kegiatan tersebut, berapa jumlah sekolah yang dapat melayani kegiatan belajar mengajar, dan lain-lainnya.

2. Komposisi penduduk berdasarkan umur dan jenis kelamin dapat dituangkan dalam bentuk diagram yang dikenal dengan piramida penduduk. Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin juga penting untuk diketahui, karena dapat digunakan dalam menghitung angka perbandingan jenis kelamin (*sex ratio*). Perbandingan tersebut dapat digunakan untuk memperkirakan bentuk pemberdayaan penduduk sebagai sumber daya manusia sesuai dengan karakteristiknya. Misalnya, berkenaan dengan pekerjaan, tanggung jawab, serta bentuk pengembangan pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan potensi dan kemampuan penduduk.

D. Pertumbuhan dan Kualitas Penduduk

Pertumbuhan penduduk adalah keseimbangan dinamis antara kekuatan yang menambah dan kekuatan yang mengurangi jumlah penduduk. Tingkat pertumbuhan penduduk di negara kita termasuk kategori sedang. Pada periode 2010-2020, angka pertumbuhannya mencapai 1,4% per tahun. Untuk menurunkan tingkat pertumbuhan yang tinggi ini, pemerintah Indonesia melaksanakan program Keluarga Berencana. Struktur penduduk Indonesia lebih banyak pada penduduk usia muda, hal ini sebagai akibat dari masih tingginya tingkat kelahiran. Sedangkan untuk kualitas penduduk Terdapat 3 indikator untuk mengukurnya yakni *sektor ekonomi* (tingkat pendapatan dan tingkat kesejahteraan), *sektor pendidikan* dan *sektor kesehatan*.

Media Gimkit Berbasis Gamifikasi



Lampiran 8 Modul Ajar kurikulum merdeka Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

JENJANG: MADRASAH TSANAWIYAH

Nama penyusun : Much. Rizki Maulana
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase, Kelas / Semester : D / VIII / 1

MODUL AJAR IPS FASE D KELAS VIII

Madrasah : MTsN 7 Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema : Dinamika Kependudukan di Indonesia
Fase/Kelas : D/VIII
Alokasi Waktu : 3 JP x 3 Pertemuan (240 menit)
Tahun Pelajaran : 2025/2026
Nama Penyusun : Much. Rizki Maulana

Kompetensi Awal:

Mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia yaitu Dinamika kependudukan di Indonesia.

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
2. Berkebinekaan Global
3. Bergotong Royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

Sarana dan Prasarana:

- a. Teks visual
- b. LCD Proyektor
- c. Komputer/laptop
- d. Jaringan internet

Target Peserta Didik:

Siswa reguler, Siswa dengan kesulitan belajar, Siswa dengan pencapaian tinggi.

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
3.1 Mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia yaitu. 1. Menjelaskan pengertian Dinamika Penduduk 2. Menjelaskan faktor faktor yang memengaruhi dinamika Penduduk	3.1 Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu memahami konsep dinamika kependudukan di Indonesia yang meliputi pengertian, faktor-faktor yang memengaruhi (kelahiran, kematian, dan migrasi), serta pertumbuhan penduduk. Peserta didik juga mampu menganalisis keterkaitan antara kondisi geografis dengan persebaran penduduk serta memahami bentuk komposisi penduduk dan piramida penduduk.

