



## Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 7 Bengkulu Selatan

**Taupik Hidayat**, ✉, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

**Rossa Ayuni**, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

**Duharman**, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

**Ayudho Selviani**, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

✉ [th270704@gmail.com](mailto:th270704@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to determine whether the implementation of gamification can increase students' learning motivation in economics learning at SMAN 7 Bengkulu Selatan. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The research sample consists of 66 students divided into two groups. Data collection is carried out through tests and observations. Data analysis was done using descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, paired samples t-test, and independent t-test. The study results showed that the average learning motivation of students in the control class increased from 36.39 to 41.63, while the experimental class increased from 34.24 to 44.27. The paired samples t-test results showed a significance value of 0.001 ( $<0.05$ ). So,  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. Therefore, it can be stated that implementing gamification in economics learning can boost the learning motivation of students at SMAN 7 Bengkulu Selatan.

**Keywords:** Gamification, Quizizz, Learning Motivation, Economics Learning

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

**Kata kunci:** Gamifikasi, Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Ekonomi

**Received** 19 Juli 2026; **Accepted** 25 Agustus 2026; **Published** 30 Agustus 2026

**Citation:** Hidayat, T., Ayuni, R., Duharman, Selviani, A. (2026). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 7 Bengkulu Selatan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6 (03), 654-663.



Copyright ©2026 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

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

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

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

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai platform digital, salah satunya adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan fitur permainan seperti pemberian poin, avatar, papan peringkat, dan umpan balik secara langsung kepada siswa (Akhyar and Roslaini 2025). Penggunaan Quizizz tidak hanya membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan antusiasme siswa karena proses belajar dikemas dalam bentuk kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Selain itu, (Selviani and Ayuni 2025) Media Quizizz memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar. Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

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

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada 27 November 2025 dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 7 Bengkulu Selatan, diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong relatif rendah. Sebagian besar siswa menganggap pelajaran ekonomi membosankan dan sulit dipahami. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan. Data nilai hasil belajar semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa rata-rata nilai ekonomi siswa kelas X adalah 73, masih di bawah KKM sekolah sebesar 75. Selain itu, dari hasil observasi diperoleh data bahwa sebagian besar siswa tidak aktif dalam diskusi kelas. Situasi ini memperlihatkan bahwa siswa belum memiliki motivasi belajar yang kuat dan masih kesulitan dalam memahami konsep ekonomi.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di SMAN 7 Bengkulu Selatan belum banyak dilaksanakan. Umumnya guru masih menggunakan metode pembelajaran yang

bersifat tradisional, sehingga peluang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui gamifikasi masih terbuka lebar Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik mengangkat judul yaitu “Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 7 Bengkulu Selatan”

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian metode eksperimen semu (quasi experiment). Menurut Abraham & Supriyati, (2022) *quasi-eksperimen* atau eksperimen semu adalah desain penelitian yang memiliki unsur perlakuan (treatment), pengukuran dampak, dan unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak (*random assignment*) kepada subjek.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih tanpa pengacakan secara acak (random), yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui motivasi awal siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan Gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa.

Metode Pengumpulan data yang digunakan yaitu, Observasi, tes, dan dokumentasi, selanjutnya Instrumen Penelitian Menurut Yuliana et al (2022), Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat pengukuran kemampuan siswa, sehingga perlu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktornya agar layak digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi proses pembelajaran dan Kuesioner motivasi belajar. Lembar observasi yang dimaksud diukur bukan sebagai hasil, tetapi sebagai perlakuan (*treatment*). Instrumen observasi bertujuan memastikan perlakuan diterapkan secara konsisten sedangkan kuesioner motivasi belajar diukur menggunakan angket sebelum (*pretest*) dan sudah (*posttest*) perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu:

### 1. Menghitung Rata-Rata Skor

Menurut Azhari & Masitah, (2024), Skor rata-rata atau mean bisa dimaknai sebagai jumlah nilai kelompok data dibagi dengan jumlah nilai responden. Rumus rata-rata adalah. untuk menghitung rata – rata skor dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$\bar{X}$  :Rata-rata skor

$\sum X$  :Jumlah hasil dari tes pemahaman akuntansi siswa

N :Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Selain perhitungan rata-rata, hasil nilai juga diinterpretasikan ke dalam kategori tertentu untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Kategori nilai dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus interval kelas, yaitu selisih antara nilai tertinggi dan nilai terendah dibagi dengan jumlah kategori yang ditetapkan. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$I = (X_{maks} - X_{min}) / K$$

