

**PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION PLATFORM KAHOOT.IT*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KELAS X TKJ  
SMKN 1 NEGERIKATON TAHUN AJARAN 2024/2025**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ANINDIA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION PLATFORM KAHOOT.IT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KELAS X TKJ SMKN 1 NEGERIKATON TAHUN AJARAN 2024/2025

Oleh  
ANINDIA

Teknologi saat ini berperan besar untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka akan lebih bersemangat untuk mengejar ilmu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Gamification Platform kahoot.it* terhadap motivasi belajar Sejarah Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode *True Experimental design* dengan bentuk *post-test only design*. Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* yang dilakukan dengan memilih sampel secara acak. Teknik analisis data menggunakan uji Regresi Linear Sederhana, dengan rerata angket motivasi belajar pasca-perlakuan dari kelompok kontrol adalah 100.77 dan kelompok eksperimen adalah 107.80 .

Hasil penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan *Gamification* berbantu *Platform Kahoot.it* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji hipotesis yang diperoleh nilai nilai sig. (2 tailed) **0,000** < 0,05 yang artinya  $H_0$  **Ditolak** dan data kedua kelompok tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan, sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Gamification Platform Kahoot.it* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar Sejarah Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton.

**Kata Kunci:** Pendekatan *Gamification*, *Platform Kahoot.It*, Motivasi Belajar

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF THE KAHOOT.IT PLATFORM GAMIFICATION APPROACH ON THE LEARNING MOTIVATION OF HISTORY CLASS X TKJ SMKN 1 NEGERIKATON ACADEMIC YEAR 2024/2025.***

***By***

**ANINDIA**

*Today's technology plays a big role in fuelling students' passion for learning. When students feel motivated, they will be more eager to pursue knowledge. This study aims to determine the effect of the Gamification Platform kahoot.it approach on the motivation to learn history class X TKJ SMKN 1 Negerikaton Academic Year 2024/2025. This research is a quantitative research using the True Experimental design method with the form of post-test only design. The sample in this study was taken using cluster random sampling technique which is done by selecting samples randomly. The data analysis technique used Simple Linear Regression test. The mean value of the post-treatment learning motivation questionnaire from the control group was 100.77 and the experimental group was 107.80. The results of this study are the learning motivation of experimental group students who use the Gamification approach assisted by the Kahoot.it Platform has a higher average value than the control group. This can be seen from the results of the hypothesis test analysis which obtained a sig value. (2 tailed)  $0.000 < 0.05$ , which means that  $H_0$  is rejected and the data of the have a significant difference in influence, so it can be interpreted that learning with the Kahoot.it Platform Gamification approach has a positive effect on increasing the motivation to learn history of class X TKJ SMKN 1 Negerikaton.*

***Keywords:*** *Gamification Approach, Kahoot.It Platform, Learning Motivation*

**PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION PLATFORM KAHOOT.IT*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KELAS X TKJ  
SMKN 1 NEGERIKATON TAHUN AJARAN 2024/2025**

**Oleh**

ANINDIA

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2025**

Judul Sekripsi : **PENGARUH PENDEKATAN GAMIFICATION PLATFORM KAHOOT.IT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KELAS X TKJ SMKN 1 NEGERIKATON TAHUN AJARAN 2024/2025**

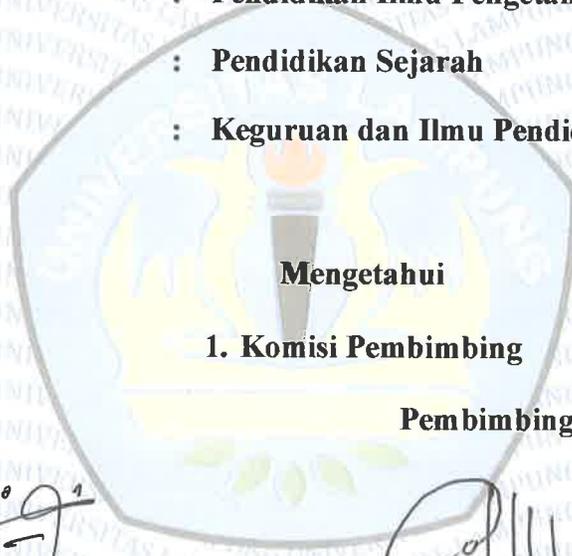
Nama Mahasiswa : **Anindia**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113033047**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 197009132008122002

**Myristica Imanita, S. Pd., M.Pd.**  
NIP. 199010062015042001

**1. Mengetahui**

**Ketua Jurusan  
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Ketua Progran Studi  
Pendidikan Sejarah,**

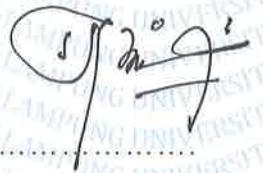
**Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd.**  
NIP. 197411082005011003

**Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 197009132008122002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.** .....



Sekretaris : **Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.** .....



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Dr. Maskun, M.H.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP. 198705042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 12 Maret 2025**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di Bawah ini:

Nama : Anindia  
NPM : 2113033047  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan/Fakultas : PIPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Pujorahayu, Rt 007/Rw 002, Kec. Negerikaton, Kab.  
Pesawaran, Provinsi Lampung, 35353

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Maret 2025



Anindia  
NPM. 2113033047

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Pujorahayu, Kecamatan Negerikaton, Kabupaten Pesawaran, pada Tanggal 21, April 2002, anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Supriyanto dan Ibu Saginem. Pendidikan penulis dimulai dari SDN 2 Pujorahayu (2009-2015), kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 Pesawaran (2015-2018), setelah itu melanjutkan ke Sekolah Menengah Kejuruan Nurul Huda Pringsewu (2018-2021) dan pada Tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada Semester V, penulis mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan Program Kampus Mengajar angkatan 6 Tahun 2023. Pada semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Wai Lubuk, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Wai Lubuk, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis juga melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada organisasi Eksternal Keluarga Mahasiswa Nahdatul Ulama UNILA (KMNU UNILA) menjadi anggota kepengurusan Badan Semi Otonom Seni Islam (2023), kemudian penulis juga aktif pada Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah menjadi ketua bidang Danus (2024).

## **MOTTO**

*“Bukan aku yang hebat, tapi kedua orangtuaku, karena disetiap tetes keringat mereka yang keluar, ada beribu langkahku untuk maju dan aku telah membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”*

*“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”*

**(Asy-syarh : 5)**

## **PERSEMBAHAN**

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang selalu menyertai setiap langkah perjalanan ini.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan terbaik sepanjang masa.

Dengan penuh rasa syukur, karya ini kupersembahkan kepada kedua orangtuaku tersayang, Bapak Supriyanto dan Ibu Saginem. Terimakasih atas semua pengorbanan dan cinta kalian berikan selama ini. Setiap langkah dan pencapaian ini tidak lepas dari perjuangan dan dukungan kalian

Untuk Almamaterku Tercinta  
**“UNIVERSITAS LAMPUNG”**

## SANWANCANA

*Allhamdulillahirobbil'aalamin,*

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Gamification Platform Kahoot.it* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton Tahun Ajaran 2024/2025” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih banyak Ibu atas segala segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya

selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

6. Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih banyak Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H. selaku dosen Pembahas skripsi penulis, terimakasih banyak Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, dan para pendidik di Universitas Lampung pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
9. Teruntuk adik yang paling ku sayangi Adelia Kumala Sari terima kasih banyak sudah menjadi penyemangat dari mulai awal kuliah sampai sekarang, terima kasih sudah banyak mendo'akan dan membantu.
10. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Muhammad Hamdan Rohim. Terimakasih telah menjadi *best friend* sekaligus *exceptional partner* yang memberikan dukungan, motivasi, do'a dan cinta yang telah diberikan kepada penulis, serta terimakasih setia meluangkan waktunya untuk menjadi pendengar terbaik sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teruntuk sahabat dekatku, Sabrina Elita Syfaa atas dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang telah kau berikan sejak awal perjalanan kuliah, hingga saat ini. Terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik pemberi semangat, dan selalu menguatkan disetiap langkahku.
12. Teruntuk teman satu Pembimbing Akademik, Anisa Siba Azahra, Ahmad Vaizin, Satya Duta Pratama, dan Wahyu Fitir Rahim atas kebersamaannya selama perkuliahan.
13. Teruntuk teman seperjuangan Marlian Adi Saputra, Ayu Setiawati, Vilia Ariana, Anindya Prameswari, Adi Kurniawan, Rina Puspita Sari, Devira Zidny Eighsanti, Ghina Afifah dan seluruh rekan angkatan 2021 lainnya, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terimakasih banyak atas semua

dukungan, kebersamaan, dan kenangan indah yang kita lalui bersama selama menempuh perkuliahan di Prodi Sejarah tercinta akan selalu menjadi bagian yang tak terlupakan dalam perjalanan hidup saya.