1. Pertanyaan Pemantik:
 - a. Bagaimana konsep dinamika kependudukan?
 - b. Bagaimana kondisi kependudukan di Indonesia?
 - c. Bagaimana hubungan antara pertumbuhan penduduk dengan kualitas penduduk?
 - d. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi pertumbuhan yang besar?
2. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: 1. Guru menyiapkan materi tentang Dinamika Kependudukan di Indonesia 2. Menyiapkan Link video youtube untuk diskusi	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran ke-1	4 JP (4x35')
Kegiatan pembukaan: • Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan salam pembuka dan melakukan berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar. • Guru memotivasi siswa dan Ice Breaking dan menyajikan video tentang dinamika penduduk. • Apresiasi : guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang dinamika penduduk • Menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat pembelajaran, kegiatan pembelajaran tujuan pembelajaran yaitu Dinamika kependudukan di	15'
Indonesia • Guru menghubungkan materi dalam kehidupan sehari-hari siswa Pertanyaan Pemantik : Guru menampilkan data jumlah penduduk Indonesia (grafik/peta persebaran penduduk) atau gambar kondisi kepadatan penduduk di kota dan desa. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik berkaitan dengan dinamika kependudukan, misalnya: • Apakah kalian tahu mengapa jumlah penduduk di setiap daerah berbeda-beda? • Apa saja faktor yang menyebabkan pertumbuhan penduduk di Indonesia? • Mengapa ada daerah yang sangat padat penduduk, sementara daerah lain jarang penduduk? • Bagaimana perpindahan penduduk (migrasi) memengaruhi jumlah penduduk suatu wilayah?	
Kegiatan Inti: • Guru Menjelaskan materi tentang Dinamika Kependudukan di Indonesia • Guru memberikan penguatan	110'

Kegiatan Penutup: Penyimpulan:		15'
- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal. - Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya - Salam dan doa selesai belajar		
Refleksi Peserta Didik:		
Pertanyaan refleksi	Ya	Tidak
Apa yang kalian pahami setelah mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia ?		
Pengalaman penting apa yang kalian peroleh setelah mempelajari materi mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia?		
Apa manfaat mempelajari materi		
mempelajari Dinamika Kependudukan di Indonesia?		
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran		
a. Asesmen Formatif		
1. Pengetahuan		
Bentuk: tes lisan (uraian)		
2. Sikap Profil Pelajar Pancasila		
Bentuk: observasi		
b. Asesmen Sumatif		
Tertulis berupa:		
- Lembar tes tulis		
Model Pembelajaran		
Pembelajaran Konvensional		

Glosarium • Dinamika kependudukan • Natalitas (Kelahiran) • Mortalitas (Kematian) • Piramida Penduduk
Refleksi Guru 1. Apakah kamu suka dengan kegiatan pembelajaran ini? 2. Adakah hal menarik lainnya? 3. Cara belajar yang bagaimana yang paling membantumu dalam mempratekkan pembelajaran? 4. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam belajar materi Dinamika kependudukan di Indonesia ini? 5. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam memahami instruksi/perintah? 6. Bagaimana kamu dapat terus mempraktikkan keterampilan ini? 7. Apakah kamu memiliki ide untuk memahami materi Dinamika kependudukan di Indonesia?
Kegiatan Remedial dan Pengayaan Kegiatan remedial: Peserta didik yang menemukan kesulitan dalam memahami konsep dapat diberikan materi tambahan berupa latihan mandiri dengan guru (dilakukan ketika guru melakukan formatif asesmen, dan peserta didik lainnya sedang beraktifitas). 1. Peserta didik diberikan materi yang sama untuk berlatih di luar jam pelajaran 2. Peserta didik diberikan waktu khusus sebelum masuk kelas pelajaran IPS, untuk berlatih bersama guru. Kegiatan pengayaan: 1. Peserta didik dengan pencapaian tinggi diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan membaca materi selanjutnya.
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka 1. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021. 2. LKS Insan Cendekia, MGMP Kab. Malang dan Media online yang relevan

