

ABSTRAK

ANALISIS PENGARUH PENERAPAN METODE GAMIFIKASI *CLASH OF CHAMPIONS* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMAN 13 BANDAR LAMPUNG

Oleh

INDAH MULYANING FAJRI

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah menjadi salah satu permasalahan yang sering dihadapi di sekolah. Metode Pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa kurang aktif, mudah bosan, dan tidak antusias terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode Gamifikasi *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 13 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Pra-Eksperimental dengan desain One-group Pretest-Posttest. Data yang digunakan yaitu berupa sebaran angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung pada mata pelajaran Sejarah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champions* dengan pengaruh sebesar 12,5% dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung dengan hasil uji data angket dari 70,06% menjadi 82,11%. Dan hasil uji efektivitas metode sebesar 75,95% yang berada pada kategori efektif.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, *Gamifikasi*, *Clash of Champion*, motivasi belajar.

ABSTRACT

ANALYSIS THE EFFECT OF CLASH OF CHAMPIONS GAMIFICATION ON HISTORY LEARNING ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT SMAN 13 BANDAR LAMPUNG

By

INDAH MULYANING FAJRI

The low learning motivation of students in history learning remains one of the common problems faced in schools. Learning methods that lack variety make students less active, easily bored, and less enthusiastic about the material being taught. This study aims to determine the effect of implementing the Gamification method “Clash of Champions” on students’ learning motivation at SMAN 13 Bandar Lampung.

This research used a quantitative approach with a pre-experimental design (One-Group Pretest-Posttest Design). The data were obtained from learning motivation questionnaires distributed to students before and after the implementation of the gamification method. The sample in this study consisted of eleventh-grade students of SMAN 13 Bandar Lampung in the History subject the results showed an increase in students’ learning motivation after the implementation of the gamification method, with an average score rising from 70.06% to 82.11%, indicating an improvement of 12.5%.

These findings demonstrate that the Gamification Clash of Champions method has a positive effect on enhancing students’ learning motivation by creating a more interactive, competitive, and enjoyable learning environment.

Keywords: *Learning Methods, Gamification, Clash of Champion, learning motivation.*