

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

(Skripsi)

Oleh

INDAH MULYANING FAJRI

2113033056



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

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.*

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

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 Skripsi

: Analisis Pengaruh Penerapan Metode Gamifikasi *Clash of Champions* Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 13 Bandar Lampung

Nama Mahasiswa

: Indah Mulyaning Fajri

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113033056

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi

: Pendidikan Sejarah

Fakultas

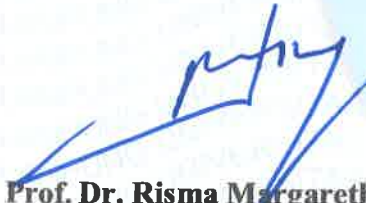
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

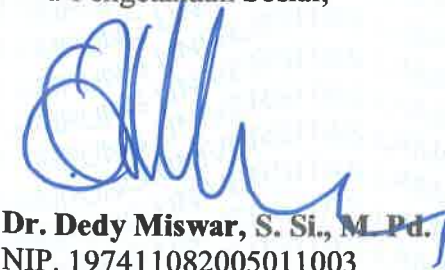

Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga., M.Hum.
NIP. 196204111986032001

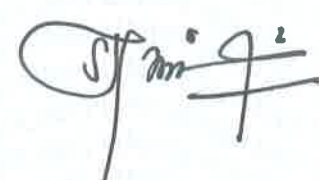

Marzius Insani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198703192024211012

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Koordinator Progran Studi
Pendidikan Sejarah,


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


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

MENGESAHKAN

a) Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga., M.Hum.



Sekretaris : Marzius Insani, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd.



b) Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 08 Desember 2025

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Mulyaning Fajri
NPM : 2113033056
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : PIPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Bumi Cikande Indah CI No. 22 Serang, Banten

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, 08 Desember 2025



Indah Mulyaning Fajri
NPM. 2113033056

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Serang pada tanggal 07 Maret 2003. Penulis merupakan putri ketiga dari pasangan Alm Bapak Abdul Rohim. dan Ibu Yanti. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 2008 di TK Al Mudzakarroh. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SDN Mudzakarroh Serang (2009-2014), kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama SMPN 1 Cikande (2014-2017)

dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 1 Ciruas (2017-2021). Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selama berkuliah, penulis pernah aktif dalam organisasi Forum Komunikasi Mahasiswa Sejarah (FOKMA Sejarah) sebagai sekretaris bidang sosmas pada tahun 2024. Pada tahun 2023 penulis melaksanakan kegiatan kampus mengajar selama 6 bulan di SMP Awwabiin Balaraja. Kemudian, pada tahun 2024 dibulan Januari hingga Februari penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Marga lestari dan melakukan kegiatan PLP di Desa Marga Lestari, Jati Agung, Lampung Selatan.

MOTTO

“Perang Telah usai,aku bisa pulang
Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!!”

(Nadin Amizah)

“Walau tak terdengar masuk akal bagi mereka yang tak percaya,tapi kita punya
kita yang akan melawan dunia”

(Nadin Amizah)

“Jalanmu kan sepanjang niatmu,simpan tegar dalam hati”

(Perunggu)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur saya persembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan sayang kepada:

Kedua orang tua saya, Bapak Abdul Rohim dan Ibu Yanti

Yang membesarkanku dengan cinta dan doa serta kesabaran, Terima kasih untuk setiap doa dan pengorbanan, selalu memberikan ridho dalam setiap langkah kehidupanku, memberikan semangat dan motivasi untuk tak menyerah, doa yang senantiasa mengalir untuk segala hal baik demi keberhasilan dan proses anakmu ini mencapai kesuksesan-nya. Semoga selalu diberkahi, sehat, dan hidup bahagia. Terima kasih atas segala upaya, cinta, kasih dan sayang serta segala hal yang telah kalian berikan kepada ku.

**Almamater tercinta
“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “Analisis Pengaruh Penerapan Metode Gamifikasi Clash of Champions Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar peserta didik di SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S. Pd., M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., Wakil selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
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.

6. Ibu Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum. Sebagai Pembimbing I terima kasih bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd. Sebagai Pembimbing II sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik, terima kasih ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembahas Skripsi, terima kasih ibu atas segala saran, masukan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
10. Bapak dan Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
11. Bapak Febriansah, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMAN 13 Bandar Lampung.
12. Bapak Yusuf Darmawan, S.Pd., M.Pd., selaku Waka Kurikulum SMAN 13 Bandar Lampung, dan Ibu Esi Erhana, S.Pd., selaku guru mata pelajaran sejarah, terima kasih telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti ketika melakukan penelitian di sekolah, serta seluruh bapak/ibu guru dan staff SMAN 13 Bandar Lampung yang telah banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
13. Kakakku Nurazizzah, S.E. terima kasih atas segala doa dan motivasi serta selalu memberikan segala dukungan, baik moral maupun materiil selama peneliti menempuh pendidikan di bangku kuliah.
14. Sahabatku Nabila Fauziah Aziz, Nike Sabililah, Mas Ayu Soraya, Khesieya Maulana Zahra, Merlinda terima kasih atas kebersamaan, kepeduliannya dan telah menjadi sahabat yang baik selama penulis menempuh perkuliahan.
15. Kaka tingkat sekaligus sahabatku, Putri Dalila Shabrina, Adhani Mayvera, Nesti Wulandari, Raisya Aulia, Destania Melina Putri, terima kasih atas

kebersamaan, kepeduliannya dan telah menjadi sahabat yang baik selama penulis menempuh perkuliahan.

16. Sahabatku M.Aldi Rahman Indrajaya, M.Hatta Fahada,Iqbal al bayyan
17. Sahabatku Chandriva Putri,Maulana Alif,Noval hadikusuma,Aisyah fitriani,Amelia putri,Fajrah Saidah. terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini dan terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik..
18. Teman-Teman se-PA terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini
19. Teman-teman KKN Periode I Tahun 2024.
20. Teman-teman seperjuangan dan teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2021 terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada penulis, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah penulis lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.
21. Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 08 Desember 2025

Indah Mulyaning Fajri
NPM. 2113033056

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Secara Teoritis	6
1.4.2 Secara Praktis.....	7
1.5 Kerangka Berpikir	7
1.6 Paradigma Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Pembelajaran Sejarah.....	10
2.3 Konsep Clash of Champions	15
2.4 Motivasi belajar	18
2.5. Penelitian Terdahulu	22
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	25
3.2 Populasi dan Sampel	26
3.2.1 Populasi.....	26
3.2.2 Sampel.....	26
3.3 Prosedur Penelitian	27
3.4 Metode Penelitian	28
3.5 Desain Penelitian	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	29
3.6.1 Wawancara	29
3.6.2 Observasi.....	30
3.6.3 Kuesioner (Angket)	30
3.6.4 Instrumen penelitian.....	30
3.7 Uji Persyaratan Instrumen	31
3.7.1 Uji Validitas Instrumen	31