LAMPIRAN

Lembar Materi Ajar

1. Bagaimana Dinamika Kependudukan di Indonesia?

Dinamika Penduduk adalah perubahan / pertumbuhan jumlah penduduk dari waktu ke waktu, hal ini disebabkan karena adanya peristiwa kelahiran, kematian, dan perpindahan penduduk. (ketiga hal tersebut dikenal dengan istilah unsur-unsur dinamika penduduk.) Pertumbuhan penduduk secara umum dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pertumbuhan

alami, pertumbuhan migrasi, dan pertumbuhan penduduk. Sedangkan dalam penghitungan penduduk dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut

$$P = (L - M) + (I - E)$$

P : jumlah pertumbuhan penduduk dalam satu tahun

L : jumlah kelahiran dalam satu tahun

M : jumlah kematian dalam satu tahun

I : Imigrasi

E : Emigrasi

A. Faktor yang Memengaruhi Dinamika Penduduk

Dinamika penduduk adalah perubahan jumlah penduduk pada suatu wilayah yang disebabkan oleh tiga faktor yaitu, kelahiran, kematian dan migrasi. Sumber daya manusia merupakan faktor penting untuk menjadi sebuah negara maju. Perubahan penduduk bisa dilihat secara kualitatif maupun kuantitatif. Secara kuantitatif meliputi jumlah penduduk, kepadatan penduduk dan penyebaran penduduk. Secara kualitatif meliputi tingkat kesejahteraan, tingkat pendidikan, tingkat kesehatan dan tingkat penguasaan teknologi

Terdapat 3 faktor penyebab dinamika penduduk yakni

1) **kelahiran atau Natalitas** merupakan angka yang menunjukkan bayi yang lahir dari setiap 1000 penduduk per tahun. Angka kelahiran dapat dibagi menjadi 3 jenis:

- Tinggi jika angka kelahiran berkisar > 30 per tahun
- Sedang jika angka kelahiran berkisar 20-30 per tahun
- Rendah, jika angka kelahiran berkisar < 20 per tahun.

Faktor Pendorong Kelahiran (Pronatalitas)

1. Pernikahan usia dini
2. Pergaulan bebas
3. Budaya dan anggapan bahwa anak laki laki sebagai penerus keturunan dan lain lain

Faktor Penghambat Kelahiran (Antinatalitas)

1. Keberhasilan Program Keluarga Berencana
2. UU Pernikahan
3. Munculnya budaya Childfree
4. Meningkatnya pendidikan dan pengetahuan penduduk dan lain lain

2) **Kematian atau Mortalitas** merupakan angka yang menunjukkan jumlah kematian dari setiap 1000 penduduk per tahun. Mortalitas dibagi menjadi 3 jenis:

- Tinggi jika angka kematian berkisar >18 per tahun
- Sedang jika angka kematian berkisar 14-18 per tahun
- rendah jika angka kematian berkisar 9-13 per tahun

Faktor Pendorong Kematian (Pro Mortalitas)

1. Fasilitas kesehatan yang kurang memadai
2. Gizi rendah atau kurang memenuhi syarat
3. Bencana Alam
4. Peperangan, Wabah penyakit

5. Lingkungan yang tidak higienis/sehat dan lain lain

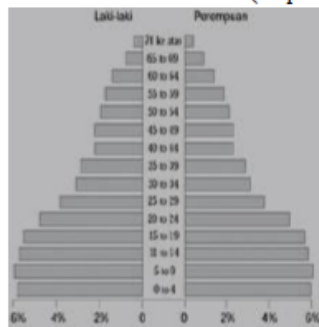
Faktor Penghambat Kematian (Anti Mortalitas)

1. Meningkatnya kesadaran penduduk tentang kesehatan
2. Meningkatnya fasilitas kesehatan dan tenaga kesehatan
3. Pemenuhan gizi yang semakin baik
4. Kemajuan di bidang kedokteran dan lain lain
- 3) Perpindahan Penduduk (Migrasi) yakni suatu perpindahan penduduk dari suatu wilayah ke wilayah lainnya