14. Teman-teman KKN dan PLP di Kelurahan Wai Lubuk, terima kasih banyak atas motivasi serta kebersamaannya selama melakukan Kuliah Kerja Nyata dan Pengenalan lapangan Persekolahan.
15. Kakak-kakak tingkat di Program Studi Pendidikan Sejarah terima kasih sudah banyak membantu.

Semoga hasil penulisan penelitian ini akan dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung,   Maret 2025

Anindia

NPM. 2113033047

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Kegunaan Penelitian .....	4
2.5. Kerangka Pikir.....	5
2.6. Paradigma Penelitian .....	6
2.7. Hipotesis .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1. Kajian Teori.....	7
2.1.1. Pendekatan <i>Gamification</i> .....	7
2.1.2. <i>Platform Kahoot.it</i> .....	10
2.1.3. Motivasi Belajar .....	12
2.1.4. Pembelajaran Sejarah .....	15
2.2. Penelitian Yang Relevan .....	16
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>17</b>
3.1. Ruang Lingkup Penelitian .....	17
3.1.1. Objek Penelitian .....	17
3.1.2. Subjek Penelitian.....	17
3.1.3. Tempat Penelitian.....	17
3.1.4. Waktu Penelitian .....	17
3.2. Populasi, Sampel dan Teknik <i>Sampling</i> .....	18
3.2.1. Populasi .....	18
3.2.2. Sampel.....	18
3.2.3. Teknik Sampling .....	19
3.3. Metode Penelitian .....	21
3.4. Desain Penelitian .....	22

3.5. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	23
3.5.1. Wawancara.....	23
3.5.2. Observasi.....	24
3.5.3. Kuesioner (Angket).....	25
3.5.4. Uji Pra-Syarat Instrumen.....	27
3.7. Teknik Analisis Data .....	29
3.7.1. Analisis Uji Pra-Syarat.....	29
3.7.2. Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar.....	30
3.7.3. Analisis Uji Hipotesis .....	31
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
4.1.1. Sejarah SMKN 1 Negerikaton .....	32
4.1.2. Letak Geografis Sekolah .....	33
4.1.3. Visi dan Misi SMKN 1 Negerikaton.....	33
4.1.4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	33
4.1.5. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	39
4.2. Gambaran Umum Penelitian .....	41
4.2.1. Pelaksanaan Penelitian .....	42
4.2.2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa .....	51
4.3. Hasil Analisis Data .....	68
4.3.1. Uji Pra-Syarat Analisis Data .....	68
4.3.2. Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar.....	70
4.3.3. Uji Hipotesis .....	72
4.4. Pembahasan .....	75
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
5.1. Kesimpulan.....	82
5.2. Saran .....	83
5.2.1. Bagi Pendidik .....	83
5.2.2. Bagi Siswa.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Siswa Kelas X TKJ.....	18
Tabel 1. 2 Daftar Jumlah Sampel.....	20
Tabel 1. 3 Rancangan Desain Penelitian.....	22
Tabel 1. 4 Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar .....	26
Tabel 1. 5 Skor Skala Likert .....	27
Tabel 1. 6 Norma Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar .....	31
Tabel 1. 7 Daftar Pendidik Dan Kependidikan .....	34
Tabel 1. 8 Sarana dan Prasarana .....	39
Tabel 1. 9 Rekapitulasi hasil data angket indikator 1 (sub 1) .....	51
Tabel 1. 10 Rekapitulasi hasil data angket indikator 1 (sub 2) .....	53
Tabel 1. 11 Rekapitulasi hasil data angket indikator 1 (sub 3) .....	54
Tabel 1. 12 Rekapitulasi hasil data angket indikator 1 (sub 4) .....	55
Tabel 1. 13 Rekapitulasi hasil data angket indikator 1 (sub 5) .....	55
Tabel 1. 14 Rekapitulasi hasil data angket indikator 2 (sub 1) .....	56
Tabel 1. 15 Rekapitulasi hasil data angket indikator 2 (sub 2) .....	57
Tabel 1. 16 Rekapitulasi hasil data angket indikator 2 (sub 3) .....	58
Tabel 1. 17 Rekapitulasi hasil data angket indikator 2 (sub 4) .....	59
Tabel 1. 18 Rekapitulasi hasil data angket indikator 3 (sub 1) .....	60
Tabel 1. 19 Rekapitulasi hasil data angket indikator 3 (sub 2) .....	60
Tabel 1. 20 Rekapitulasi hasil data angket indikator 4 (sub 1) .....	61
Tabel 1. 21 Rekapitulasi hasil data angket indikator 4 (sub 2) .....	62
Tabel 1. 22 Rekapitulasi hasil data angket indikator 4 (sub 3) .....	62
Tabel 1. 23 Rekapitulasi hasil data angket indikator 5 (sub 1) .....	63
Tabel 1. 24 Rekapitulasi hasil data angket indikator 5 (sub 2) .....	64
Tabel 1. 25 Pengelompokan Data Rekapitulasi Setiap Indikator.....	65
Tabel 1. 26 Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Sejarah Kelas Kontrol (X TKJ 2) .....	66
Tabel 1. 27 Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Sejarah Kelas Eksperimen (X TKJ 3) .....	67
Tabel 1. 28 Olah Data Statistic Deskriptif Angket Motivasi Belajar Kelompok Kontrol (X TKJ 2) Dan Kelompok Eksperimen (X TKJ 3) .....	67
Tabel 1. 29 Hasil <i>Case Processing Summary</i> .....	68
Tabel 1. 30 Hasil Uji Normalitas .....	69
Tabel 1. 31 Hasil Uji Linearitas .....	70
Tabel 1. 32 Hasil Kategorisasi Kelompok Kontrol.....	71
Tabel 1. 33 Hasil Kategorisasi Kelompok Eksperimen .....	71
Tabel 1. 34 Hasil Determinasi ( $R^2$ ).....	72
Tabel 1. 35 Interpretasi Nilai r.....	74

Tabel 1. 36 Uji ANOVA.....	74
Tabel 1. 37 Koefesien Regresi.....	72

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. 1 Denah SMKN 1 Negerikaton .....	33
Gambar 1. 2 Struktur Organisasi Sekolah.....	33
Gambar 1. 3 Wawancara Dengan Guru Sejarah dan Observasi Pembelajaran Sejarah ..	103
Gambar 1. 4 Pembelajaran Kelompok Kontrol.....	103
Gambar 1. 5 Pembelajaran Kelompok Eksperimen .....	103
Gambar 1. 6 Pengisian Angket Kelompok Kontrol.....	104
Gambar 1. 7 Pengisian Angket Kelompok Kontrol.....	104

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting guna kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara sebab pendidikan merupakan salah satu cara untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) (Rahim et al., 2023). Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan yang bermutu dan terjangkau bagi seluruh masyarakat menjadi begitu penting guna terjaminnya keberlangsungan dan kemajuan suatu negara dan bangsa dalam jangka panjang.

Berdasarkan penjelasan dari (Wang et al., 2023) bahwa, terdapat trend global memanfaatkan sarana teknologi untuk mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas, lebih mudah diakses, dan berfokus pada pengembangan individu, sehingga sekolah harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi, termasuk menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan. Oleh sebab itu, dapat diartikan bahwa dengan memanfaatkan teknologi secara tepat dapat mengembangkan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sehingga terdapat pengalaman belajar interaktif yang akan menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Berdasarkan wawancara pada 27 Mei 2024 yang peneliti lakukan di SMKN 1 Negerikaton dengan Ibu Siti Rosidah selaku Guru Sejarah bahwa, walaupun sudah menggunakan bantuan *power point* dan proyektor, kemudian pada evaluasi pembelajaran dengan cara langsung dan tidak langsung, yaitu tanya jawab dan melalui *google classroom* serta *Platform Quizizz*, namun tetap masih ada siswa yang merasakan kebosanan dalam pembelajaran Sejarah, dimana beberapa siswa juga menunjukkan ketidakantusiasan saat dihadapkan dengan tes atau soal latihan. Mereka cenderung merasa bosan dan enggan

mengerjakan soal, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Selain itu, melalui pengamatan pada 12 Agustus 2024 dan 26 September 2024 di Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton khususnya pada pembelajaran Sejarah, Kondisi siswa cenderung pasif terutama pada area tempat duduk bagian belakang. Salah satu faktor penyebab kurangnya kedisiplinan siswa adalah karena fokus belajar yang mudah teralihkan, dimana ada beberapa siswa yang secara diam-diam mengoperasikan perangkat seperti telepon genggam, atau malah bercanda dengan teman sebangku saat pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut dapat terjadi karena rendahnya motivasi belajar mereka, sedangkan motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran Sejarah. Sejalan dengan pernyataan (B. Uno, 2022) Motivasi belajar yang merupakan dorongan internal dan eksternal, yang berperan besar dalam perubahan perilaku siswa dan keberhasilan belajar. Dengan begitu, motivasi memegang peranan penting dalam mendorong untuk memastikan bahwa siswa aktif, gigih dan efisien dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat mencapai potensi akademik lebih optimal.