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen	32
3.8 Teknik Analisis Data.....	33
3.8.1 Analisis Uji Pra-Syarat.....	34
3.8.2 Analisis Uji Hipotesis	35
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	37
4.1.1 Profil Profil SMAN 13 Bandar Lampung.....	37
4.1.2 Visi Misi SMAN 13 Bandar Lampung	38
4.1.3 Tujuan SMAN 13 Bandar Lampung	39
4.2 Gambaran Umum Penelitian	39
4.3 Hasil Penelitian.....	42
4.3.1 Hasil Uji Validitas (Angket).....	42
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	45
4.3.3 Analisis Data Angket	46
4.3.4 Uji Normalitas	52
4.3.5 Uji Homogenitas.....	53
4.3.6 Uji Hipotesis	54
4.2 Pembahasan	56
4.2.1. Motivasi Instrinsik	56
4.2.1.1 Aspek adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar	56
4.2.1.2 Aspek adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar ..	58
4.2.1.3. Adanya harapan dan cita cita	59
4.2.2 Motivasi Ekstrinsik	60
4.2.2.1 Aspek penghargaan dalam belajar.....	60
4.2.2.2. Aspek lingkungan belajar yang baik	62
4.2.2.3. Aspek Adanya kegiatan yang menarik.....	63
V. KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 3.1 Jumlah Siswa Kelas XI	16
Tabel 3.2 Hasil Belajar Siswa Kelas XI.....	16
Tabel 3.3 Rancangan Desain Penelitian.....	19
Tabel 3.4 Skor Skala Likert	21
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Instrumen	22
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Alpha	23
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabelitas.....	24
Tabel 3.8 Tabel Pembandingan Metode <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	25
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Instrumen	40
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	42
Tabel 4.3. Sebaran Nilai Pre-Test	43
Tabel 4.4 Sebaran Nilai Post-Test.....	44
Tabel 4.5 Data Hasil Belajar	45
Tabel 4.6 Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik	46
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Sample T-Test	49
Tabel 4.9 Hasil Uji T (Parsial)	50
Tabel 4.10 Hasil Uji T (Parsial)	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Paradigma Penelitian	9
Gambar 4.1 Diagram batang angket pretest berdistribusi normal	52
Gambar 4.2 Diagram batang angket motivasi belajar berdistribusi normal.	53

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah adalah suatu rangkaian tindakan untuk mendukung serta menghidupkan subjek belajar dan memperoleh informasi yang dapat diverifikasi serta memenuhi kualitas manusia untuk mencapai perubahan perilaku (Permana, 2020). Permasalahan dari pembelajaran sejarah yakni adanya pandangan yang kuat dikalangan para pelajar bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu pelajaran yang kurang menarik, bersifat hafalan, serta mudah membuat bosan (Halim, 2020). Pembelajaran sejarah sering dianggap sulit dan membosankan oleh banyak peserta didik karena kontennya yang berat dan sifatnya yang mengandung banyak fakta serta peristiwa masa lalu. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Untuk itu, seorang guru harus mampu menyesuaikan situasi dan bertindak sebagai figure dalam rangka membuat peserta didik termotivasi dalam belajar sejarah.

Motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman yang mendalam dan aplikatif terhadap materi yang diajarkan. Dengan motivasi yang tinggi, peserta didik tidak hanya menghafal fakta-fakta sejarah, tetapi juga mampu mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kondisi saat ini, serta menarik pelajaran untuk masa depan (Susilo & Hanika, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. menemukan bahwa peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar perlu menjadi perhatian dalam pengembangan strategi pembelajaran sejarah. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan motivasi tinggi

cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar perlu menjadi perhatian dalam pengembangan strategi pembelajaran sejarah. (Hamdu Agustina, 2011). Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat siswa dalam belajar. Perlu adanya peningkatan motivasi belajar siswa di kelas agar peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan semangat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Terlebih pada pembelajaran yang sifatnya banyak teori yang harus disampaikan sehingga hal ini dapat membuat kecenderungan pembelajaran menjadi monoton.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di SMAN 13 Bandar Lampung, Ibu Esi Erhana, S.Pd. Jika dilihat dari perilaku siswa, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah, cenderung pasif, serta belum memiliki dorongan kuat untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini tampak dari beberapa indikator, seperti kurangnya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, lemahnya dorongan untuk memahami materi secara mandiri, serta rendahnya rasa ingin tahu terhadap peristiwa sejarah. Sebagian besar siswa hanya belajar ketika diberikan tugas oleh guru tanpa adanya inisiatif mencari sumber belajar tambahan. Selain itu, bentuk motivasi ekstrinsik seperti pujian atau penghargaan juga belum mampu meningkatkan semangat belajar secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan penyebaran angket motivasi belajar yang dilakukan sebelum penerapan metode gamifikasi Clash of Champions, diperoleh data bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang cenderung rendah, dengan rata-rata skor sebesar 70,06%. Sebagian besar peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, belum memiliki dorongan kuat untuk memahami materi secara mandiri, serta cenderung hanya belajar ketika mendapat tugas dari guru.

Selain itu, rasa ingin tahu terhadap peristiwa sejarah masih tergolong rendah, ditandai dengan minimnya inisiatif siswa dalam mencari sumber belajar tambahan maupun berdiskusi di kelas. Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa, secara kontekstual, motivasi belajar peserta didik dapat dikategorikan sedang menuju rendah, karena belum mencerminkan semangat dan keterlibatan belajar yang

optimal. Hasil observasi Lapangan diperoleh informasi bahwa Metode pembelajaran yang biasa digunakan kurang bervariasi. Dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21, pendidikan saat ini harus mampu menyiapkan peserta didik menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga mampu berpikir cepat, berpikir kritis, serta adaptif terhadap perubahan sosial dan teknologi yang terus berkembang. Pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah bervariasi dan Tanya jawab dengan peserta didik, meskipun dengan metode yang sederhana namun guru sejarah dapat memberikan suasana yang aktif di dalam kelas serta harmonis (Ekwandari et al., 2020). Solusi permasalahan tersebut adalah dengan memilih metode pembelajaran yang dapat memotivasi untuk aktif dalam pembelajaran di kelas. Guru harus kreatif dalam menggunakan metode yang mampu menstimulasi cara berpikir siswa agar lebih aktif, berpikir cepat, reflektif, dan adaptif terhadap perubahan. Salah satu metode alternatif yang dapat digunakan ialah metode gamifikasi.

Konsep gamifikasi telah dipopulerkan di banyak bidang selama beberapa tahun terakhir karena, kemampuannya untuk menciptakan motivasi internal dalam berbagai situasi yang tidak terkait dengan permainan. Oleh karena itu, gamifikasi didasarkan pada psikologi yang serupa dengan yang digunakan dalam permainan dengan menggunakan mekanika permainan dan dinamika permainan dalam mendesain layanan dan produk selain permainan. Gamifikasi adalah metode yang digunakan untuk menerapkan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan (Deterding et al., 2011).

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi membantu peserta didik untuk memperoleh potensi dalam mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan kognitif. Manfaat pedagogis lainnya termasuk peningkatan keterlibatan dan motivasi yang lebih tinggi dari siswa untuk belajar dan meningkatkan motivasi. Kapp (2012) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dengan menggunakan berbagai mekanisme permainan dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap positif terhadap pembelajaran. Gamifikasi dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang bermakna dengan bantuan sistem penghargaan

dan reputasi serta motivasi ekstrinsik seperti mendapatkan poin, naik level, avatar, papan peringkat (Kapp, 2012). .

Gamifikasi hanya dapat berhasil dalam sistem pembelajaran yang berfungsi dengan baik. Perbedaan yang jelas harus dibuat antara konsep pembelajaran berbasis game dan gamifikasi, karena keduanya menggunakan elemen berbasis game untuk menjaga keterlibatan peserta didik dari waktu ke waktu, tetapi tetap mengikuti tujuan dan metode yang berbeda (Kapp, 2012). Gamifikasi berarti menggunakan elemen berbasis permainan untuk memotivasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sementara pembelajaran berbasis permainan diintegrasikan ke dalam permainan serius.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, gamifikasi dinilai sangat sesuai karena mampu mengubah pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif dan bermakna. Sejarah sebagai ilmu bersifat naratif dan faktual, sehingga membutuhkan strategi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik (Susanto, 2014). Melalui pembagian tugas-tugas berbasis tim atau tantangan-tantangan yang memerlukan kerjasama antara peserta didik dalam satu kelompok, gamifikasi dapat merangsang kolaborasi dan interaksi positif antar peserta didik. Gamifikasi mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat aktif di dalamnya memuat elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat partisipasi (Zichermann Cunningham, 2011).