B. Piramida Penduduk

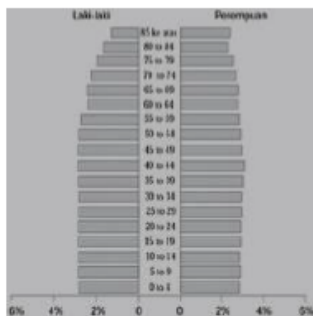
Berdasarkan umur, jenis kelamin, dan karakteristik penduduk suatu daerah atau negara. Terdapat 3 jenis piramida penduduk,

1. Piramida Penduduk Muda (ekspansif)



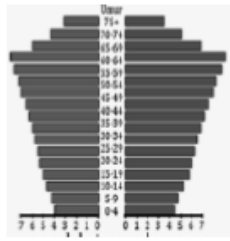
Piramida ini menggambarkan kondisi penduduk yang sedang tumbuh dengan ditandai oleh tingkat kelahiran yang tinggi sehingga penduduk usia muda lebih besar daripada penduduk usia tua. Pada piramida penduduk tersebut, sebagian besar jumlah penduduk ada di usia di bawah 20 tahun. Piramida penduduk muda juga disebut piramida kerucut karena bentuknya menyerupai kerucut

2. Piramida Penduduk Dewasa (stasioner)



Piramida penduduk dewasa menggambarkan komposisi penduduk usia muda seimbang dengan komposisi penduduk usia tua dimana jumlah penduduknya dalam keadaan tetap atau seimbang. Oleh karena itu bentuk piramida ini disebut juga piramida penduduk tetap (*stasioner*), ada juga yang menyebut istilah piramida granat karena bentuknya menyerupai granat

3. Piramida Penduduk Tua (konstruktif)



Piramida penduduk tua menggambarkan komposisi penduduk usia tua lebih besar daripada penduduk usia muda atau dewasa. Piramida penduduk ini digambarkan seperti batu nisan sehingga piramida ini disebut piramida batu nisan.

C. Komposisi Penduduk

Komposisi penduduk diperlukan dalam suatu negara karena dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan ataupun penentuan kebijaksanaan dalam pelaksanaan pembangunan. Gambaran mengenai komposisi penduduk perlu dikaji atau dipelajari karena berbagai alasan, antara lain, karena setiap penduduk pasti memiliki usia dan jenis kelamin yang berbeda sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda pula. Pemerintah dapat merancang kegiatan atau perencanaan yang sesuai dengan kemampuan penduduk. Pemerintah juga dapat menata kebutuhan sarana dan prasarana kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang disesuaikan dengan kebutuhan penduduknya

1. Komposisi penduduk berdasarkan usia adalah pengelompokan penduduk berdasarkan usia baik tunggal maupun berdasarkan interval usia tertentu. Komposisi penduduk juga dapat dibuat berdasarkan usia produktif dan usia nonproduktif.

Contoh penggunaan komposisi penduduk berdasarkan usia adalah dalam perencanaan program Wajib Belajar (Wajar). Dengan mengamati dan menganalisis jumlah penduduk tiap-tiap kelompok usia maka dapat diketahui berapa jumlah anak yang harus bersekolah, sarana dan prasarannya, berapa jumlah pendidik dan tenaga kependidikan untuk mendukung kegiatan tersebut, berapa jumlah sekolah yang dapat melayani kegiatan belajar mengajar, dan lain-lainnya.

2. Komposisi penduduk berdasarkan umur dan jenis kelamin dapat dituangkan dalam bentuk diagram yang dikenal dengan piramida penduduk. Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin juga penting untuk diketahui, karena dapat digunakan dalam menghitung angka perbandingan jenis kelamin (*sex ratio*). Perbandingan tersebut dapat digunakan untuk memperkirakan bentuk pemberdayaan penduduk sebagai sumber daya manusia sesuai dengan karakteristiknya. Misalnya, berkenaan dengan pekerjaan, tanggung jawab, serta bentuk pengembangan pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan potensi dan kemampuan penduduk