Dengan demikian, maka salah satu alternatif solusinya adalah dengan memilih pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, guna memotivasi siswa, seperti memanfaatkan digitalisasi dan memasukan sebuah permainan dalam pembelajaran Sejarah. Dari banyak penelitian, salah satu cara guna memotivasi siswa adalah dengan menerapkan konsep *Gamification*. Pendekatan ini bekerja dengan menggunakan elemen-elemen game untuk memotivasi dan meningkatkan keterlibatan pengguna (Marisa et al., 2020). Awalnya pada Tahun 1980-an, *American Airlines* (AA) mulai *gamification* diterapkan dalam dunia bisnis yaitu melalui program *frequent flyer* untuk menarik pelanggan baru dan mempertahankan *loyalitas* pelanggan lama. Dalam bidang pendidikan, *gamification* mulai berkembang dengan alat

bantu *platform gamification* yang lebih luas pada 1980-an (Yunita & Indrajit, 2022).

Oleh karena itu, alat bantu pembelajaran berbasis *Gamification* yang tepat, salah satunya adalah *Platform Kahoot.it*. Sementara Guru Sejarah SMKN 1 Negerikaton Ibu Siti Rosidah mengatakan belum pernah menggunakan *Kahoot.it* saat pembelajaran Sejarahnya, sedangkan *Kahoot.it* adalah sebuah *Platform* pembelajaran yang menyediakan alat dan lingkungan digital di mana pengajar dapat membuat dan menjalankan pembelajaran interaktif, permainan edukatif, dan aktivitas lain yang dirancang guna meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Seperti yang di ungkapkan oleh (Irwan & Walidi, 2019) pada penelitiannya bahwa *Kahoot.it* termasuk salah satu *web tool* yang menyediakan berbagai permainan online berbasis pendidikan. Selain itu, *Kahoot.it* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi yang dipelajari melalui cara mengajukan pertanyaan yang interaktif dan menyenangkan (Mattawang & Syarif, 2023). Penelitian serupa dari (Gymnastiar, 2022) juga mengungkapkan bahwa penerapan *Kahoot.it* sebagai metode pembelajaran akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menganggap perlu dilakukannya penelitian ini untuk melihat motivasi belajar siswa setelah digunakannya sebuah pendekatan *Gamification* yang menggunakan *Platform Kahoot.it* pada pembelajaran Sejarah.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh positif dari pendekatan *Gamification Platform Kahoot.it* terhadap peningkatan motivasi belajar Sejarah siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh positif pendekatan *Gamification Platform*

*Kahoot.it* terhadap peningkatan motivasi belajar Sejarah siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton.

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang memanfaatkan secara luas dalam ranah pendidikan. Manfaat yang diinginkan dari penelitian ini antara lain:

##### 1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi para pengajar untuk meningkatkan efektivitas proses pengajaran, membantu mereka dalam menentukan pilihan media pembelajaran yang tepat. Karena tingkat motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh teknologi seperti *Kahoot.it* yang memberikan edukasi dalam bentuk permainan, sehingga siswa dapat tertarik dan tidak merasa kebosanan saat pembelajaran, terutama pada pembelajaran Sejarah.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat mengoptimalkan kualitas pengajaran di SMKN 1 Negerikaton, sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar pada siswa.

##### 2. Secara Praktis

###### 2.1. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah dengan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus teratur dengan memanfaatkan pendekatan yang menggabungkan elemen permainan.

###### 2.2. Bagi Guru

Bagi Guru untuk bisa dipakai sebagai bagian dalam meningkatkan pembelajaran Sejarah di Kelas lebih menarik dan tidak membosankan melalui pendekatan *Gamification* yang menggunakan sebuah *Platform* yaitu *Kahoot.it*.

###### 2.3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat dipakai sebagai kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah lebih menarik dan tidak membosankan dengan menggunakan pendekatan *Gamification* yang menggunakan sebuah *Platform* yaitu *Kahoot.it*.

#### 2.4. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pemahaman dan memperluas wawasan peneliti dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, serta akan menjadi modal yang sangat bermanfaat bagi peneliti saat menjalankan tugas sebagai pendidik Kelas.

### 2.5. Kerangka Pikir

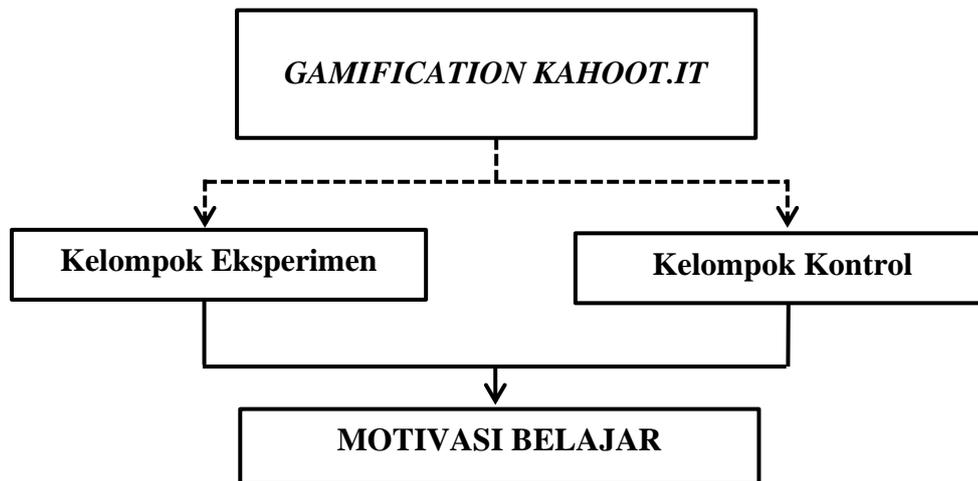
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sebagai metode penelitiannya. Desain penelitian yang digunakan yaitu *True Experimental design* dengan bentuk adalah *Post-Test Only Design*, desain ini dipilih secara random kelompoknya yaitu terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses penelitiannya yaitu, dimana kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan pendekatan *Gamification* dengan *Platform Kahoot.it*, sedangkan kelompok kontrol belajar dengan pendekatan *Non-Gamification* yaitu pendekatan Saintifik dengan *Platform Kahoot.it*.

Dalam penelitian ini analisis data yang akan digunakan yaitu *statistik deskriptif*, dimana menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Kemudian untuk mengukur pengaruh masing-masing kelompok yaitu dengan mengukur pengaruh hasil rerata setelah perlakuan yang akan menggunakan rumus uji Regresi Linear Sederhana.

Analisis data tersebut untuk mengukur hasil angket motivasi belajar yang disebarkan setelah perlakuan dilaksanakan pada kedua kelompok untuk melihat pengaruh dari sebuah pendekatan yaitu *Gamification* dengan alat bantu *Platform Kahoot.it*. Kemudian, diharapkan dapat diketahui apakah

pendekatan *Gamification* dengan *Kahoot.it* memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan lain.

## 2.6. Paradigma Penelitian



Keterangan:

- > : Garis pembeda antar kelompok penelitian
- > : Garis pengaruh antar kelompok penelitian

## 2.7. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2023), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis juga dikatakan jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: Tidak Terdapat Pengaruh Positif Dari Pendekatan *Gamification Platform Kahoot.It* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton Tahun Ajaran 2024/2025.

H<sub>1</sub>: Terdapat Pengaruh Positif Dari Pendekatan *Gamification Platform Kahoot.It* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton Tahun Ajaran 2024/2025.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Kajian Teori

#### 2.1.1. Pendekatan *Gamification*

##### 1. Definisi Pendekatan *Gamification*

*Gamification* adalah kosakata Bahasa Inggris yang berasal dari “*game*” dan “*fiction*” yang berarti “menyebabkan sesuatu” (Aribowo, 2014). Menurut (Deterding et al., 2011) yang mendefinisikan *gamification* sebagai bentuk penggunaan elemen desain *game* dalam konteks *non-game*.

