

ABSTRAK

Hani Noviyanti, 2021. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Menggunakan ClassDojo Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Diponegoro Depok pada Pokok Bahasan Garis dan Sudut Tahun Ajaran 2020/2021.

Strategi pembelajaran dan penggunaan media digital berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media digital yang bervariasi dapat membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar, dan memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk: 1) mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan ClassDojo terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok pada pokok bahasan garis dan sudut; 2) mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan ClassDojo terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok pada pokok bahasan garis dan sudut; 3) mendeskripsikan persepsi siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok terhadap penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan ClassDojo pada pokok bahasan garis dan sudut.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental research*). Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control Grup design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Diponegoro Depok pada kelas VII B dan VII C. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, *pretest*, *posttest*, penyebaran angket motivasi belajar siswa dan angket persepsi siswa. Data motivasi belajar tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan uji alternatif ancova (uji t). Uji ancova digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa. Sedangkan data persepsi siswa dianalisis menggunakan analisis tematik.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti memperoleh tiga hasil temuan dalam penelitian ini yaitu: 1) pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan ClassDojo tidak berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok pada pokok bahasan garis dan sudut; 2) pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan ClassDojo juga tidak berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok pada pokok bahasan garis dan sudut; 3) persepsi siswa terkait penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan ClassDojo pada pokok bahasan garis dan sudut telah menghasilkan dua tema, yaitu pengalaman pembelajaran dan proses penguasaan konten.

Kata kunci: gamifikasi, ClassDojo, motivasi belajar, hasil belajar, garis dan sudut

ABSTRACT

Hani Noviyanti, 2021. *The Effect of Gamification-Based Learning Using ClassDojo on the Motivation and Learning Outcomes of Class VII Students at SMP Diponegoro Depok under the Subject of Lines and Angles for the 2020/2021 Academic Year.*

Learning strategy and the application of digital media play a critical role in supporting the process of distance learning. Monotonous learning and the lack of various digital media applications can decrease the students' motivation to learn and get unsatisfactory learning outcomes. Therefore, the researcher has conducted this study with several aims, namely: 1) to discover the effect of gamification-based learning using ClassDojo on the learning motivation of class VII students of SMP Diponegoro Depok under the subject of lines and angles; 2) to discover the effect of gamification-based learning using ClassDojo on the learning outcomes of class VII students of SMP Diponegoro Depok under the subject of lines and angles; 3) to describe the class VII students of SMP Diponegoro Depok perception on the application of gamification-based learning using ClassDojo under the subject of lines and angles.

This study is a type of quasi-experimental research. The design of this study uses the non-equivalent control group design. In addition, this study was conducted in classes VII B and VII C of SMP Diponegoro Depok. Data collection in this study was carried out by observing the learning implementation, pretest, posttest, and the distribution of questionnaire on students learning motivation as well as students perception. Data of learning motivation was subsequently analyzed by applying the ancova alternative test (t-test). The ancova test was utilized to analyze the data of students learning outcomes. Meanwhile, the data of students perceptions were analyzed by applying thematic analysis.

Based on the analysis that has been carried out, the researcher obtained three findings in this study, namely: 1) gamification-based learning using ClassDojo did not significantly yield positive effects on the learning motivation of class VII students of SMP Diponegoro Depok under the subject of lines and angles; 2) gamification-based learning using ClassDojo also did not significantly create positive results on the learning outcomes of class VII students of SMP Diponegoro Depok under the subject of lines and angles; 3) the students perception on the application of gamification-based learning using ClassDojo generated two themes, namely learning experience and content mastering process.

Keywords: *gamification, ClassDojo, learning motivation, learning outcomes, lines and angles*