Keterangan:

I :Intervalkelas

$X_{maks}$  :Nilaitertinggi

$X_{min}$  :Nilaiterendah

K :Jumlah kategori (4 kategori)

### 2. Menghitung Standar Deviasi (Simpang baku)

Menurut Azhari & Masitah, (2024), Standar deviasi (simpangan baku) adalah ukuran statistik yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh nilai-nilai data tersebar dari nilai rata-ratanya. untuk menghitung standar deviasi dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

$SD$  : Standar Deviasi (Simpang Baku)

$\sum X^2$ :Jumlah kuadrat seluruh nilai

$\sum X$  :Jumlah seluruh nilai

$N$  :Jumlah data (Responden)

### 3. Uji Normalitas

Menurut A. P. Sari et al (2024) uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal, yang merupakan asumsi utama dalam banyak teknik analisis statistik parametrik. Uji normalitas terletak pada kemampuannya untuk memastikan keakuratan hasil analisis dengan meminimalkan bias yang mungkin timbul akibat penyimpangan dari distribusi. Adapun alat uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak dengan bantuan program SPSS versi 25 yaitu melalui uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Tes (Z)*.

- Jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal.

### 4. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari beberapa kelompok data berasal dari populasi yang sama atau tidak Menurut Sari et al (2024). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kehomogenan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 menggunakan teknik *Levene Statistic*.

- Jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak *homogeny*.
- Jika nilai signifikan > 0,05 maka data *homogeny*.

### 5. Uji Hipotesis

Menurut Fitriani (2025) uji hipotesis merupakan suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menguji suatu dugaan (hipotesis) tentang parameter populasi berdasarkan data sampel yang diambil. Apabila diketahui bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama atau bersifat homogen, maka analisis data dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Uji-t merupakan salah satu teknik pengujian yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara dua rata-rata yang saling berhubungan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 melalui analisis *Independent Sample t-Test*.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 7 Bengkulu Selatan yang berlokasi di Desa Kota Agung, Kecamatan Seginim, Kabupaten Bengkulu Selatan, Provinsi Bengkulu. SMAN 7 Bengkulu Selatan merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Sekolah ini memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi, seperti laboratorium komputer, jaringan internet sekolah, serta perangkat pendukung pembelajaran digital lainnya.

Jumlah peserta didik di SMAN 7 Bengkulu Selatan pada tahun pelajaran 2025/2026 sebanyak 756 siswa yang tersebar pada kelas X, XI, dan XII. Penelitian ini dilaksanakan

pada siswa kelas X dengan mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas XC sebagai kelas eksperimen dan kelas XD sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri atas 33 siswa sehingga jumlah keseluruhan sampel penelitian sebanyak 66 siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran ekonomi terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Sebelum perlakuan diberikan, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diberikan angket motivasi belajar (pretest). Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran ekonomi menggunakan gamifikasi berbantuan aplikasi Quizizz, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan. Pada akhir pembelajaran, kedua kelas diberikan angket motivasi belajar (posttest) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan yang terdiri atas:

- 1) Pertemuan pertama pelaksanaan pretest.
- 2) Pertemuan kedua dan ketiga pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Pertemuan keempat pelaksanaan posttest.

#### A. Hasil Pretest Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.

**Tabel 1.** Distribusi Motivasi Belajar Pretest Kelas Kontrol

| Kategori      | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | 0         | 0              |
| Tinggi        | 5         | 15,15          |
| Sedang        | 24        | 72,72          |
| Rendah        | 3         | 9,09           |
| Sangat Rendah | 1         | 3,03           |
| <b>Jumlah</b> | <b>33</b> | <b>100</b>     |

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 24 siswa (72,72%). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran masih tergolong sedang. Rata-rata skor pretest kelas kontrol adalah 36,39.

#### B. Hasil Posttest Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Setelah diberikan pembelajaran konvensional, dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

**Tabel 2.** Distribusi Motivasi Belajar Posttest Kelas Kontrol

| Kategori      | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | 0         | 0              |
| Tinggi        | 16        | 48,48          |
| Sedang        | 17        | 51,51          |
| Rendah        | 0         | 0              |
| Sangat Rendah | 0         | 0              |
| <b>Jumlah</b> | <b>33</b> | <b>100</b>     |

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada kelas kontrol. Rata-rata skor posttest meningkat menjadi 41,63. Namun peningkatan tersebut belum terlalu tinggi karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.