Selain relevan dengan karakteristik mata pelajaran sejarah, gamifikasi juga cocok diterapkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Peserta didik SMA berada pada masa remaja akhir yang memiliki kebutuhan tinggi terhadap pengakuan sosial, kompetisi, serta dorongan untuk menunjukkan kemampuan diri (Kim, 2021). Unsur-unsur dalam gamifikasi seperti poin, peringkat, dan penghargaan dapat memenuhi kebutuhan psikologis tersebut sekaligus mendorong semangat belajar. Bermain juga menjadi salah satu cara belajar yang dapat membantu siswa mengalami perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, maupun sikap. Perbedaan kemampuan setiap siswa terhadap materi pembelajaran

menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga menggunakan metode yang tepat, disukai, dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran (Insani et al., 2015).

Penerapan gamifikasi di tingkat SMA terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena siswa merasa tertantang dan dihargai dalam proses belajar. Selain itu, gamifikasi sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Kemendikbudristek, 2022). Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Didukung oleh penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan di Universitas Mataram penerapan metode gamifikasi ini cukup efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode gamifikasi ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Penamaan "*Clash of Champions*" ini terinspirasi dari acara survival show program pendidikan ternama yaitu ruang guru. *Clash of Champions* tidak hanya mencerminkan unsur kompetitif dari acara ini, tetapi juga elemen gamifikasi yang diterapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik. *Clash of Champions* sendiri menggabungkan elemen Cerdas cermat dengan kompetisi interaktif sebagai salah satu strategi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, memperkaya wawasan mereka, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan logis. Kompetisi yang ada dalam cerdas cermat juga berfungsi sebagai pemicu semangat belajar (Dzamarah zain 2013). Cerdas cermat dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam mempersiapkan materi yang akan dipelajari karena adanya unsur kompetisi dan penghargaan (Slameto, 2013). Dalam metode ini, peserta dihadapkan pada tantangan, waktu terbatas, dan sistem poin, yang semuanya adalah komponen utama dalam gamifikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong motivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Dengan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi ini diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat mengatasi kejenuhan peserta didik ketika belajar di kelas sehingga guru dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti ingin melihat adakah pengaruh dari penggunaan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dengan melakukan penelitian berjudul “Analisis Pengaruh penggunaan Gamifikasi *Clash of Champions* pada pembelajaran sejarah terhadap motivasi peserta didik di SMAN 13 Bandar Lampung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. apakah terdapat pengaruh dari metode Gamifikasi *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa Kelas XI di SMAN 13 Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah pengaruh dari metode Gamifikasi *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar Sejarah siswa Kelas XI di SMAN 13 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui adakah dan bagaimana pengaruh metode gamifikasi *clash of champions* pada pembelajaran sejarah terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 13 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penulisan ini, yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

- a. Pengembangan Ilmu Pengetahuan: Berkontribusi dalam penelitian di bidang pendidikan, terutama dalam inovasi metode pembelajaran sejarah yang menggabungkan unsur gamifikasi.

- b. Referensi Akademik: Menjadi sumber rujukan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian serupa mengenai pembelajaran berbasis permainan.
- c. Penguatan Teori Pembelajaran: Mendukung pengujian serta penguatan teori pembelajaran aktif, gamifikasi, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode pembelajaran sejarah yang inovatif, menarik, dan efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik

c. Bagi Sekolah

Memberikan model pembelajaran kreatif yang dapat diimplementasikan di berbagai mata pelajaran lain, mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah

d. Bagi Pembaca

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 kelak.

1.5 Kerangka Berpikir

Peran seorang guru sangat diperlukan dalam memberikan motivasi serta menciptakan metode yang menarik kepada siswa agar tertarik dan memiliki motivasi yang tinggi terhadap mata pelajaran sejarah. Dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat mempengaruhi prestasi belajar atau hasil belajar siswa di SMAN 13 Bandar Lampung. Pemilihan sebuah metode sebagai penunjang penyampaian materi atau komunikasi perlu diperhatikan, hal itu agar

mempermudah guru menyampaikan informasi kepada siswa secara mudah dan memiliki daya tarik tersendiri. Kebanyakan siswa sekarang lebih suka dengan sesuatu yang menarik, daya tarik tersebut dapat tampak dari visualisasi warna, kata-kata, dan gambar yang disajikan. Berbeda dengan kebanyakan pendidik yang mengajar hanya dengan hafalan dan menerapkan metode ceramah, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran sejarah.

Penerapan gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, baik intrinsik (karena minat terhadap permainan yang menarik) maupun ekstrinsik (karena penghargaan dan pengakuan yang diperoleh melalui pencapaian dalam permainan). Motivasi belajar yang tinggi akan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, karena mereka lebih terlibat dan bersemangat untuk mempelajari materi yang. Dengan alasan-alasan yang dikemukakan di atas, peneliti mencoba untuk mencari apakah benar ada pengaruh dari penerapan gamifikasi *Clash of champions* pada pembelajaran sejarah terhadap motivasi belajar peserta di SMAN 13 Bandar Lampung. Sehingga hal ini menjadi alasan peneliti untuk mengangkat penelitian yang berjudul pengaruh gamifikasi *Clash of champions* pada pembelajaran sejarah terhadap motivasi belajar peserta di SMAN 13 Bandar Lampung.

1.6 Paradigma Penelitian



Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

-----> : Garis Pengaruh

1.7 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018) 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:

H0: Tidak Terdapat Pengaruh Dari metode Gamifikasi Clash of Champions Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung.

H1: Terdapat Pengaruh Dari metode Gamifikasi Clash Of Champions Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dengan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik itu potensi yang bersumber dari dalam siswa itu sendiri seperti bakat, minat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai suatu proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sanjaya, 2016).

Sejarah sebagai ilmu pengetahuan merupakan cabang dari ilmu sosial yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lalu secara sistematis dan metodologis, dengan tujuan untuk memahami perkembangan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu. Sebagai ilmu, sejarah tidak hanya mencatat kejadian-kejadian lampau, tetapi juga menganalisis sebab-akibat, konteks, dan dampak dari peristiwa tersebut. Hal ini sesuai dengan pandangan (Tosh, 2015) yang menekankan bahwa sejarah bukan sekadar kronik kejadian, melainkan upaya ilmiah untuk menafsirkan pengalaman manusia secara kritis dan rasional. Melalui kajian sejarah, seseorang dapat mengenali pola-pola sosial, politik, dan budaya yang memengaruhi perkembangan peradaban, sehingga pemahaman terhadap masa lalu dapat dijadikan landasan dalam menghadapi tantangan masa kini dan masa depan.