Pada Tahun 1980-an, American Airlines (AA) menggunakan teknik *gamification* dalam bisnisnya melalui program *frequent flyer*-nya. Hal ini dimulai pada tahun 1981. Tujuan dari program ini adalah untuk menarik para pelanggan baru dan mempertahankan *loyalitas* pelanggan lama. Mengikuti program AA, pada tahun 1983, Holiday Inn memulai program *loyalitas* yang serupa untuk mendorong wisatawan agar menginap di Holiday Inn di seluruh AS. Selanjutnya untuk tujuan pendidikan, permainan seperti *The Oregon Trail* dan *Lemonade Stand* mulai diproduksi pada tahun 1970-an. Tahun 1980-an, lebih banyak platform *gamification* dibuat untuk pendidikan. Berikut ini adalah beberapa contoh *gamification* yang dapat diterapkan dalam pendidikan: *Master Type*, *Rocky's Boots*, *Typo Attack*, *Stickybear ABC*, *Quizlet*, *Kahoot.it*, *Wordwall*, dll (Yunita & Indrajit, 2022).

Menurut (Kapp, 2012) *Gamification* dapat didefinisikan sebagai sebuah konsep yang menggabungkan permainan, estetika dan

pemikiran keterampilan untuk memotivasi, mendorong pembelajaran dan memecahkan masalah. *Gamification* adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran (Hakeu et al., 2023).

Selain itu, Nick Pelling orang pertama yang menggunakan istilah *gamification* di Tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*), menyebutkan bahwa *Gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan atau video *game* dengan tujuan mengajak siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dalam proses pembelajaran (Alpin & Syofian, 2020).

Menurut (Anam et al., 2024) dalam bukunya juga menyebutkan bahwa *gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen permainan dengan tujuan untuk memotivasi siswa dan meningkatkan kepuasan terhadap proses pembelajaran. Dengan menggunakan gamifikasi, media pembelajaran dapat menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa *gamification* merupakan suatu pendekatan untuk meningkatkan kinerja individu melalui cara yang memikat, sehingga memudahkan mereka dalam mencapai target tertentu.

## 2. Langkah-Langkah Penerapan Pendekatan *Gamification*

Langkah-langkah pembelajaran *gamification* menurut (Jusuf, 2016) sebagai berikut:

1. Tentukan ide besarnya
2. Susun skenario permainan
3. Buat desain aktivitas pembelajaran

4. Bentuk kelompok-kelompok
5. Terapkan dinamika permainan

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan model pembelajaran *gamification* dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa setiap langkah, mulai dari menentukan tujuan pembelajaran hingga menerapkan dinamika permainan, bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan *gamification* akan diterapkan dengan memanfaatkan *platform Kahoot.it* sebuah aplikasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan waktu, dan kompetisi.

### 3. Manfaat *Gamification* Dalam Pendidikan

Menurut (Dichev & Dicheva, 2017) *Gamification* dalam pendidikan adalah pendekatan yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip desain permainan ke dalam lingkungan pembelajaran. Didalam dunia pendidikan, *Gamification* bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggabungkan pola pikir permainan, desain permainan, dan mekanisme permainan (Wangi et al., 2018).

Selain itu dalam bukunya (Wangi et al., 2022) dengan judul “Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi”, ia mengungkapkan bawasannya *Gamification* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dalam aktivitas belajar. Penerapan ini mencakup memasukkan komponen permainan ke dalam proses pembelajaran dan digunakan untuk

memotivasi siswa agar lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan.

Dengan menerapkan elemen permainan, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam berpartisipasi. Hal ini juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dan fokus dalam materi yang dipelajari. Dengan demikian secara keseluruhan, *gamification* berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi.

### 2.1.2. Platform Kahoot.it

#### 1. Pengertian Kahoot.it

*Kahoot.it* didirikan pada tahun 2012 oleh Morten Versvik, Johan Brand dan Jamie Brooker, dalam proyek bersama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia (NTNU), belajar dengan Profesor Alf Inge Wang dan kemudian terjun ke dunia bisnis Norwegia Asmund Furuseth (Wang A. I. & Tahir, 2020).

*Kahoot.it* adalah perangkat lunak pengajaran atau Platform pengajaran daring yang menyediakan pembelajaran berbasis game *online* yang dapat disajikan dengan materi pembelajaran. Belajar dan bermain dengan *Kahoot.it* menyertakan siswa dan menciptakan suasana lebih menyenangkan, dan tidak membosankan (Christiani et al., 2019).

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh (Ilone et al., 2023) juga menjelaskan bahwa *Kahoot.it* adalah perangkat lunak yang digunakan sebagai permainan Kelas memiliki kemampuan untuk membuat materi melalui video, diskusi, atau pertanyaan online dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam tim.

#### 2. Manfaat Kahoot.it Dalam Pembelajaran

*Kahoot.it* merupakan media yang berbentuk *platform video* pembelajaran yang didalamnya berisi game dan materi yang dapat dianalisis oleh siswa secara individu dan kelompok pembelajaran dan diselingi pertanyaan yang nantinya bisa dikerjakan oleh siswa secara individu dan didalamnya memiliki fitur- fitur yang bagus untuk membuat penyampaian materi yang terkesan lebih variatif nantinya (Muryani & Purwanti, 2021). *Kahoot.it* menyediakan beragam fitur video, gambar, suara sebagai template gratis, atau ada juga fitur lain yang bisa diimport (Abdillah et al., 2022).

*Kahoot.it* sangat efektif dan menarik untuk kegiatan belajar mengajar. Penggunaannya memungkinkan guru untuk menghadirkan kreativitas dan inovasi dalam proses belajar. Dengan membuat penyampaian materi yang menyenangkan, *Kahoot.it* membantu siswa merasa nyaman dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas, sekaligus memastikan mereka terdidik untuk mengikuti perkembangan teknologi terkini (Christiani et al., 2019).

Selain itu, penggunaan *Kahoot.it* bermanfaat mendorong siswa untuk berdiskusi secara aktif dalam menemukan jawaban dengan cepat, yang pada gilirannya membangkitkan semangat kompetitif di antara mereka, karena mereka berusaha bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin tertinggi (Purwanti & Fredy, 2020).

Dengan demikian, menggunakan dan memanfaatkan Kahoot sebagai alat pembelajaran adalah cara belajar yang sangat menyenangkan, efektif dan menghibur, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar karena, *Kahoot.it* sebagai alat pembelajaran tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai alat yang mendukung aktivitas dan partisipasi siswa secara keseluruhan dalam proses belajar mengajar.

### 2.1.3. Motivasi Belajar

#### 1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi adalah rangkaian usaha untuk menciptakan kondisi tertentu yang membuat seseorang ingin dan bersedia melakukan sesuatu. Jadi, meskipun motivasi bisa dipicu oleh faktor eksternal, pada dasarnya ia tumbuh dari dalam diri seseorang. Salah satu faktor eksternal yang dapat menumbuhkan motivasi seseorang untuk belajar adalah lingkungan (Emda, 2018).

Motivasi belajar mendorong siswa untuk mempersiapkan diri dan mengingatkan mereka tentang tujuan belajar yang harus dicapai. Motivasi ini sangat mempengaruhi usaha siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa dengan motivasi belajar tinggi akan berusaha keras dan melihat tugas-tugas sebagai tantangan yang perlu diselesaikan dengan baik (Galugu et al., 2021). Selain itu menurut Sardiman dikutip oleh (Rahmat, 2018) dalam bukunya, dimana motivasi belajar adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin belajar.

Motivasi menunjuk pada proses gerakan termasuk situasi yang mendorong seseorang berbuat sesuatu yang timbul dari dalam individu (Noviani et al., 2015). Dengan demikian, motivasi belajar adalah kondisi psikologis dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bergerak menuju cita-cita yang positif, serta mengubah perilaku dan persepsinya agar dapat mencapai keinginan hidupnya.