### C. Hasil Pretest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Pretest pada kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diterapkan gamifikasi menggunakan Quizizz.

**Tabel 3.** Distribusi Motivasi Belajar Pretest Kelas Eksperimen

| Kategori      | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | 0         | 0              |
| Tinggi        | 1         | 3,03           |
| Sedang        | 19        | 57,57          |
| Rendah        | 13        | 39,39          |
| Sangat Rendah | 0         | 0              |
| <b>Jumlah</b> | <b>33</b> | <b>100</b>     |

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 19 siswa (57,57%), sedangkan 13 siswa (39,39%) berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 34,24.

### D. Hasil Posttest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan gamifikasi berbantuan Quizizz, dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

**Tabel 4.** Distribusi Motivasi Belajar Posttest Kelas Eksperimen

| Kategori      | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-----------|----------------|
| Sangat Tinggi | 0         | 0              |
| Tinggi        | 28        | 84,84          |
| Sedang        | 5         | 15,15          |
| Rendah        | 0         | 0              |
| Sangat Rendah | 0         | 0              |
| <b>Jumlah</b> | <b>33</b> | <b>100</b>     |

Sumber: Data Penelitian Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi sebanyak 28 siswa (84,84%). Rata-rata skor posttest meningkat menjadi **44,27**. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih optimal.

### E. Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov karena jumlah data lebih dari 50, dasar pengambilan keputusan menggunakan tingkat alpha 5% atau 0,05, dengan ketentuan sebagai berikut :

---

Jika nilai Sig. > 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi  
 Jika nilai Sig. < 0,05, maka asumsi normalitas tidak terpenuhi

---

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

| Kelas      | Sig.  | Kriteria |
|------------|-------|----------|
| Kontrol    | 0,132 | Normal   |
| Eksperimen | 0,200 | Normal   |

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik Levene's Test. Dasar pengambilan keputusan menggunakan tingkat alpha 5% atau 0,05, dengan ketentuan sebagai berikut :

|                                                                |
|----------------------------------------------------------------|
| Jika nilai Sig. > 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi       |
| Jika nilai Sig. < 0,05, maka asumsi normalitas tidak terpenuhi |

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas

| Levene Statistic | Sig.  |
|------------------|-------|
| 2,985            | 0,088 |

Sumber: Output SPSS 25

Nilai signifikansi sebesar 0,088 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok homogen.

## F. Uji Hipotesis

### 1. Uji Paired Sample t-Test

Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

|                                                                |
|----------------------------------------------------------------|
| Jika nilai Sig. > 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi       |
| Jika nilai Sig. < 0,05, maka asumsi normalitas tidak terpenuhi |

**Tabel 7.** Hasil Uji Paired Sample t-Test

| Variabel         | Sig. (2-tailed) |
|------------------|-----------------|
| Pretest-Posttest | 0,000           |

Sumber: Output SPSS 25

Nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

### 2. Uji Independent Sample t-Test

Uji Independent Sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

|                                                                |
|----------------------------------------------------------------|
| Jika nilai Sig. > 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi       |
| Jika nilai Sig. < 0,05, maka asumsi normalitas tidak terpenuhi |

**Tabel 8.** Hasil Uji Independent Sample t-Test

| t Hitung | Sig. (2-tailed) |
|----------|-----------------|
| -3,402   | 0,001           |

Sumber: Output SPSS 25

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMAN 7 Bengkulu Selatan pada siswa kelas X, diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 7 Bengkulu Selatan. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (XC) dan kelas kontrol (XD), masing-masing berjumlah 33 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Quizizz, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa ceramah dan penugasan. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui motivasi awal siswa, kemudian setelah proses pembelajaran selesai diberikan *posttest* untuk melihat perubahan yang terjadi.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, skor rata-rata *pretest* sebesar 36,39, kemudian meningkat pada *posttest* menjadi 41,63. Peningkatan ini menunjukkan adanya kenaikan motivasi belajar meskipun tidak diberikan perlakuan khusus. Sementara itu, pada kelas eksperimen, skor rata-rata *pretest* sebesar 34,24 dan meningkat lebih tinggi pada *posttest* menjadi 44,27. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Distribusi nilai juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen sebagian besar siswa berada pada rentang nilai yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan, yaitu pada kisaran 44 hingga 46.