Dalam konteks pendidikan, sejarah memiliki fungsi edukatif, reflektif, dan inspiratif. Fungsi edukatif berarti pembelajaran sejarah bertujuan untuk mendidik

peserta didik agar memahami nilai-nilai luhur yang terkandung dalam setiap peristiwa masa lalu, seperti semangat persatuan, nasionalisme, toleransi, dan sikap kritis terhadap informasi (Kuntowijoyo, 2013). Sementara itu, fungsi reflektif menekankan pentingnya pembelajaran sejarah sebagai sarana untuk bercermin, sehingga peserta didik mampu mengevaluasi tindakan manusia di masa lalu dan menarik pelajaran untuk kehidupan di masa kini (Widja, 2017). Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya memindahkan pengetahuan faktual, tetapi juga menanamkan kesadaran sejarah (*historical consciousness*), yaitu kemampuan melihat keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan secara kritis dan kontekstual.

pembelajaran sejarah mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, kualitas manusia dan masyarakat Indonesia umumnya. Salah satu manfaat besar setelah mempelajari sejarah antara lain menjadikan sejarah sebagai salah satu cermin untuk mengarahkan perkembangan di masa datang, menjadikan peristiwa masa lalu sebagai pedoman untuk menjalani masa yang akan datang, bukan sebatas menghafal peristiwa sejarahnya saja (Pratama et al., 2019). Pembelajaran sejarah di sekolah pada hakikatnya adalah proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik yang dirancang untuk menghadirkan kembali peristiwa-peristiwa penting di masa lampau ke dalam pengalaman belajar siswa (Sanjaya, 2010). Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami dinamika sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang membentuk perjalanan bangsa. Melalui metode pengajaran yang variative seperti diskusi, analisis sumber, studi dokumen, maupun pemanfaatan teknologi digital. Pembelajaran sejarah dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis sebab-akibat, serta pemahaman terhadap keberagaman perspektif (Susanto, 2014).

Dari pengertian pembelajaran dan pengertian sejarah di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu aktivitas belajar mengajar, di mana seorang guru menerangkan kepada siswanya tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Lebih jauh, pembelajaran sejarah berfungsi membentuk

identitas nasional, memperkuat karakter bangsa, dan menumbuhkan sikap apresiatif terhadap perjuangan generasi terdahulu. Dengan demikian, sejarah bukan hanya pelajaran tentang masa lalu, tetapi juga ilmu yang membantu kita memprediksi dan merancang masa depan berdasarkan pola yang telah terjadi sebelumnya.

2.2 Metode Gamifikasi *Clash of Champions* Pada Pembelajaran Sejarah

2.2.1 Gamifikasi Dalam Pendidikan

Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan menghadirkan unsur *challenge* (tantangan), *reward* (penghargaan), *points* (poin), dan *leaderboard* (papan peringkat). Gamifikasi dalam pendidikan merupakan metode yang dirancang untuk memicu motivasi intrinsik peserta didik dengan memanfaatkan prinsip psikologis dalam permainan, seperti rasa pencapaian (*achievement*), kompetisi sehat, dan otonomi belajar. Dengan demikian, gamifikasi dapat dikategorikan sebagai metode pembelajaran karena memiliki langkah-langkah penerapan yang jelas, tujuan instruksional tertentu, serta strategi evaluasi yang terukur (Kapp, 2012).

Sebagai metode pembelajaran, gamifikasi berfungsi sebagai cara sistematis yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui penerapan mekanisme permainan seperti poin, level, tantangan, penghargaan, papan peringkat, dan umpan balik langsung. Metode ini tidak mengubah materi pembelajaran, tetapi mengubah cara penyampaian dan interaksi belajar agar lebih menarik dan bermakna (Kapp, 2012).

Gamifikasi memiliki potensi untuk menangkap perhatian siswa terhadap hal-hal yang sesuai dengan minat mereka, sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk menginspirasi mereka dalam melanjutkan proses belajar secara mandiri di luar ruang kelas. Gamifikasi dipahami sebagai penggunaan unsur-unsur mekanik permainan yang ditujukan untuk menciptakan daya tarik dan keterlibatan yang lebih kuat, terutama bagi kelompok sasaran tertentu seperti peserta didik di lingkungan sekolah (Jusuf, 2016). Permainan memberikan

kompetisi dan tantangan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu siswa menyenangi pelajarannya. Metode pembelajaran yang tepat diperlukan untuk menciptakan suasana pendidikan yang sesuai dengan kondisi yang ada pada sekolah tersebut (Cynthia et al., 2019)

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dalam konteks pendidikan merujuk pada upaya untuk mengintegrasikan elemen-elemen yang biasa ditemukan dalam permainan ke dalam lingkungan pembelajaran di kelas. Elemen-elemen tersebut bisa mencakup unsur fisik seperti alat bantu visual, sistem poin, atau rencana pencapaian, maupun unsur non-fisik seperti narasi, tantangan, persaingan, dan sistem penghargaan berbasis capaian siswa. Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan sebenarnya bukanlah hal yang benar-benar baru, karena konsep ini telah digunakan sejak lama, meskipun awalnya lebih banyak difokuskan pada pendidikan anak usia dini atau pada tingkat prasekolah.

2.2.2 Tujuan dan Karakteristik Metode Gamifikasi *Clash of Champions*

Tujuan dari metode gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyerupai permainan. Gamifikasi memiliki potensi besar untuk mengubah proses belajar yang pasif menjadi aktif dan interaktif. Dalam pembelajaran sejarah, metode ini menjadi relevan karena mampu menjembatani antara fakta-fakta historis yang bersifat naratif dengan pengalaman belajar yang bersifat dinamis (Jusuf, 2016).

Adapun karakteristik utama metode gamifikasi menurut Kapp (2012) dan Werbach & Hunter (2012) meliputi:

1. Adanya sistem poin dan level: Setiap aktivitas belajar diberi skor atau poin yang merepresentasikan kemajuan siswa.
2. Adanya kompetisi sehat: Siswa berpartisipasi dalam tantangan atau *missions* yang menumbuhkan semangat berkompetisi secara positif.

3. Adanya penghargaan (rewards): Bentuk penghargaan seperti sertifikat, simbol, atau pengakuan dari guru dapat meningkatkan motivasi intrinsik.
4. Adanya sistem umpan balik langsung: Siswa mengetahui hasil dari tindakannya secara cepat, baik berupa skor maupun respon guru.
5. Adanya narasi pembelajaran: Aktivitas belajar dikaitkan dengan alur cerita atau konteks yang menarik agar lebih bermakna.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, metode gamifikasi memungkinkan guru untuk menghadirkan suasana kelas yang interaktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif yang terlibat dalam proses penemuan pengetahuan sejarah.

Adapun beberapa kelebihan yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis gamifikasi antara lain:

1. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena suasana kelas berubah menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, yang mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif.
2. Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran, baik individu maupun kelompok, karena adanya sistem tantangan dan penghargaan yang membuat mereka merasa terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
3. Membantu siswa untuk lebih fokus dan memahami materi pembelajaran, karena pendekatan gamifikasi memungkinkan siswa untuk menyerap materi melalui pengalaman langsung dan eksploratif.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, serta menunjukkan prestasi mereka di dalam kelas, baik dalam bentuk pencapaian akademik maupun keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran (Jusuf, 2016).

Kelebihan-kelebihan tersebut diharapkan dapat menjadi faktor pendorong bagi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta

menumbuhkan rasa suka terhadap proses belajar itu sendiri. Jika penerapan gamifikasi dilakukan secara tepat, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, maka gamifikasi bukan hanya mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan serta mencapai tujuan instruksional yang telah dirancang oleh guru.

