

ABSTRACT

Brigitta, 2025. *The Impact of Gamification on Student Engagement and Academic Performance at SMP Kanisius Wonosari*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Gamification is increasingly used in education as an answer to tackle low student motivation and passive learning participation. SMP Kanisius Wonosari is a Gunung Kidul Regency private junior high school where learning through books is still the norm, tending to limit student interaction. In this case, applying a point-based gamification system was proposed to create an interactive and interactive learning environment.

This study aimed to test the impact of gamification on students' learning participation based on behavioral, emotional, and cognitive dimensions and academic achievement. It also tested students' perceptions of gamified learning and how the method accommodates different learner needs.

An explanatory sequential mixed-methods design was employed. Quantitative data were collected first through close-ended questionnaires and students' assignment and test scores, both before and after gamification. These were then supplemented with qualitative data through classroom observations and semi-structured interviews. Data collection was integrated with mundane learning, with the researcher acting as a teacher-researcher. The participants consisted of 36 seventh-grade students aged between 12 and 14, with most being from lower- to lower-middle-class families, and English being a foreign language. This study was set in B.F. Skinner's behavioral theory, where reinforcement through a point system is used to manage behavior and motivation.

The study found that gamification significantly increased students' engagement and performance. Daily test scores ranged from 66.7 to 86.6, and semester exam scores increased from 58.0 to 73.9. Generally, students responded positively to the point system, although issues regarding fairness and noise levels within class were reported.

Keywords: academic performance, behaviorism, engagement, gamification, point system

ABSTRAK

Brigitta, 2025. *The Impact of Gamification on Student Engagement and Academic Performance at SMP Kanisius Wonosari*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Gamifikasi semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai jawaban untuk mengatasi rendahnya motivasi dan partisipasi belajar siswa yang pasif. SMP Kanisius Wonosari merupakan salah satu sekolah menengah pertama swasta di Kabupaten Gunung Kidul yang masih menerapkan pembelajaran melalui buku, sehingga cenderung membatasi interaksi siswa. Dalam hal ini, penerapan sistem gamifikasi berbasis poin diusulkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak gamifikasi terhadap partisipasi belajar siswa berdasarkan dimensi perilaku, emosional, dan kognitif serta prestasi akademik. Penelitian ini juga menguji persepsi siswa tentang pembelajaran gamifikasi dan bagaimana metode ini mengakomodasi kebutuhan belajar yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan desain metode campuran berurutan yang bersifat eksplanatoris. Data kuantitatif dikumpulkan terlebih dahulu melalui kuesioner tertutup dan nilai tugas serta tes siswa, baik sebelum dan sesudah gamifikasi. Data ini kemudian dilengkapi dengan data kualitatif melalui observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur. Pengumpulan data diintegrasikan dengan pembelajaran biasa, dengan peneliti bertindak sebagai guru-peneliti. Partisipan terdiri dari 36 siswa kelas tujuh yang berusia antara 12 dan 14 tahun, sebagian besar berasal dari keluarga kelas menengah ke bawah, dan bahasa Inggris merupakan bahasa asing. Penelitian ini berlatar belakang teori perilaku B.F. Skinner, di mana penguatan melalui sistem poin digunakan untuk mengelola perilaku dan motivasi.

Studi ini menemukan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa. Nilai ulangan harian berkisar antara 66,7 hingga 86,6, dan nilai ujian semester meningkat dari 58,0 menjadi 73,9. Secara umum, para siswa merespon positif terhadap sistem poin, meskipun ada beberapa masalah terkait keadilan dan tingkat kebisingan di dalam kelas.

Kata kunci: prestasi akademik, behaviorisme, keterlibatan, gamifikasi, sistem poin