Hasil uji standar deviasi menunjukkan adanya penurunan nilai sebaran data pada kedua kelas setelah pembelajaran. Pada kelas kontrol, standar deviasi menurun dari 5,326 pada *pretest* menjadi 3,656 pada *posttest*. Pada kelas eksperimen, standar deviasi juga menurun dari 4,070 menjadi 2,541. Penurunan ini menunjukkan bahwa setelah proses pembelajaran, nilai siswa menjadi lebih homogen atau lebih merata, terutama pada kelas eksperimen yang menunjukkan penyebaran data lebih kecil dibandingkan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian data berdistribusi normal. Pada kelas kontrol berdistribusi normal dan pada kelas eksperimen data berdistribusi normal, sedangkan *pretest* mendekati normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yaitu berkisar antara 0,088 hingga 0,112, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian bersifat homogen atau memiliki varians yang sama.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan relevan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh sanusi, Mahmud, panigoro, hafid, dan hasiru (2024) berjudul Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta, bertujuan untuk mengetahui pengaruh media quizizz terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post factor* dan melibatkan 30 siswa sebagai sampel. Hasil penelitian bahwa penggunaan media



quizziz berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai thitung sebesar 8,226 > t tabel 2,042 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang penulis lakukan karena sama-sama mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa, meskipun berbeda pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan metode penelitian yang digunakan. Hasil kedua penelitian menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Sanusi et al. 2024)

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan di SMA N 7 Bengkulu Selatan dapat disimpulkan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor motivasi belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan quizziz yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Lembar observasi menunjukkan adanya sistem poin dan peringkat (*leaderboard*) mendorong siswa untuk berpartisipasi secara maksimal dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, penerapan gamifikasi berbantuan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,001 (<0,05), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA N 7 Bengkulu Selatan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur." 8(3):2476–82. doi: 10.36312/jime.v8i3.3800/http.
2. Akhyar, Muhammad Fuad, and Roslaini. 2025. "The Effects of Quizizz on Students ' Reading Ability and Learning Motivation in Indonesian EFL Classrooms." 5(3):603–16.
3. Anon. 2025. "1,2,3,4." 4(2):3478–84.
4. Azhari, Vani, and Widya Masitah. 2024. "Hubungan Lingkungan Belajar Dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab di Pondok Pesantren Al- Qomariyah Galang." *Al-Fikru* 5(1):205–18.
5. Saady, Farma Ladia, Edi Suryadi, and Amir Machmud. 2024. "Systematic Literatur Review Perkembangan Pembelajaran Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi Universitas Pendidikan Indonesia." 16(3):491–502. doi: 10.23887/jjpe.v16.
6. Sanusi, Eriyanti, Melizubaida Mahmud, Meyko Panigoro, Radia Hafid, and Roy Hasiru. 2024. "Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Tilamuta." 4:4596–4602.
7. Sari, Anisa Permata, Silfia Hasanah, and Muhammad Nursalman. 2024. "Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik." 8(2012):51329–37.
8. Selviani, Ayudo, and Rossa Ayuni. 2025. "Penggunaan Aplikasi Kahoot dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Akuntansi." 5(2):38–44.
9. Yuliana, maria goretini Kristiantari, and ketut suar Adnyana. 2022. "Pengembangan Instrumen Literasi Saintifik Materi Alat Pernafasan Manusia Dan Hewan Pada Pembelajaran Daring." 9:366–75.

## PROFIL SINGKAT

**Taupik Hidayat** adalah mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Selain itu ia aktif dalam organisasi ikatan mahasiswa Muhammadiyah.

**Rossa Ayuni, M.Pd** adalah dosen program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian dan menulis buku dengan kepakaran yaitu Manajemen Pendidikan.

**Drs. Duharman, M. M** adalah dosen program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Ia aktif dalam berbagai proyek penelitian dengan kepakaran yaitu Manajemen.

**Ayudho Selviani, S.Pd, M.Ak** adalah dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu sejak tahun 2020. Selain aktif dalam menjalankan Catur Dharma Perguruan Tinggi ia juga sudah menulis buku untuk mata kuliah Akuntansi.