2.2.3 *Clash of Champions* sebagai implementasi metode gamifikasi

Clash of Champions adalah salah satu acara survival game show yang diperkenalkan oleh suatu perusahaan layanan belajar online bernama ruang guru. *Clash of Champions* merupakan acara pertandingan yang dikembangkan oleh Ruangguru dan hadir dalam inovasi baru dalam tayangan edukatif di Indonesia. *Clash of Champions* merupakan versi Indonesia yang diadaptasi dari program reality show Korea selatan, *University War* (Assalamah, 2024). *Clash of champions* ini dapat dijadikan sebagai gamifikasi yang efektif dalam pembelajaran di kelas (Nadhifa N, 2024). *Clash of champions* mengambil Elemen-elemen permainan seperti kompetisi, poin, penghargaan, dan sistem level untuk memotivasi peserta dalam mencapai tujuan akademis mereka (Ahmad, dkk, 2020).

Salah satu gamifikasi yang mulai dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah metode *Clash of Champions*, yang terinspirasi dari konsep permainan strategi. Dalam konteks pembelajaran, metode ini memanfaatkan elemen seperti pembentukan tim (klan), sistem penyerangan (kuis atau tugas kompetitif), poin, dan leaderboard untuk menciptakan dinamika belajar yang menarik dan menantang.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Najla Nadhifa 2020 di SMK Negeri 15 Bandung, penerapan metode gamifikasi *Clash of Champions* dalam pembelajaran Tata Hidang kelas XI jurusan Kuliner menunjukkan hasil yang positif. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode ini, yang dibuktikan melalui perbandingan hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hal ini membuktikan bahwa metode gamifikasi Clash of Champions dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif.

Walaupun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Tata Hidang, konsep dasar dari Clash of Champions bersifat fleksibel dan dapat diadaptasi pada mata pelajaran lainnya, termasuk sejarah. Dengan menyesuaikan konten dan skenario permainan sesuai materi sejarah, metode ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas.

Clash of Champions sebagai gamifikasi yang mengintegrasikan dinamika permainan dalam proses pembelajaran. Dalam permainan ini, siswa berkompetisi secara individu atau dalam kelompok untuk menyelesaikan misi, mendapatkan poin, dan naik level. Sistem ini memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dalam pelajaran, karena mereka melihat pencapaian mereka sebagai bagian dari perjalanan mereka dalam permainan (Park&kim, 2021).

Gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, dengan Clash of Champions sebagai contoh yang baik dari bagaimana elemen-elemen permainan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa. Penerapan mekanisme permainan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berusaha lebih keras dalam mencapai target belajar mereka, karena mereka melihat progres dalam sistem level dan mendapatkan penghargaan yang signifikan dari pencapaian mereka (Werbach & Hunter, 2012).

Melalui penggunaan Clash of Champions, pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa. Elemen-elemen seperti kompetisi, penghargaan, dan tantangan yang dihadapi dalam permainan tidak hanya membangun keterampilan akademis tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, komunikasi, dan kerjasama di antara siswa (Kapp, K. M , 2012).

Konsep langkah-langkah penerapan *Clash of Champions* dalam pembelajaran Sejarah.

Persiapan Sebelum Kelas

- a. Penyusunan Pertanyaan: peneliti dan guru menyusun pertanyaan terkait materi sejarah yang akan dibahas. Tingkat kesulitan pertanyaan disesuaikan dengan kompetensi peserta didik (Jannah, 2024).
- b. Pembagian Tim: Peserta didik dibagi ke dalam beberapa tim (misalnya 4-6 orang per tim) yang akan saling berkompetisi. Nama tim dapat disesuaikan dengan tema sejarah yang dipelajari (contoh: Tim Jerman, Tim Jepang).
- c. Penyiapan Alat: Peneliti menyiapkan papan skor, bel (buzzer), dan hadiah simbolis untuk pemenang (Nadhifa, N, 2024).

1) Pelaksanaan di Kelas

- a. Babak 1: Pemanasan (Icebreaker)
Setiap tim diberi pertanyaan ringan untuk membangun semangat kompetisi. Pertanyaan berupa fakta menarik dalam sejarah yang relevan dengan materi.
- b. Babak 2: Pertarungan Utama (Main Clash)
Format Soal:
- c. Cepat Tepat: Setiap tim harus memencet bel secepat mungkin untuk menjawab pertanyaan. Tim yang menjawab dengan benar mendapatkan poin, sementara jawaban salah akan mengurangi poin atau memberikan kesempatan kepada tim lain.
- d. Tebak Gambar atau Peristiwa: ditampilkan gambar tokoh, peta, atau peristiwa sejarah, dan tim harus menjawab dengan tepat.
- e. Studi Kasus: Setiap tim diberi satu kasus sejarah untuk didiskusikan selama beberapa menit dan menyampaikan argumen di depan kelas. Poin diberikan berdasarkan kejelasan dan ketepatan jawaban.
- f. Babak 3: Tantangan Akhir (Final Showdown)
Babak ini terdiri dari pertanyaan berhadiah poin besar, yang bertujuan menentukan juara dengan cara semua tim diberikan soal yang sama, dan jawaban ditulis secara bersamaan.

2) Penilaian dan Penutup

Pengumuman Pemenang: Tim dengan poin tertinggi dinyatakan sebagai juara dan mendapatkan penghargaan. (Lestari, R.2024)

2.4 Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang terdapat di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dimiliki siswa dapat tercapai sesuai dengan keinginan (Sardiman, 2011). Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat belajar, memberikan arah terhadap kegiatan belajar, dan menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar dan mempertahankan perilaku belajarnya hingga tercapai hasil yang diinginkan. Motivasi merupakan pendorong dan penggerak individu yang dapat menimbulkan dan memberikan arah bagi individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuannya oleh sebab itu motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan dalam belajar. (Luhitadati et al., 2017)

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, dan memberikan arah kepada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan (Oktiarni, 2017). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan cenderung menunjukkan antusiasme, ketekunan, serta kemampuan untuk mengatasi hambatan dalam proses belajar.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, seorang siswa akan sulit untuk mencapai hasil belajar yang optimal karena tidak memiliki dorongan untuk berusaha secara maksimal. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang menimbulkan semangat dan minat untuk belajar, serta menjadi pengarah dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Motivasi belajar merupakan bagian dari ranah afektif yang memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif serta interaksi sosial terbukti

mampu meningkatkan aspek afektif peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar (Sinaga et al., 2022). Dalam praktiknya, guru dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan berbagai cara, antara lain melalui pemberian nilai, penghargaan, kompetisi, *ego-involvement*, ulangan, umpan balik hasil belajar, pujian, hukuman, pengembangan minat, dan penetapan tujuan yang diakui (Sardiman, 2016).

Secara umum, motivasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu, di mana seseorang melakukan kegiatan belajar karena memang menyukai atau tertarik terhadap kegiatan tersebut. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan belajar tanpa harus diberi imbalan atau tekanan dari luar, misalnya karena rasa ingin tahu, keinginan untuk mengembangkan diri, atau kepuasan dalam memahami suatu materi. Sebagai contoh, seorang siswa yang gemar membaca akan membaca buku pelajaran tanpa harus diperintah atau dijanjikan hadiah.

Sebaliknya, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul karena adanya pengaruh dari luar diri individu. Siswa dengan motivasi ekstrinsik belajar karena mengharapkan sesuatu di luar kegiatan belajar itu sendiri, seperti pujian, nilai tinggi, penghargaan, atau hadiah dari orang lain. Misalnya, seorang siswa belajar keras agar memperoleh nilai tinggi demi mendapatkan pujian dari guru atau orang tua (Sugiyono, 2021). Dorongan ekstrinsik dapat digunakan guru untuk merangsang minat siswa dalam belajar, seperti memberikan penghargaan, menciptakan kompetisi yang sehat, memberikan hukuman yang mendidik, dan memberi umpan balik terhadap hasil belajar siswa (Prayitno, 2020).

a. Teori Motivasi Belajar Menurut Hamzah B. Uno (2010)

Motivasi merupakan salah satu faktor psikologis yang memiliki peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, aktivitas belajar tidak akan berlangsung secara optimal, karena motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, dan penopang perilaku belajar peserta didik. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi aspek yang sangat menentukan intensitas usaha belajar, ketekunan, serta keberlangsungan aktivitas belajar peserta didik.