D. Pertumbuhan dan Kualitas Penduduk

Pertumbuhan penduduk adalah keseimbangan dinamis antara kekuatan yang menambah dan kekuatan yang mengurangi jumlah penduduk. Tingkat pertumbuhan penduduk di negara kita termasuk kategori sedang. Pada periode 2010-2020, angka pertumbuhannya mencapai 1,4% per tahun. Untuk menurunkan tingkat pertumbuhan yang tinggi ini, pemerintah Indonesia melaksanakan program Keluarga Berencana. Struktur penduduk Indonesia lebih banyak pada penduduk usia muda, hal ini sebagai akibat dari masih tingginya tingkat kelahiran. Sedangkan untuk kualitas penduduk Terdapat 3 indikator untuk mengukurnya yakni *sektor ekonomi* (tingkat pendapatan dan tingkat kesejahteraan), *sektor pendidikan* dan *sektor kesehatan*.

Lampiran 9 Hasil Angket Motivasi Belajar (Pretest dan Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen).

Pretest Kelas Kontrol

responden	Waktu	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Total
1Pre	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	4	4	3	3	3	0	4	4	3	3	4	0	4	4	3	4	96
2Pre	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	4	87
3Pre	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	88
4Pre	3	3	2	4	3	3	2	3	4	2	4	3	3	4	3	3	1	2	4	1	2	3	2	3	3	2	1	4	4	3	3	83
5Pre	1	4	3	3	1	3	2	1	3	4	2	4	5	3	2	3	4	3	2	1	3	3	4	4	2	3	3	3	4	2	85	
6Pre	3	2	2	3	2	3	4	1	3	2	1	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	1	3	3	3	3	2	3	83
7Pre	3	2	5	2	3	1	3	4	4	4	3	4	2	3	3	2	1	1	2	4	2	2	3	4	3	5	2	2	3	3	3	82
8Pre	5	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	91
9Pre	3	3	3	2	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	2	3	2	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	4	2	87
10Pre	4	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	88	
11Pre	1	3	4	3	3	4	2	4	4	4	1	2	4	2	4	4	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	91
12Pre	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	5	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	91
13Pre	1	2	2	2	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	1	3	2	4	5	5	1	3	4	83	
14Pre	2	5	5	1	4	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	4	3	1	4	1	2	3	3	3	3	2	4	1	3	15	85	
15Pre	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
16Pre	3	1	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	5	3	2	2	15	87	
17Pre	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	82
18Pre	3	2	5	3	3	3	2	3	2	2	3	5	4	1	3	3	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	79
19Pre	4	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	87
20Pre	1	3	4	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	91
21Pre	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	87
22Pre	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	90	
23Pre	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	84
24Pre	3	1	3	3	3	3	1	3	4	5	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	83	
25Pre	2	4	5	2	3	1	3	2	3	3	2	4	2	4	2	4	1	2	4	3	2	1	2	4	3	1	2	1	4	1	85	
26Pre	2	2	4	4	2	2	4	3	4	2	1	4	3	3	1	5	3	2	3	2	3	4	1	4	3	3	1	4	1	4	1	84
27Pre	1	2	3	3	3	3	3	2	4	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	88
28Pre	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	1	1	2	3	4	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	81
29Pre	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	4	3	3	1	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	92
30Pre	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	2	4	3	2	2	3	3	2	4	2	1	84	