#### 2. Teori Motivasi

##### a. Abraham Maslow (Teori Kebutuhan)

Teori yang dikembangkan oleh Abraham Maslow menjelaskan bahwa setiap individu memiliki kebutuhan yang tersusun secara hierarkis, baik secara fisik maupun psikologis. Kebutuhan ini mulai dari kebutuhan fisiologis (sandang, pangan, papan), rasa aman (keamanan dan kenyamanan), kebutuhan sosial (kasih sayang dan persahabatan), kebutuhan akan prestasi (kompetisi dan pencapaian), hingga kebutuhan aktualisasi diri (pengembangan kapasitas dan kemampuan pribadi). Menurut Maslow, motivasi seseorang dipengaruhi oleh dorongan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini.

b. Teori Clayton Alderfer (Teori ERG: *Existence, Relatedness, dan Growth*)

Teori ini menyatakan bahwa jika suatu kebutuhan tidak terpenuhi, keinginan untuk memenuhinya akan semakin besar. Setelah kebutuhan dasar terpenuhi, dorongan untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi akan semakin kuat. Namun, jika sulit untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi, keinginan untuk memenuhi kebutuhan dasar akan meningkat (Suralaga, 2021).

c. Teori McClelland (Teori Kebutuhan Berprestasi)

Menurut McClelland, teori kebutuhan akan pencapaian atau need for achievement (N.Ach) menyatakan bahwa motivasi bervariasi berdasarkan kekuatan kebutuhan individu untuk meraih prestasi. McClelland menyebutkan bahwa individu yang memiliki prestasi tinggi (*high achievers*) menunjukkan tiga karakteristik utama yakni preferensi untuk mengerjakan tugas dengan tingkat kesulitan moderat, menyukai situasi di mana hasil kerja mereka adalah hasil dari usaha mereka sendiri, bukan faktor lain seperti keberuntungan dan menginginkan umpan balik mengenai kesuksesan dan kegagalan mereka, berbeda dengan mereka yang memiliki prestasi rendah (Herawati et al., 2023).

### 3. Kategori Motivasi Belajar

Menurut (B. Uno, 2022) Motivasi belajar yang merupakan dorongan internal dan eksternal, berperan besar dalam perubahan perilaku siswa dan keberhasilan belajar. Berikut uraian dari kedua kategori motivasi tersebut menurut (Herawati et al., 2023)

#### a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik, juga dikenal sebagai motivasi internal, adalah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pendapat orang lain.

Adapun faktor yang mempengaruhinya yaitu adanya kebutuhan, pengetahuan tentang kemajuan pribadi dan aspirasi atau cita-cita (Fathurrohman & Sulistyorini, 2012).

#### b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik, atau motivasi eksternal, adalah dorongan yang muncul karena pengaruh dari luar atau orang lain. Biasanya, motivasi ini timbul ketika seseorang menginginkan sesuatu yang berasal dari orang lain atau ingin mendapatkan barang yang dimiliki oleh orang lain. Adapun faktor yang mempengaruhinya menurut Amir Daien Idrakusuma dikutip oleh Miftahul Arifin ada tiga faktor, yaitu penghargaan, hukuman dan persaingan atau kompetisi.

### 4. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan oleh (B. Uno, 2022) sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- e. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

#### 2.1.4. Pembelajaran Sejarah

Secara Etimologis, kata "Sejarah" berasal dari Bahasa Arab, yaitu "syajara" atau "syajaratun" yang berarti pohon, atau "syajarah an-nasab" yang berarti pohon silsilah. Dalam Bahasa Inggris, kata yang setara dengan Sejarah adalah "*history*," yang merujuk pada masa lalu umat manusia atau kejadian-kejadian alam. Kata "*history*" dalam Bahasa Inggris berasal dari Bahasa Yunani Kuno "*historia*," yang berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui penyelidikan atau bertanya-tanya. Dalam berbagai masyarakat daerah, terdapat istilah-istilah yang mengacu pada definisi Sejarah, seperti silsilah, riwayat, hikayat, tambo, dan babad (Dora & Endayani, 2018).

Dengan demikian, Menurut (Birsyada et al., 2021) pembelajaran Sejarah adalah proses memberikan materi tentang perjalanan hidup masyarakat dan berbagai perubahan yang mereka alami, dengan tujuan membentuk karakter, sikap, dan keyakinan siswa. Selain itu, Pembelajaran Sejarah di sekolah adalah mengingat penanaman nilai norma serta cinta tanah air perlu di tanamkan sejak dini, belajar Sejarah adalah secara tidak langsung mengenalkan kepada siswa untuk belajar mengenai pengalaman (Noviasari et al., 2017)

Berdasarkan penjelasan kajian teori tersebut, *gamification* merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa. Melalui *platform* seperti *Kahoot.it*, *gamification* menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam memahami materi, termasuk dalam pembelajaran Sejarah. Motivasi belajar yang terdiri dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik berperan penting dalam keberhasilan penerapan *gamification*, karena membantu siswa mengembangkan dorongan internal maupun eksternal untuk mencapai tujuan belajar.

## 2.2. Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi (Mumpuni, 2018) dengan judul “Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018”. Teknik analisis data yang dipakai yakni analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperolehnya yaitu pada pengolahan data penelitian yang terdapat peningkatan persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018, yaitu 76,20% pada siklus I naik menjadi 82,55% pada siklus II, dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu sebesar 80%. Persamaan penelitian penulis dengan skripsi ini sama-sama memakai penerapan *gamification* dan sama-sama fokus pada motivasi belajar siswa Kelas X SMK. Namun, perbedaannya ada pada alat bantu *gamification* yang digunakan yang mana skripsi ini menggunakan aplikasi *Powtoon*, sedangkan penelitian penulis menggunakan *Platform Kahoot.it*.
2. Skripsi (Astuti, 2023) dengan judul “Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia”. Metode yang dipakai skripsi ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil uji t-test menampilkan nilai signifikansi, yaitu 0,000, maka  $\text{Sig.} < 0,05$  sehingga ada pengaruh antara media game Kahoot.it terhadap minat belajar siswa. Persamaan penelitian penulis pada skripsi ini sama-sama menggunakan *Kahoot.it*. Perbedaannya ada pada tujuan dalam menggunakan *Kahoot.it* itu sendiri, dimana skripsi ini fokus untuk mengetahui pengaruh *Kahoot.it* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran kimia, sedangkan penelitian penulis fokus untuk mengetahui pengaruh *Kahoot.it* pada pembelajaran Sejarah terhadap motivasi belajar siswa SMK.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merujuk pada batasan dan cakupan topik yang akan diteliti. Ini menetapkan sejauh mana topik akan diuraikan, serta area atau populasi yang akan dianalisis. Oleh karena itu, peneliti memberikan kejelasan mengenai sasaran dan tujuan penelitian yang mencakup ruang lingkup sebagai berikut:

##### 3.1.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan pendekatan *gamification* menggunakan *Platform Kahoot.it* dalam pembelajaran Sejarah.

##### 3.1.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah Guru Sejarah dan siswa Kelas X TKJ di SMKN 1 Negerikaton yang terlibat dalam pembelajaran Sejarah menggunakan *Kahoot.it*.

##### 3.1.3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini yaitu SMKN 1 Negerikaton yang beralamatkan di Jl. Pandean II No. 001, Desa Purworejo Kecamatan Negerikaton, Purworejo, Kec. Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran, Lampung 35371. Letak sekolah ini berada di tengah sawah namun akses jalan menuju sekolah masih terjangkau.

##### 3.1.4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025

## 3.2. Populasi, Sampel dan Teknik *Sampling*

### 3.2.1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2023) dalam bukunya yang mengutip Corper, Donald, R; Schindler, Pamela S, yang menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. (Machali, 2021) juga mengatakan populasi adalah keseluruhan objek/subjek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Sedangkan sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi disebut sampel penelitian. Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasinya yaitu seluruh Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton Tahun Ajaran 2024/2025.

**Tabel 1. 1 Jumlah Siswa Kelas X TKJ**

No	Kelas	Jumlah
1	TKJ 1	35
2	TKJ 2	35
3	TKJ 3	35
Total		105

Sumber: Guru Sejarah SMKN 1 Negerikaton

### 3.2.2. Sampel

Sampel merupakan bagian kecil dari kumpulan populasi yang akan diteliti. Dalam penelitian, penarikan sampel dilakukan untuk memperoleh sampel yang sangat mewakili populasi penelitian (Hamid & Prasetyowati, 2022). Jika populasi besar, dan peneliti tidak memungkinkan mempelajari segala hal tentangnya, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat memakai sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2023).