Menurut Uno (2010), motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang menimbulkan semangat belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Definisi tersebut menegaskan bahwa motivasi tidak hanya berasal dari dalam diri individu, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar, seperti lingkungan belajar, strategi pembelajaran, dan bentuk penghargaan yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Uno (2010) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki fungsi utama, yaitu: (1) mendorong timbulnya perilaku belajar, (2) mengarahkan aktivitas belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dan (3) menggerakkan serta mempertahankan keberlangsungan aktivitas belajar. Dengan demikian, motivasi belajar berperan sebagai tenaga penggerak yang menentukan kuat atau lemahnya usaha belajar peserta didik.

Indikator Motivasi Belajar Menurut Uno (2010) mengemukakan enam indikator utama yang dapat dijadikan dasar dalam penyusunan instrumen penelitian, khususnya angket motivasi belajar. Keenam indikator tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil merupakan dorongan internal yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan keinginan kuat untuk memperoleh prestasi, menyelesaikan tugas dengan baik, serta berusaha mengatasi kesulitan dalam belajar. Keinginan untuk berhasil ini mendorong peserta didik untuk tidak mudah menyerah dan tetap berusaha meskipun menghadapi hambatan dalam proses pembelajaran.

2. Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Motivasi belajar juga ditandai oleh adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Dorongan ini dapat berupa kebutuhan untuk memahami materi pelajaran, memperoleh nilai yang baik, maupun kebutuhan untuk mempersiapkan masa depan.

Ketika peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, maka aktivitas belajar akan dilakukan secara sadar dan berkelanjutan. Dorongan kebutuhan ini membuat peserta didik lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

3. Harapan dan Cita-Cita Masa Depan

Harapan dan cita-cita masa depan merupakan faktor penting yang memengaruhi motivasi belajar. Tujuan jangka panjang yang dimiliki peserta didik, seperti cita-cita profesi atau keberhasilan akademik, dapat menjadi pendorong kuat dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki gambaran jelas tentang masa depannya cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi karena mereka memandang belajar sebagai sarana untuk mencapai tujuan tersebut.

4. Penghargaan dalam Belajar

Penghargaan dalam belajar merupakan bentuk penguatan eksternal yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Penghargaan dapat berupa pujian, nilai, hadiah, maupun pengakuan atas prestasi yang telah dicapai. Menurut Uno (2010), penghargaan yang diberikan secara tepat dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kepuasan, dan semangat belajar peserta didik. Namun demikian, penghargaan sebaiknya diberikan secara proporsional agar tidak menimbulkan ketergantungan dan tetap mendorong motivasi intrinsik.

5. Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Kegiatan pembelajaran yang menarik menjadi salah satu indikator penting motivasi belajar. Pembelajaran yang monoton dan kurang variatif cenderung menurunkan minat dan motivasi peserta didik. Sebaliknya, kegiatan belajar yang melibatkan keaktifan peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang variatif, serta penerapan metode yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar. Uno (2010) menekankan bahwa pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik merasa senang, tertantang, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

6. Lingkungan Belajar yang Kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif merupakan faktor eksternal yang sangat memengaruhi motivasi belajar. Lingkungan yang aman, nyaman, dan mendukung, baik di sekolah maupun di rumah, akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik, dukungan dari teman sebaya, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar yang memadai juga menjadi bagian dari lingkungan belajar yang kondusif.

2.5. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dan landasan teoritis untuk mengkaji topik yang hendak dibahas lebih lanjut. Penelitian-penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan memiliki kesamaan dalam hal topik, yakni berfokus pada penerapan unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi dan kinerja belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut dinilai relevan karena mengangkat isu serupa dan menyajikan hasil yang dapat digunakan sebagai pembanding serta pijakan awal dalam menganalisis permasalahan yang sedang diteliti. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berjudul *“Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level”* yang dilakukan oleh (Lister, 2015) menyelidiki pengaruh penerapan unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada jenjang pendidikan pasca sekolah menengah. Dalam penelitian tersebut, elemen-elemen gamifikasi seperti sistem poin, pemberian lencana, penghargaan prestasi, dan sistem tingkat atau level diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa integrasi elemen-elemen tersebut memberikan efek positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, terjadi peningkatan dalam kehadiran siswa di kelas serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang keduanya memiliki korelasi positif dengan peningkatan kinerja akademik. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terletak

pada tujuan utama, yaitu sama-sama ingin mengukur dan menganalisis dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. Namun, terdapat perbedaan yang cukup mencolok dari segi konteks pelaksanaan, yaitu lokasi dan jenjang pendidikan. Penelitian Lister dilakukan pada tingkat pendidikan tinggi (universitas), sedangkan penelitian ini difokuskan pada peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Perbedaan ini tentu saja memengaruhi karakteristik peserta didik, pendekatan pedagogis yang digunakan, serta cara elemen gamifikasi diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

2. Skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Teknik Gamifikasi *Clash of Champions* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMKN 15 Bandung” yang ditulis oleh Nadla Nadhifa merupakan contoh penelitian lain yang dijadikan referensi dalam studi ini. Dalam skripsi tersebut, Nadla Nadhifa mengeksplorasi bagaimana teknik gamifikasi yang dikembangkan berdasarkan permainan *Clash of Champions* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran Tata Hidang di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode gamifikasi yang diterapkan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode gamifikasi tampak lebih aktif, menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi, serta memiliki minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada penggunaan pendekatan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, perbedaan terletak pada konteks pelajaran dan jenis institusi pendidikan; skripsi ini dilakukan di SMK dan fokus pada mata pelajaran kejuruan tertentu (Tata Hidang), sedangkan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti difokuskan pada SMA dengan pendekatan gamifikasi yang berbeda.

3. Penelitian berjudul “*The Influence of Gamification on High School Students’ Motivation in Geometry Lessons*” (2023)

Penelitian ini mengkaji peran gamifikasi dalam pembelajaran matematika geometri di tingkat SMA. Fokusnya pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam materi pelajaran geometri dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, terutama yang mengalami kesulitan dalam konsep matematika abstrak

Persamaan: Sama-sama diterapkan di lingkungan SMA, dengan fokus gamifikasi untuk meningkatkan motivasi.

Perbedaan: Spesifik pada mata pelajaran matematika geometri, sementara penelitian Anda bisa mencakup materi atau teknik gamifikasi lain.

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 pengaruh penggunaan metode gamifikasi *Clash of Champions* dalam pembelajaran sejarah.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik di kelas XI di SMAN 13 Bandar Lampung.

3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini, yaitu SMAN 13 Bandar Lampung yang beralamatkan di Jln. Padat Karya Sinar Harapan Rajabasa Jaya, Kec. Rajabasa Provinsi Lampung.

3.1.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan orang yang menjadi sasaran penelitian (Mukhtar, 2013). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2015) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan paparan pendapat para ahli tersebut dapat kita pahami bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMAN 13 Bandar Lampung seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Jumlah Siswa Kelas XI

No	Kelas	Jumlah siswa
1	XI IPS F5	34
2	XI IPS F6	34
3	XI IPS F7	35
4	XI IPS F8	35
Total		139

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung.