Pretest Kelas Eksperimen

Responden	Waktu	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Total		
1Pre	3	3	3	3	1	2	4	4	2	1	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	79		
2Pre	2	3	1	5	1	3	1	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	82		
3Pre	2	3	4	4	2	3	5	3	2	2	5	4	3	3	2	4	1	4	2	1	2	4	1	3	3	3	5	3	3	3	1	3	86	
4Pre	3	3	3	3	3	2	2	3	5	3	4	1	3	5	4	2	1	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	86
5Pre	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	85	
6Pre	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	88	
7Pre	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	3	87	
8Pre	3	3	2	3	3	3	4	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	86	
9Pre	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	2	2	1	3	3	2	3	3	79	
10Pre	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	3	4	2	3	2	3	2	3	3	3	94	
11Pre	4	2	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	1	4	2	3	4	2	5	4	3	3	3	4	2	2	5	5	3	2	1	91	
12Pre	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	90	
13Pre	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89	
14Pre	1	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	83	
15Pre	3	4	2	4	3	5	3	3	3	3	2	2	3	3	4	1	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	2	4	3	3	3	3	94	
16Pre	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	86	
17Pre	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	5	3	3	3	3	3	88	
20Pre	2	3	3	2	3	4	1	3	3	3	5	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	71		
21Pre	2	3	1	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	
22Pre	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	87	
23Pre	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94	
24Pre	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88	
25Pre	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	2	4	1	1	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	88
26Pre	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92	
27Pre	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	
28Pre	2	3	2	2	3	5	5	5	5	5	2	1	2	4	5	5	2	3	2	1	5	4	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	96	
29Pre	1	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	5	3	3	3	5	5	1	3	4	2	2	4	3	2	3	3	4	5	2	5	1	4	90
30Pre	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92	

Postest Kelas Eksperimen

Responden	Waktu	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Total			
1	Post	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	216			
2	Post	3	3	3	4	4	3	4	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	207			
3	Post	3	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	3	5	4	2	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	3	217		
4	Post	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	212		
5	Post	4	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	213		
6	Post	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	218		
7	Post	3	3	5	3	4	5	4	3	3	3	5	5	2	4	4	4	4	4	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	207		
8	Post	2	5	3	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	5	5	4	5	216		
9	Post	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	3	4	3	3	2	4	4	4	2	3	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	215		
10	Post	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	210		
11	Post	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	5	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	208		
12	Post	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	2	4	5	5	3	5	5	5	5	4	2	4	4	3	219		
13	Post	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	3	5	4	4	211		
14	Post	5	2	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	211		
15	Post	4	4	2	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	216	
16	Post	5	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	216	
17	Post	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	216	
18	Post	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	217		
19	Post	3	3	4	3	5	3	5	5	4	4	4	4	4	3	5	3	3	3	3	4	5	5	4	4	4	2	3	5	5	5	4	4	204	
20	Post	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	205		
21	Post	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	213	
22	Post	4	5	5	3	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	217		
23	Post	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	2	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	5	4	5	5	4	4	216
24	Post	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3	4	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	211	
25	Post	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	214	
26	Post	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	214	
27	Post	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	3	2	3	5	5	3	4	3	5	5	5	4	4	3	5	5	4	3	5	4	4	212		
28	Post	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	217		
29	Post	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	202	
30	Post	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	215	

Lampiran 10 Hasil Olah Data SPSS

Uji Analisis Deskriptif Data

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	eksperimen	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
	kontrol	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
posttest	eksperimen	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
	kontrol	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
ngain	eksperimen	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
	kontrol	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	60	79,00	100,00	87,1833	4,84852
posttest	60	90,00	150,00	116,5000	14,17625
ngain	60	-3,45	100,00	46,4681	23,40540
Valid N (listwise)	60				

Descriptives

kelas		Statistic		Std. Error
pretest	eksperimen	Mean	87.9333	.94191
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	86.0069
		Mean	Upper Bound	89.8598
		5% Trimmed Mean	87.8333	