Dalam penentuan untuk mendapatkan jumlah sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan *margin of eror* (taraf kesalahan 10%), alasan digunakan *error* 10% (tingkat kepercayaan 90%) yaitu mengacu pada tingkat kesalahan maksimal yang bisa ditolerir di penelitian ilmu sosial (Alkumoiroh &

Warsitasari, 2022). Berikut perhitungan pengambilan sampel dengan rumus Slovin/ Yamane (Sugiyono, 2023):

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel yang diperlukan

N : Jumlah Populasi

e : *margin off error* ( 10% )

Berdasarkan rumus slovin di atas, maka dapat diukur besarnya sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{105}{1 + 105(0,1)^2}$$

$$n = 51,22$$

Berdasarkan penentuan sampel dengan menggunakan rumus slovin di atas maka didapat (n) sampel yaitu 51,22, karena jumlah sampel harus bilangan bulat, maka hasilnya dibulatkan menjadi 51 siswa

### 3.2.3. Teknik Sampling

Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* yang dilakukan dengan memilih sampel secara acak. Menurut (Machali, 2021) *Cluster Random Sampling* (pengambilan sampel secara berkelompok atau daerah) ini digunakan apabila populasi cukup besar, sehingga perlu dibuat beberapa Kelas atau kelompok, dimana dalam sampel ini unit analisisnya bukan individu tetapi kelompok atau Kelas yang terdiri atas sejumlah individu. Selain itu, menurut Wilson, 2014 dalam (Firmansyah & Dede, 2022) mengatakan bahwa *cluster random sampling* adalah di mana seluruh populasi dibagi menjadi *cluster* atau kelompok.

Dengan demikian seluruh populasi pada penelitian ini sudah terbagi secara alami dalam 3 kelompok yaitu Kelas TKJ 1, TKJ 2, dan TKJ 3.

Kemudian, (Sugiyono, 2023) juga menjelaskan langkah teknik sampling ini yaitu melalui 2 tahap, dimana tahap pertama menentukan sampel klasternya secara random, dan tahap kedua menentukan orang-orang yang ada pada area *cluster* itu secara random juga.

Berdasarkan hal tersebut, langkah pertama penentuan *cluster* dilakukan dengan menggundi seluruh kelompok Kelas populasi yaitu (TKJ 1, TKJ 2, TKJ 3) untuk dipilih 2 kelompok Kelas sebagai sampel, kemudian diundi kembali untuk menentukan kelompok kontrol dan eksperimennya, di mana didapatkan hasil untuk kelompok kontrolnya TKJ 2 dan kelompok eksperimennya TKJ 3.

Selanjutnya, pada tahap kedua, penentuan individu kedua kelompok secara random yang dilakukan dengan metode pengundian sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan, yaitu 51 siswa. Setiap kelompok terdiri dari 35 siswa, sehingga ditentukan jumlah sampel masing-masing kelompok, sebagai berikut:

$$\text{Sampel kelompok kontrol (TKJ 2)} = \frac{35}{70} \times 51 = 25,5$$

$$\text{Sampel kelompok Eksperimen (TKJ 3)} = \frac{35}{70} \times 51 = 25,5$$

Karena hasilnya desimal, maka perlu menyesuaikan pembulatan agar totalnya sesuai yang dibutuhkan 51 siswa. Dengan begitu jumlahnya disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. 2 Daftar Jumlah Sampel**

No	Kelompok Cluster	Jumlah Siswa
1	Tkj 2 (Kontrol)	26 Siswa
2	Tkj 3 (Eksperimen)	25 Siswa
<b>Total</b>		<b>51 Siswa</b>

Sumber: Olah data peneliti

Setelah mendapatkan jumlah sampel per kelompok, dilakukanlah proses pengundian untuk memilih siswa secara acak. Proses ini dilakukan dengan menyiapkan 35 kertas, sesuai jumlah total siswa diKelas. Dari jumlah tersebut, sebanyak 26 kertas diberi nomor 1-26 untuk kelompok kontrol dan 25 kertas diberi nomor 1-25 untuk

kelompok eksperimen, sementara sisanya dibiarkan kosong. Semua kertas digulung supaya tidak terlihat, dan dimasukkan kedalam sebuah wadah, kemudian setiap siswa berkesempatan untuk mengambil satu kertas secara acak. Siswa yang mendapatkan kertas bernomor ditetapkan sebagai sampel, sedangkan siswa yang mendapatkan kertas kosong tidak termasuk dalam sampel. Nama-nama siswa yang terpilih dalam sampel terlampir pada lampiran.

### 3.3. Metode Penelitian

Metodologi berasal dari kata “*methodos*” dan “*logos*”. *Methodos* berarti “jalan sampai” dan *Logos* berarti “ilmu”. Jadi metodologi secara sederhana diartikan ilmu tentang sebuah cara atau jalan untuk sampai pada tujuan yang telah ditetapkan (Sukiati, 2016). Secara garis besar metode penelitian adalah langkah atau kegiatan dalam informasi sehingga memperoleh data agar bisa diolah dan dianalisis. Artinya metode penelitian adalah bagaimana peneliti membuat gambaran secara komprehensif (Sahir, 2021). Kemudian (Sugiyono, 2023) juga mengartikan metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Secara keseluruhan, berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat diartikan bahwa metode penelitian adalah pendekatan sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data untuk mencapai tujuan penelitian tertentu. Dengan demikian, dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan data berupa angka-angka, serta metode eksperimen sebagai metode penelitiannya.

Menurut (Sugiyono, 2023) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang dipakai untuk menentukan pengaruh variable independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Kemudian menurut (Hikmawati, 2020) Penelitian eksperimen adalah telaah empiris sistematis yang meminimumkan varian dari singkat atau hampir singkat bebas yang mungkin ada tetapi tidak relevan dengan masalah yang diteliti dengan memanipulasi satu atau beberapa variabel bebas

dalam kondisi yang ditetapkan, dioperasikan dan dikontrolkan secara cermat dan teliti.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut bahwa metode eksperimen adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menentukan bagaimana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dari pendekatan *Gamification Platform Kahoot.it* dalam proses pembelajaran Sejarah terhadap motivasi belajar siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton.

### 3.4. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yaitu *True Experimental design*. Dimana pada desain ini, dikatakan *True Experimental* (eksperimen sungguh-sungguh), karena peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *True Experimental* adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang digunakan dipilih secara random (Sugiyono, 2023).

Sedangkan bentuk desain *True Experimental design* yang digunakan adalah *Post-Test Only Design*. Desain ini merupakan desain penelitian eksperimen yang mengukur variabel dependen pada kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan yang sama. Selanjutnya, penggunaan desain ini hanya melakukan *post-test* baik terhadap kelompok eksperimen maupun terhadap kelompok kontrol, untuk melihat perbedaan secara signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Adapun perlakuan (*treatment*) adalah (O1:O2) dengan bentuk rancangan untuk jenis desain ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. 3 Rancangan Desain Penelitian**

R	X	O <sup>2</sup>
R		O <sup>4</sup>

Sumber: (Sugiyono, 2023)

Keterangan:

- R : Kelompok Kelas (Eksperimen dan Kontrol)  
X : Mendapat Perlakuan (Menggunakan *Platform Kahoot.it*)  
O<sup>2</sup> : Skor setelah perlakuan (Kelompok Eksperimen)  
O<sup>4</sup> : Skor setelah perlakuan (Kelompok Kontrol)

Mengacu pada tabel desain penelitian yang digunakan, penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek yang akan menerima perlakuan. Kelompok pertama bertindak sebagai Kelas kontrol, sedangkan kelompok kedua akan menjadi Kelas eksperimen. Dimana kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan pendekatan *Gamification* dengan *Platform Kahoot.it*, sedangkan kelompok kontrol belajar menggunakan pendekatan Saintifik dengan *Platform Kahoot.it*.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

#### **3.5.1. Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2023). Menurut (Iba & Wardhana, 2023) Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan dan jawaban langsung antara peneliti dan responden atau subjek penelitian. Selain itu, menurut Creswell, 2014 dalam (Ardiansyah et al., 2023) mengatakan bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada tingkat kerangka yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun jenis-jenis wawancara menurut (Sugiyono, 2023):

##### **1. Wawancara Terstruktur**

Wawancara terstruktur ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Pada wawancara terstruktur ini, setiap responden diberi pertanyaan sama, dan pengumpul data mencatatnya.

##### **2. Wawancara Semi Terstruktur**

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah menemukan permasalahan yang lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.

### 3. Wawancara Tidak Terstruktur

Jenis wawancara ini adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden.

Berdasarkan uraian di atas, wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang penting dalam penelitian, terutama untuk memahami permasalahan secara mendalam dan memperoleh data yang relevan dari subjek penelitian. Dengan demikian wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, untuk memperoleh informasi dalam studi pendahuluan. Wawancara ini yang dilakukan dengan Ibu Rosidah selaku Guru Sejarah SMKN 1 Negerikaton untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai proses pembelajaran Sejarah di Kelas serta untuk memahami bagaimana motivasi belajar siswa.