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan suatu bagian dari suatu populasi (Rukaesih A, 2016). Sampel adalah bagian kecil dari populasi yang dianggap dapat mewakili populasi secara keseluruhan (Mukhtar, 2013). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015).

Sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu kelas 11 IPS 6 yang akan diukur mengenai motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions*. Pemilihan kelas dipilih secara acak (*simple random sampling*) setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih, pemilihan dilakukan secara acak (Sugiyono, 2022)

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan alur tahapan-tahapan yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Berikut ini tahapan-tahapan yang akan dilalui selama proses penelitian:

1. Tahapan Persiapan
 - a. Melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang ada di lapangan.
 - b. Menentukan subjek penelitian.
 - c. Merumuskan instrumen-instrumen yang akan digunakan pada saat penelitian berlangsung.
 - d. Validasi instrumen penelitian yang telah dirancang dengan dosen pembimbing.
 - e. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.
2. Tahapan Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode gamifikasi *Clash of Champions*.
 - b. Memberikan angket kepada siswa setelah penerapan metode gamifikasi *Clash of Champions* dan motivasi belajar.
3. Tahapan Akhir
 - a. Data yang sudah diperoleh dari tahap pelaksanaan, kemudian data dianalisis.
 - b. Membahas hasil dari analisis data yang sudah diperoleh.
 - c. Menentukan kesimpulan dari hasil yang diperoleh.
 - d. Melakukan pelaporan dari hasil penelitian.

3.4 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, 2018) 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, 2018) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang dipakai untuk menentukan pengaruh variable independen (*treatmen*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. 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 gamifikasi *Clash of champions* dalam proses pembelajaran sejarah terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung.

3.5 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental design*. *Pre-experimental design* ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh karena, dalam design ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuk variabel dependen. Oleh karena itu hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent (Sugiyono, 2022). Pada penelitian *pre-experimental design* tidak terdapat kelompok kontrol dikarenakan untuk melihat perubahan perilaku awal dan perilaku setelah mendapatkan perlakuan.

Dalam penelitian ini, Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Menurut Sugiyono (2022) *one-group pretest-posttest design* adalah sebuah design penelitian yang memberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum dilakukan *treatment* atau perlakuan, kemudian setelah dilakukan *treatment* atau perlakuan akan diberikan *posttest*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Untuk menghilangkan bias dari hasil penelitian, maka *pre test* dan *post test* akan dilakukan pada setiap seri pembelajaran.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.6.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur atau terbuka, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang dipakai hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2018). Dengan demikian, wawancara dilakukan dengan Ibu Esi Erhana S.Pd. selaku guru sejarah SMAN 13 Bandar Lampung untuk memperoleh informasi lebih

mendalam mengenai proses pembelajaran sejarah di kelas serta untuk memahami bagaimana motivasi belajar siswa.

3.6.2 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. Observasi pada penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan dimana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2018). Dengan demikian, pengumpulan data dengan metode observasi ini, yaitu untuk mengamati tingkah laku dan kejadian nyata yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

3.6.3 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, 2018). Kuesioner sering menggunakan daftar periksa (*checklist*) dan skala penilaian. Perangkat ini membantu menyederhanakan dan mengukur perilaku dan sikap responden (Hardani, 2020). Teknik penyebaran angket kepada responden dalam penelitian ini dilakukan secara *offline*.

3.6.4 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian sebagai alat mengumpulkan dan memproses data untuk mengukur hasil yang akan dinilai (Sukendra, 2020). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu berupa angket/kuesioner untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penerapan metode gamifikasi *Clash of Champions* dan angket metode gamifikasi *Clash of Champions*. Angket yang digunakan berupa skala likert dengan 4 poin, di antaranya sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1, tidak setuju (TS) dengan skor 2, setuju (S) dengan skor 3, dan sangat setuju (SS) dengan skor 4.

Tabel 3.2. Skor Skala Likert

Kalsifikasi	Keterangan	Skor	Skor
		Favorable	Unfavorable
SS	Sangat Setuju	4	1
S	Setuju	3	2
TS	Tidak Setuju	2	3
STS	Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: (Purwanto, 2018).

3.7 Uji Persyaratan 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:

3.7.1 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). Dalam penelitian ini menggunakan perhitungan validitas dari sebuah instrumen dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* atau dikenal juga dengan korelasi *pearson* (Widodo, 2023). Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

n = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Untuk menginterpretasikan tingkat validitas, maka koefisien korelasi (r_{xy}) dikategorikan pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Validitas Instrumen

Nilai Koefisien Korelasi (r_{xy})	Interpretasi
0.81 – 1.00	Sangat Tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.41 – 0.60	Cukup
0.21 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat Rendah

Sumber: (Widodo, 2023).

Ketika harga koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil di atas diperbandingkan dengan nilai r dari tabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan $df = N - 2$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai. Dalam hasil penelitian terdahulu (Higinik et al., 2023) angket diujicobakan dengan cara menyebarkan instrumen kepada responden sampel kelas.

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan alat ukur data yang konsepnya untuk melihat sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2021). Tujuan dari uji reliabilitas ini adalah guna menampilkan konsistensi skor-skor yang diberikan skor satu dengan skor lainnya (Widodo, 2023). Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan rumus *Alpha* sebagai berikut (Arikunto, 2013):

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right|$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
- n : Banyak butir soal
- $\sum \sigma_t^2$: Skor tiap item
- σ_t^2 : Varian total

Rumus *Cronbach's Alpha* dipakai untuk mengukur perkiraan reliabilitas instrumen yang skornya bukan hanya 1 dan 0, namun juga skala politomus, misalnya angket (skala Likert 1-2-3-4-5) atau soal bentuk uraian (skor maksimum dapat tergantung peneliti) (Retnawati, 2016). Setelah koefisien reliabilitas dihitung maka selanjutnya menentukan kriteria tingkat reliabilitas yang diklasifikasikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4. Kriteria *Cronbach's Alpha*

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Kategori
Lebih dari atau sama dengan 0,900	Sempurna
0,800 – 0,899	Baik
0,700 – 0,799	Diterima
0,600 – 0,699	Dipertanyakan
0,500 – 0,599	Lemah
Kurang dari 0,500	Tidak Diterima

Sumber:(Machali, 2021)

Sesuai dengan tabel di atas, keputusan secara umum reliabilitas instrument dapat diketahui dari nilai *cronbach's alpha* pada *output reliability statistics* dibandingkan dengan kriteria adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,7$, maka dinyatakan kurang reliabel.
- b. Jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,7$, maka dinyatakan reliabel.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang akan digunakan yaitu *statistik deskriptif*. Dijelaskan oleh (Sugiyono, 2018) 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 uji pra-syarat dan pengujian hipotesis sebagai berikut:

3.8.1 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 homogenitas 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, 2023). Dalam penelitian ini akan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* menggunakan SPSS. Berdasarkan (Nuryadi, 2017) bahwa *Kolmogorov-Smirnov* adalah suatu tes yang menetapkan apakah skor-skor dalam sampel dapat secara masuk akal dianggap berasal dari suatu populasi dengan distributive tertentu.

Metode *Kolmogorov-Smirnov* prinsip kerjanya mebandingkan frekuensi komulatif distribusi empiris menggunakan tabel pembanding sebagai berikut:

Tabel 3.5. Tabel pembanding metode *Kolmogorov-Smirnov*

No	X_i	$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	F_t	F_s	$\left[\frac{F_t - F_s}{F_s} \right]$
1					
2					
3					
dst					

Sumber:(Pratama, 2019)

Keterangan:

X_i = Angka pada data

Z = transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

F_t = Probabilitas komulatif normal

F_s = Probabilitas komulatif empiris

Dengan persyaratan Uji *Kolmogorov-Smirnov* (KS):

- a. Data berskala interval atau ratio (kuantitatif).
- b. Data tunggal/belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi.
- c. Dapat untuk n besar maupun n kecil.