		Median	88.0000	
		Variance	26.616	
		Std. Deviation	5.15908	
		Minimum	79.00	
		Maximum	100.00	
		Range	21.00	
		Interquartile Range	7.50	
		Skewness	.160	.427
		Kurtosis	-.289	.833
posttest	kontrol	Mean	86.4333	.81746
		95% Confidence Interval for Lower Bound	84.7614	
		Mean Upper Bound	88.1052	
		5% Trimmed Mean	86.2593	
		Median	86.0000	
		Variance	20.047	
		Std. Deviation	4.47740	
		Minimum	79.00	
		Maximum	97.00	
		Range	18.00	
		Interquartile Range	7.25	
		Skewness	.592	.427
		Kurtosis	-.079	.833
		Mean	124.5000	2.52653
		95% Confidence Interval for Lower Bound	119.3327	
		Mean Upper Bound	129.6673	
		5% Trimmed Mean	124.7963	
		Median	125.5000	
		Variance	191.500	
		Std. Deviation	13.83835	
		Minimum	90.00	
		Maximum	150.00	
		Range	60.00	
		Interquartile Range	13.50	
		Skewness	-.200	.427
		Kurtosis	.296	.833
posttest	eksperimen	Mean	108.5000	1.68274
		Lower Bound	105.0584	

95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	111.9416	
5% Trimmed Mean		108.2963	
Median		109.5000	
Variance		84.948	
Std. Deviation		9.21674	
Minimum		90.00	
Maximum		131.00	
Range		41.00	
Interquartile Range		15.25	
Skewness		.270	.427
Kurtosis		-.167	.833

Descriptives

	kelas		Statistic	Std. Error
ngain	eksperimen	Mean	58.7023	4.22922
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.0526
			Upper Bound	67.3521
		5% Trimmed Mean	59.4032	
		Median	62.0896	
		Variance	536.590	
		Std. Deviation	23.16440	
		Minimum	-3.45	
		Maximum	100.00	
		Range	103.45	
		Interquartile Range	26.98	
		Skewness	-.404	.427
		Kurtosis	.637	.833
	kontrol	Mean	34.2339	2.99027
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	28.1181
			Upper Bound	40.3497
		5% Trimmed Mean	34.4020	
		Median	36.1036	
		Variance	268.252	
		Std. Deviation	16.37840	
		Minimum	-3.45	

	Maximum	67.80	
	Range	71.24	
	Interquartile Range	24.80	
	Skewness	-.213	.427
	Kurtosis	-.070	.833

Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	eksperimen	.077	30	.200*	.982	30	.867
	kontrol	.140	30	.138	.954	30	.216
posttest	eksperimen	.119	30	.200*	.968	30	.483
	kontrol	.093	30	.200*	.976	30	.711

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
posttest	Based on Mean	2.472	1	58	.121
	Based on Median	2.396	1	58	.127
	Based on Median and with adjusted df	2.396	1	46.993	.128
	Based on trimmed mean	2.408	1	58	.126

Uji Hipotesis T-test

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	eksperimen	30	124,5000	13,83835	2,52653
	kontrol	30	108,5000	9,21674	1,68274

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
postest	Equal variances assumed	2,472	,121	5,271	58	,000	16,00000	3,03561	9,92356	22,07644
	Equal variances not assumed			5,271	50,498	,000	16,00000	3,03561	9,90428	22,09572

Uji T Independent N-Gain Score

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
ngain	eksperimen	30	58.7023	23.16440	4.22922
	kontrol	30	34.2339	16.37840	2.99027

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
ngain	Equal variances assumed	1,871	,177	4,724	58	,000	24,46841	5,17958	14,10036	34,83647
	Equal variances not assumed			4,724	52,198	,000	24,46841	5,17958	14,07576	34,86107

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 12 Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Much. Rizki Maulana
NIM : 220102110001
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 28 Oktober 2003
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2022
Alamat Rumah : Dusun Wedusan Kidul RT 003/RW 009, Desa
Balonganyar, Kec. Lekok Kab. Pasuruan
Nomor HP : 085707559924
Email : much.rizkimaulana99@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SD Al Maksum
MTs NU Lekok
MA NU Lekok
S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Lampiran 13 Sertifikat Bebas Plagiasi



Lampiran 14 Media Gimkit Berbasis Gamifikasi Materi Dinamika Penduduk