#### **3.5.2. Observasi**

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2023). Menurut Bogdan & Biklen, 2017 dalam (Ardiansyah et al., 2023) mengatakan bahwa observasi memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan

dengan fenomena yang diteliti. Selain itu, observasi digunakan dalam bentuk pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku (Yusra et al., 2021).

Adapun macam-macam observasi dari proses pelaksanaan pengumpulan data, yaitu *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi non partisipan) menurut (Sugiyono, 2023). Berikut pendejelasannya:

1. Observasi Berperan serta (*Participant Observation*)

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya.

2. Observasi *Nonpartisipan*

Sementara observasi ini peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen

Berdasarkan uraian di atas, bahwa teknik observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang sangat esensial dalam penelitian, khususnya dalam memahami perilaku manusia, interaksi sosial, dan konteks situasional yang relevan. Observasi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang otentik dan kontekstual, karena dilakukan langsung di lokasi fenomena berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan observasi *nonpartisipan*, dimana pengumpulan data dengan metode observasi ini, yaitu untuk mengamati tingkah laku dan kejadian nyata yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran Sejarah berlangsung.

### **3.5.3. Kuesioner (Angket)**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa

diharapkan dari responden (Sugiyono, 2023). Kuesioner sering menggunakan daftar periksa (*checklist*) dan skala penilaian. Perangkat ini membantu menyederhanakan dan mengukur perilaku dan sikap responden (Hardani et al., 2020). Teknik penyebaran angket disebarakan dengan menggunakan *google form*.

**Tabel 1. 4 Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar**

No	Indikator	Sub indikator	Item		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Aktif dalam belajar	1,2,3,4	5,6,7	7
		Senang dalam belajar	8,9,10	11	4
		Tidak cepat putus ada	12	13	2
		Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan	14		1
		Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar	15		1
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran	16		1
		Rasa ingin tahu	17	18	2
		Adanya umpan balik	19	20	2
		Minat dalam belajar	21		1
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran	22		1
		Ketekunan dalam belajar	23		1
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	menghindari hukuman	24		1
		pujian (penghargaan)	25		1
		mendapatkan prestasi diKelas	26,27		2
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	28		1
		Senang dengan cara Guru mengajar di Kelas	29	30	2

Sumber: Adopsi dan adaptasi (Krismony et al., 2020)

Aitem pernyataan dalam Kuisisioner penelitian ini disusun menggunakan skala pengukuran likert yang dirumuskan 5 indikator motivasi belajar, yang butir-butir pernyataanya dirumuskan dalam 2 arah yaitu *Favorable* dan *Unfavorable* yang mengadopsi dan adaptasi dari jurnal milik (Krismony et al., 2020) .

Menurut (Azwar, 2021a) aitem yang berupa pernyataan mengenai indikator dapat dibuat dalam 2 arah, yaitu aitem yang arahnya favorabel dan aitem yang tidak favorable. Aitem disebut favorabel ketika isinya mendukung dengan isi indikator keprilakuannya. Sebaliknya aitem dikatakan tidak favorable bila isinya tidak mendukung berlawanan dengan isi indikator keprilakuannya.

**Tabel 1. 5 Skor Skala Likert**

Kalsifikasi	Keterangan	Skor Favorable	Skor Unfavorable
SS	Sangat Setuju	5	<b>1</b>
S	Setuju	4	<b>2</b>
N	Netral	3	<b>3</b>
TS	Tidak Setuju	2	<b>4</b>
STS	Sangat Tidak Setuju	1	<b>5</b>

Sumber: (Purwanto, 2018)

#### **3.5.4. Uji Pra-Syarat Instrumen**

Sebelum mendistribusikan kuesioner kepada responden di setiap kelompok eksperimen, perlu melakukan pengujian prasyarat instrument guna memvalidasi instrumen yang digunakan valid dan reliable, sebagai berikut:

##### **1. Uji Validitas Instrumen**

Uji validitas berkaitan dengan kualitas dari suatu instrumen penelitian. Instrumen yang berkualitas tidak lain adalah instrumen yang valid, yaitu yang dapat mengukur apa yang seharusnya di ukur (Purwanto, 2018).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar yang diadopsi dan diadaptasi dari Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Adopsi dilakukan dengan cara menggunakan instrumen yang sudah tersedia tanpa mengubah makna dari pernyataan-pernyataannya. Sementara itu, adaptasi dilakukan untuk menyesuaikan instrumen dengan kebutuhan penelitian ini, seperti menyesuaikan bahasa, konteks pembelajaran,

atau kelompok sasaran, tanpa menambah atau mengurangi jumlah pernyataan maupun mengubah makna yang terkandung di dalamnya.

Instrumen tersebut telah melalui proses uji validitas isi dengan rumus *Gregory* oleh (Krismony et al., 2020) diperoleh hasil sebesar 0,85 dengan 30 butir dinyatakan valid dan berada pada kriteria “sangat tinggi”. Karena instrumen ini telah terbukti valid melalui pengujian pada penelitian sebelumnya, sehingga peneliti tidak melakukan uji validitas ulang. Penyesuaian yang dilakukan juga tidak memengaruhi substansi atau tujuan dari setiap pernyataan dalam angket tersebut, sehingga instrumen tetap dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa secara akurat dan sesuai kebutuhan penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan alat ukur data yang konsepnya untuk melihat sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2021b). Tujuan dari uji reliabilitas ini adalah guna menampilkan konsistensi skor-skor yang diberikan skor satu dengan skor lainnya (Widodo et al., 2023).

Perdasarkan penjelasan sebelumnya pada uji validitas instrument bahwa peneliti menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar yang diadopsi dan diadaptasi dari Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Instrumen tersebut telah melalui proses uji realibilitas dengan *Alpha –Cronbach* oleh (Krismony et al., 2020) diperoleh hasil 0,80 yang berada pada kriteria “tinggi”. Karena instrumen ini telah terbukti reliabel melalui pengujian pada penelitian sebelumnya, sehingga peneliti tidak melakukan uji realibilitas ulang dan kuesioner motivasi belajar ini dapat digunakan.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang akan digunakan yaitu *statistik deskriptif*. Dijelaskan oleh (Sugiyono, 2023) statistik deskriptif ialah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi kategorisasi tingkat motivasi belajar, uji pra-syarat dan pengujian hipotesis sebagai berikut:

#### 3.7.1. Analisis Uji Pra-Syarat

Uji persyaratan analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak (Machali, 2021). Uji pra-syarat penelitian ini menggunakan uji normalitas dan linearitas sebagai berikut:

##### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu uji untuk memahami bagaimana data didistribusikan pada sebuah kelompok atau populasi. Terdapat dua kategori penyebaran data yaitu data berdistribusi normal dan tidak normal (Widodo et al., 2023). Menurut (Widodo et al., 2023) mengatakan bahwa beberapa ahli statistik mengungkapkan, apabila jumlah sampel yang diteliti lebih besar dari 100, maka menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*, dan apabila jumlah sampel yang diteliti kurang dari 100, maka menggunakan *Shapiro-Wilk*.

Berdasarkan hal tersebut, dikarenakan sampel pada penelitian ini kurang dari 100 maka untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*.

Kriteria data disebut normalitas apabila nilai signifikansi dari uji *Shapiro-Wilk* sebagai berikut (Machali, 2021):

- a. Jika nilai sig 2 tailed  $> 0,05$ , maka distribusi data normal
- b. Jika nilai sig 2 tailed  $< 0.05$ , maka distribusi data tidak normal

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan (Setiawan & Yoseph, 2020). Penghitungan uji linieritas data dengan menggunakan *deviation from Linearity* dengan bantuan *software SPSS version 23* dengan bentuk hipotesisnya adalah sebagai berikut :

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varians data linear)}$$

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varians data tidak linear)}$$

Kriteria pengujiannya sebagai berikut (Rodliyah, 2021):

- jika nilai signifikan *deviation from linearity*  $> 0,05$ , maka terdapat pengaruh yang linier
- jika nilai signifikan *deviation from linearity*  $< 0,05$ , maka tidak terdapat pengaruh yang linier

### 3.7.2. Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar

Pada penelitian ini, mengkategorikan tingkat motivasi belajar menggunakan norma kategorisasi jenjang. Tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur. Kontinum jenjang yang mengelempokkan tingkat motivasi belajar siswa ada 3 jenjang kategori yaitu “Tinggi”, “Sedang” “Rendah” (Azwar, 2021a).