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

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

2) Uji Homogenitas

Uji asumsi homogenitas merupakan analisis untuk mengidentifikasi perbedaan varians antara dua kelompok. Pengujian ini dilakukan dengan asumsi bahwa setiap variabel memiliki varians yang homogen (Supriadi, 2021). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dapat dilakukan menggunakan uji Fisher (F). Menurut Ananda & Fadhli (2018), uji homogenitas dengan uji Fisher atau penskalaan dengan F digunakan ketika data yang dianalisis hanya terdiri dari dua set data atau sampel. Adapun rumus yang digunakan dalam uji-F sebagaimana dikemukakan oleh Rodliyah (2021) adalah sebagai berikut:

Kriteria pengujian sebagai berikut (Ananda & Fadhli, 2018):

- a. Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$
- b. Tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

3.8.2 Analisis Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis Regresi Linear Sederhana. Uji tersebut bertujuan untuk menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Pada penelitian ini, analisis regresi dilakukan untuk menguji hipotesis pengaruh metode gamifikasi *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung. Adapun rumus regresi linear

sederhana sebagai berikut.

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = (baca Y topi) subyek variabel terikat yang diproyeksikan

α = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

X = Variabel bebas yang memiliki nilai tertentu untuk diproyeksikan

b = Nilai arah sebagai penentu prediksi yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

$$\alpha = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMAN 13 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode ini memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil pengukuran menggunakan angket motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar sebesar 12,05%, yaitu dari 70,06% sebelum penerapan metode (pra-test) menjadi 82,11% setelah penerapan metode (post-test). Selain itu, hasil perhitungan efektivitas metode menunjukkan nilai sebesar 75,95% yang berada pada kategori efektif, sehingga metode gamifikasi *Clash of Champions* dinyatakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

Pengaruh penerapan metode gamifikasi *Clash of Champions* lebih dominan pada aspek motivasi intrinsik peserta didik. Peningkatan ini terlihat pada indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena metode gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menantang, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mendorong munculnya dorongan belajar dari dalam diri siswa tanpa paksaan eksternal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi *Clash of Champions* dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran inovatif yang tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar secara kuantitatif, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, metode gamifikasi *Clash of Champions* layak direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA sebagai strategi yang efektif untuk membangun motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta berorientasi pada partisipasi aktif siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Tenaga pendidik

Penerapan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar para tenaga pendidik dapat mempertimbangkan dan menerapkan metode ini tidak hanya pada mata pelajaran sejarah, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya. Metode ini dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

2. Bagi Lembaga pendidikan

Diharapkan dapat memberikan arahan, dukungan, dan fasilitasi yang memadai kepada tenaga pendidik agar dapat mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran inovatif dan kreatif, seperti gamifikasi *Clash of Champions*. Pencapaian pembelajaran yang berkualitas membutuhkan sinergi antara lembaga pendidikan, tenaga pendidik, dan peserta didik yang memiliki semangat serta motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan mencapai tujuan pendidikan secara efektif.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran gamifikasi *Clash of Champions* atau metode pembelajaran inovatif lainnya. Penelitian lanjutan dapat memperluas objek dan variabel penelitian agar dapat menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan aplikatif dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Zeshan, F., Khan, M. S., Marriam, R., Ali, A., & Samreen, A. 2020. The Impact of Gamification on Learning Outcomes of Computer Science Majors.
- Ananda, R., & Fadhli, M. 2018. *Statistik Pendidikan, Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*. CV. Widya Puspita.
- Azwar, S. 2021. *Reliabilitas Dan Validitas* (ed. 4). Pustaka Pelajar.
- Cynthia, A. D. D., Basri, M., & Imanita, M. 2019. Pengaruh metode permainan crossword puzzle terhadap minat siswa kelas XI IPS mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*.
- Ekwandari, Y. S., Yusuf Perdana, Y. P., & Lestari, N. N. 2020. *Integrasi pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah di SMA YP UNILA*. Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah.
- Esi Erhana, S.Pd. 2024, 21 November. Wawancara pribadi.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- 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.
- Hikmawati, F. 2020. *Metodologi Penelitian*. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Rajawali Pers.
- Isnawan, M. G. 2020. *KUASI-EKSPERIMEN*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Jusuf, Heni. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, Vol. 5, No.1
- Kapp, K. M. 2012. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Luhitadati, A., Maskun, & Arif, S. 2017. Hubungan motivasi berprestasi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN)

- Marzius Insani, Pargito, dan Risma M. Sinaga. 2015. *Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran*, Jurnal Studi Sosial.
- Maslow, A. H. 2013. *Motivation and Personality* (3rd ed.). Harper & Row.
- Muhid, A. 2019. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (ed. 2). Zifatama Jawa.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. 2017. Dasar-Dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*. Sibuku Media.
- Ormrod, J. E. 2016. *Human Learning* (7th ed.). Pearson Education.
- Oktiarni, I. 2017. Motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap keberhasilan proses pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(3), 202-215.
- Padirayon, L. M. 2019. *The Designed Gamification Application Architecture and Elements for a Programming Course. Proceedings of the 2019 4th International Conference on Multimedia Systems and Signal Processing*, 67-72.
- Park, S., & Kim, J. 2021. Motivasi Siswa melalui Gamifikasi di Masa Pandemi COVID-19
- Permana, A. 2020. Pembelajaran sejarah sebagai rangkaian tindakan untuk mendukung dan menghidupkan subjek belajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 123-135.
- Pratama, B. A. 2019. *Analisis Statistik Dan Implementasinya; Buku Ajar*. K- Media.
- Prayitno, A. 2020. Motivasi Belajar dan Strategi Pembelajaran Efektif. Jakarta: Penerbit EduPress
- Purwanto. 2018. Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. StaiaPress.
- Pratama, R. A., Maskun, & Lestari, N. I. 2019. Dinamika pelajaran sejarah Indonesia dalam Kurikulum 2013 pada jenjang SMK/MAK. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2).
- Retnawati, H. 2016. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian). In *Parama Publishing*. Parama Publishing.
- Rodliyah, I. 2021. *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi Analisis Dengan Bantuan Software SPSS*. LPPM UNHASJY Tebuireng Jombang.
- Sardiman, A. M. 2014. Motivasi belajar dan peranannya dalam meningkatkan semangat dan energi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 150-162.
- Sardiman. 2016. Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: Rajawali Pres
- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia.

- Sayono, A. 2013. Permasalahan dalam pembelajaran sejarah: Pandangan pelajar mengenai sejarah sebagai pelajaran yang kurang menarik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 56-67.
- Schunk, D. H. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th ed.). Pearson Education.
- Sinaga, R., Sitompul, H., & Manurung, L. 2022. The effect of simulation learning model based on cooperative learning on students' social skills and emotional intelligence. *Journal of Educational and Social Research*, 12(3), 123–134.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sukiati. 2016. Petodologi Penelitian: Sebuah Pengantar. In *Medan: CV. Manhaji* (Vol. 9)
- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan* (ed. 1). UNY Press.
- Slavin, R. E. 2014. *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson Higher Ed.
- Supriyadi, T. 2019. Inovasi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(4), 467–477.
- Uno, H. B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Watson, J. B. 1911. *Animal Intelligence*.
- 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.
- Werbach, K., & Hunter, D. 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.