Kategorisasi ini ditetapkan skor “sedang” yang ada diantara  $- 0,75 \sigma$  sampai dengan  $+ 0,75 \sigma$  karena menurut Azwar kiranya batas inilah yang akan menghasilkan distribusi yang paling rasional sehingga dapat dijadikan patokan sebagai berikut:

**Tabel 1. 6 Norma Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar**

Rumus	Kategori
$\mu + 0,75 \sigma \leq X$	Tinggi
$\mu - 0,75 \sigma \leq X < \mu + 0,75 \sigma$	Sedang
$X < \mu - 0,75 \sigma$	Rendah

Sumber: (Azwar, 2021a)

### 3.7.3. Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini teknik statistik yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Analisis Regresi Linear Sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh antara satu variabel prediktor (variabel bebas) terhadap variabel terikat (Wijayanto, 2008). Hipotesis yang diuji pada penelitian ini adalah pengaruh positif dari pendekatan *gamification platform kahoot.it* terhadap peningkatan motivasi belajar Sejarah Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y : Motivasi belajar
- X : Pendekatan *Gamification Kahoot.it*
- a : Konstanta/bila harga X=0
- b : Koefesien Regresi

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *software SPSS version 23*. Uji regresi linear sederhana tersebut dapat diukur dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0.05 (Hajarisman & Herlina, 2022).

- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , artinya berpengaruh atau  $H_0$  Ditolak
- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , artinya tidak berpengaruh atau  $H_0$  Diterima

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *gamification* menggunakan *platform Kahoot.it* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Sejarah siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton.

Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan *gamification* memiliki rata-rata motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan adanya elemen permainan seperti skor *real-time*, kompetisi, dan umpan balik langsung, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung konsep bahwa pendekatan *gamification* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar mereka. Dari segi statistik, hasil regresi linear sederhana menunjukkan bahwa pendekatan *gamification* memiliki hubungan yang linear dan berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar, dengan nilai determinasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar variasi dalam motivasi siswa dipengaruhi oleh penerapan pendekatan *gamification*. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran Sejarah yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa.

Dengan demikian, pendekatan *gamification platform Kahoot.it* tidak hanya sekadar inovasi dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Sejarah. Keunggulan *gamification* dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa menjadikannya sebagai pendekatan yang layak untuk diterapkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan mengenai Pengaruh Pendekatan *Gamification Platform Kahoot.it* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X TKJ SMKN 1 Negerikaton Tahun Ajaran 2024/2025, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **5.2.1. Bagi Pendidik**

Pendidik disarankan untuk terus memanfaatkan Platform *Kahoot.it* sebagai bagian dari pendekatan *Gamification* untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Sejarah. Penggunaan *Platform Kahoot.It* dapat dilakukan pada materi lain sebagai media pembelajaran. Selain itu, pendidik diharapkan memperhatikan umpan balik dari siswa terkait penggunaan *Platform* ini, agar metode pengajaran dapat disesuaikan dan variasi pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

### **5.2.2. Bagi Siswa**

Siswa disarankan untuk aktif berpartisipasi dalam permainan *Kahoot.it* selama proses pembelajaran, karena hal ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi Sejarah yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa perlu memanfaatkan pembelajaran berbasis *Kahoot.it* sebagai kesempatan untuk berkompetisi secara sehat dan meningkatkan kemampuan dalam mengingat fakta Sejarah. Disarankan juga agar siswa tidak hanya berfokus pada hasil akhir

permainan, tetapi lebih memperhatikan proses belajar selama permainan, untuk memperoleh manfaat yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01).
- Alkumoiroh, A. F., & Warsitasari, W. D. 2022. Pengaruh Modal Usaha, Jam Kerja Dan Lama Usaha Terhadap Pendapatan Usaha Mikro Kecil Menengah Pedagang Pasar Gambar Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar. *OPTIMAL Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 2(2), 202–219.
- Alpin, & Syofian, S. 2020. Implementasi Forward Chaining Pada Game Interaktif “Bersihkan Kotaku” dengan Pendekatan Gamification Berbasis Android. *Jurnal Sains & Teknologi*, X(2), 20–29.
- Anam, S., Abidin, U. K., & Rasidi, R. 2024. *Gamifikasi Dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas Dan Kolaborasi Siswa*. Academia Publication.
- Anjarwati, D., Basri, M., & Imanita, M. 2019. Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII. *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*, 7 (6).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Aribowo, E. K. 2014. Gamification: Adaptasi Game Dalam Dunia Pendidikan. *In Pengembangan Profesi Guru dan Dosen melalui Penulisan Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1–12.
- Azwar, S. 2021a. *Penyusunan Skala Psikologi* (ed. 3). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. 2021b. *Reliabilitas Dan Validitas* (ed. 4). Pustaka Pelajar.
- B. Uno, H. H. 2022. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Dibidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Birsyada, M. I., Gularso, D., Fairuzabadi, M., Baihaqi, M. K., Abdu, M., & Setiaji, A. W. 2021. *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum Penulis*. Bintang Semesta Media.
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Goein, A. M. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!* CV Jejak.
- Cynthia, A. D. D., Basri, M., & Imanita, M. 2019. Pengaruh Metode Permainan

Crossword Puzzle Terhadap Minat Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah. *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*, 7(6).

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” *In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 6, 9–15.
- Dichev, C., & Dicheva, D. 2017. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *In International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14(1).
- Dora, N., & Endayani, H. 2018. *Pengantar Ilmu Sosial*. CV. Widya Puspita.
- Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 52-172.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Membanlu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Startdar Nasional*. Teras.
- Firmansyah, D., & Dede. 2022. Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Galugu, N. S., Pajarianto, H., & Baharaini. 2021. *Psikologi Pendidikan*. Deepublish.
- Gymnastiar, I. A. 2022. Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran. *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1), 1–8.
- Hajarisman, N., & Herlina, M. 2022. *Buku Ajar Analisis Regresi dan Aplikasinya menggunakan SPSS Program Studi Statistika*. Statistika Unisba.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
- Hamid, A., & Prasetyowati, R. A. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Eksperimen*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J. S., & Auliya, N. H. auliya. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Herawati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. 2023. *Motivasi Dalam Pendidikan: Konsep, Teori, Aplikasi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Higinik, S., Sumayku, J., & Liando, S. O. E. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Simulasi Dan Komunikasi

- Digital Siswa Kelas X Bdp Smk Negeri 2 Tondano. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(4), 467–479.
- Hikmawati, F. 2020. Metodologi Penelitian. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Rajawali Pers.
- Iba, Z., & Wardhana, A. 2023. Wawancara dan Observasi. In *Pembangunan DAM*. Eureka Media Aksara.
- Ilone, N., Komara, C., & Yulinar, N. A. 2023. Students ' Perception Of Kahoot . It Used As Media To Assess Their English Grammar Competence. *UHAMKA International Conference on ELT and CALL (UICELL)*, 7, 14–15.
- Irwan, I., & Waldi, A. 2019. Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140.
- Jusuf, H. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction*. In *John Wiley & Sons*. Pfeiffer.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249–257.
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Marisa, F., Akhiriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. 2020. Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. 2023. Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42.
- Muryani, A., & Purwanti, K. Y. 2021. Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv. *Janacitta*, 4(1).
- Noviani, N., Maskun, M., & Basri, M. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 3(5).
- Noviasari, F., Maskun, & Ekwandari, Y. S. 2017. Penerapan Model Kooperatif Teknik Round Table untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 01, 64.
- Purwanto. 2018. Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*.

StaiaPress.

- Purwanty, R., & Fredy, F. 2020. Pemanfaatan Media Kahoot.It dalam Pembelajaran Group Investigation ditinjau dari Kerjasama Mahasiswa. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 113–118.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. 2023. Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 1–23.
- Rahmat, D. pupu S. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Rodliyah, I. 2021. *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi Analisis Dengan Bantuan Software SPSS*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia.
- Setiawan, C. K., & Yoseph, S. Y. 2020. Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia Cruisietta. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1), 1–9.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sukiati. 2016. Metodologi Penelitian: Sebuah Pengantar. In *Medan: CV. Manhaji* (Vol. 9).
- Suralaga, F. 2021. *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Wang, A. I., & Tahir, R. 2020. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. 2023. Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1–7.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. 2022. Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi. In *Analytical Biochemistry*. DELSMEDIA.
- Wangi, N. B. S., Halim, P., Badruddin, S., Maulamin, T., Setiawan, M. I., Wajdi, M. B. N., Mahatmaharti, A. K., Her-Iyawati, D. F., & Simarmata, J. 2018. Gamification framework and achievement motivation in digital era: Concept and effectiveness. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(3.6 Special Issue 6), 429–431.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. 2023. Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*. Science Techno Direct.
- Wijayanto, A. 2008. Analisis Regresi Linear Sederhana. *Undip*, 4(1), 1–4.

Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.

Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. 2021. Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22.