

**HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI PENGGUNAAN  
GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DENGAN  
KETERLIBATAN SISWA DI SMA NEGERI 1 PANGANDARAN**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada  
Program Studi Bimbingan dan Konseling.



Disusun Oleh:  
**Diana Utari Kusumastuti**  
**5211211008**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
TAHUN 2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir dengan judul “Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dengan Keterlibatan Siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran”, karya;

Nama : Diana Utari Kusumastuti

NPM : 5211211008

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Saya nyatakan telah saya baca dengan seksama dan telah memenuhi standar ilmiah sebagai Tugas Akhir jenjang Pendidikan Strata Satu (Sarjana)

Yogyakarta, .....

25/6/2025

Pembimbing,

Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd.

NIK. 11 02 15 069

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI PENGGUNAAN GAMIFIKASI  
DENGAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
DI SMA NEGERI 1 PANGANDARAN**

**Oleh:**

**Diana Utari Kusumastuti**

**5211211008**

Telah dipertahankan di hadapan Dosen Penguji Tanggal 25 Juni 2025  
dan dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu Syarat

Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Bisnis dan Humaniora  
Universitas Teknologi Yogyakarta

Dengan susunan Tim Penguji:

1. Nararya Rahadyan Budiyo, S.Pd., M.Pd.
2. Ari Prasetyoaji, S.Pd., M.Pd.
3. Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd.



Mengetahui,  
Ketua Program Studi S1 Bimbingan dan Konseling



Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd.  
NIK. 11 0215 069

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa yang tertulis dalam tugas akhir ini benar-benar karya diri sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan lain yang terdapat dalam Tugas Akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan karya ini.

Yogyakarta, 25 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Diana Utari Kusumastuti

NPM. 5211211008

## **MOTTO**

Tak semua yang kau rasa harus dipercaya, dan tak semua yang terpikir perlu dikejar.

*Die a little, laugh a lot, live louder. Ciao!*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang mendalam dengan terselesaikannya Skripsi ini, Penyusun persembahkan kepada:

1. Orang tua, Bapak Toyo Rustoyo S, E dan Ibu Entin Supriawati yang telah memberikan kesempatan Penyusun untuk melaksanakan pendidikan lebih tinggi di Universitas Teknologi Yogyakarta, dengan seluruh materi, tenaga, dan kasih sayangnya. Terimakasih atas perjuangan dan cinta yang diberikan. Pena harap yang tersurat kepada Allah SWT. selalu melimpahkan rahmat dan ridho kepada Mamah dan Apa.
2. Adik, Nisa Nur Aisyah yang ikhlas berbagi materi dan kasih sayang dengan Penyusun. Selalu mengerti dan senantiasa mendoakan kebahagiaan Penyusun. Kiranya Tuhan membalas kebaikan dan keikhlasan Adik, agar menjadi ladang pahala dan bekal untuk hidup ke depannya.
3. Dosen Pembimbing, Ibu Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan Penyusun sehingga Tugas Akhir ini selesai dengan baik.
4. Cinta Mulyaguna, S. T, rekan seperjuangan sekaligus tetangga kost yang selalu menemani Penyusun dalam proses pengerjaan Proposal Tugas Akhir ini, selalu memberikan kepedulian kepada Penyusun, dan menjadi figur yang sangat patut untuk dicontoh kebaikannya. Allah SWT. tidak memberi ujian atas kekuranganmu, tapi atas kelebihan yang semakin Allah angkat derajatnya.
5. *To my beloved sport, Formula 1, the elegant symphony of speed since 1950. For my favorite drivers: George William Russell, Andrea Kimi Antonelli, Oscar Jack Piastri, and above all, the magnificent Mercedes AMG Formula 1 Team. I'm endlessly grateful for your existence. You've not only ignited my passion for racing, but shaped my sense of admiration, in men, in cars, and in character. Thank you for teaching me that elegance can roar, and that precision can carry a soul.*

## PRAKATA

Segala puji syukur Penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, Penyusun dapat menyusun dan menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan judul "Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Keterlibatan Siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran" sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Seminar Proposal Tugas Akhir di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Teknologi Yogyakarta.

Salawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Penyusunan proposal ini tentu tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, Penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Bambang Moertono S, MM., Akt., CA selaku Rektor Universitas Teknologi Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Yohanes Radjaban, M. Hum selaku Dekan Fakultas Bisnis & Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta.
3. Ibu Sekar Akrom Faradiza, S.E, M. Si, Akt, CA selaku Wakil Dekan Fakultas Bisnis & Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta.
4. Ibu Erlin Fitria, S. Pd., M. Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis & Humaniora UTY, sekaligus Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberi bimbingan, serta masukan berharga selama proses penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini.
5. Bapak Nararya Rahadyan B, S. Pd., M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa mendampingi dan membimbing mahasiswa Bimbingan dan Konseling khususnya angkatan 2021.
6. Seluruh dosen dan staf akademik Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Teknologi Yogyakarta, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
7. Bapak Drs. H. Sukirman, S. T., M. Si selaku Kepala Sekolah di SMA Negeri 1 Pangandaran yang telah memberikan kesempatan kepada Penyusun untuk melakukan penelitian di SMA negeri 1 Pangandaran, serta Guru BK dan Guru Mata Pelajaran yang selalu memberikan Penyusun semangat dan doa untuk kelancaran penelitian.
8. Orang tua yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa yang luar biasa dan tak luput dari bantuan material kepada Penyusun.
9. Rekan-rekan di Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan dukungan secara emosional dan menunjukkan kepedulian kepada Penyusun.

Penyusun menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu Penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan proposal ini ke tahap selanjutnya.

Yogyakarta, 14 April 2025



Diana Utari Kusumastuti

5211211008

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	6
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	6
<b>1.4 Rumusan Masalah</b> .....	7
<b>1.5 Tujuan Penelitian</b> .....	7
<b>1.6 Manfaat Penelitian</b> .....	8
1.6.2 Manfaat Teoritis .....	8
1.6.3 Manfaat Praktis .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
<b>2.1 Deskripsi Teoritis</b> .....	10
2.1.1 Pengertian Gamifikasi .....	10
2.2.2 Fungsi Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	11
2.2.3 Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	12
2.2.4 Dampak Persepsi Penggunaan Gamifikasi.....	14
2.2.1 Definisi Persepsi.....	15
2.2.2 Aspek Persepsi.....	16
2.3.1 Keterlibatan Siswa ( <i>Student Engagement</i> ).....	17
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa .....	19
2.3.3 Dinamika Keterlibatan Siswa .....	20
2.3.4 Dampak dari Keterlibatan Siswa .....	21
<b>2.2 Penelitian Relevan</b> .....	22
<b>2.3 Kerangka Berpikir</b> .....	24
<b>2.4 Hipotesis Penelitian</b> .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	26

<b>3.1 Desain Penelitian .....</b>	<b>26</b>
<b>3.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....</b>	<b>29</b>
3.2.1 Populasi.....	29
3.2.2 Sampel.....	30
3.2.3 Teknik Sampling.....	31
<b>3.3 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>31</b>
3.3.1 Kuesioner/Angket.....	31
<b>3.4 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>32</b>
<b>3.5 Uji coba Instrumen Penelitian .....</b>	<b>34</b>
3.5.1 Uji Validitas.....	34
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	36
<b>3.6 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>37</b>
3.6.1 Uji Normalitas .....	38
3.6.2 Uji Linearitas.....	38
3.6.3 Uji Spearman Rank .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Deskripsi Data .....</b>	<b>40</b>
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian .....	40
4.1.2 Deskripsi Subjek Penelitian.....	40
<b>4.2 Pengujian Persyaratan Analisis.....</b>	<b>43</b>
4.2.1 Uji Normalitas .....	43
4.2.2 Uji Linearitas.....	44
4.2.3 Deskripsi Variabel Persepsi .....	46
4.2.4 Deskripsi Variabel Keterlibatan Siswa.....	48
<b>4.3 Hasil Penelitian .....</b>	<b>52</b>
<b>4.4 Pembahasan .....</b>	<b>60</b>
4.3.1 Tingkat Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Gamifikasi..	60
4.3.2 Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran....	62
4.3.3 Hubungan Persepsi dengan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi.....	64
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>67</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>68</b>
<b>REFERENSI .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3. 1 Populasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran.....	29
Tabel 3. 2 Tabel Skala Likert oleh Sugiyono, (2021) .....	32
Tabel 3. 3 <i>Blueprint</i> Angket Persepsi .....	33
Tabel 3. 4 <i>Blueprint</i> Angket Keterlibatan Siswa .....	34
Tabel 3. 5 Hasil Validitas Angket Persepsi.....	35
Tabel 3. 6 Hasil Validitas Angket Keterlibatan.....	35
Tabel 3. 7 Kriteria Reliabilitas .....	36
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Persepsi.....	37
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Keterlibatan.....	37
Tabel 4. 1 Daftar Subjek Penelitian.....	41
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Persepsi .....	46
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi .....	47
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Keterlibatan Siswa.....	49
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi dari Variabel Keterlibatan Siswa.....	50
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	43
Tabel 4. 7 Hasil Uji Linearitas .....	45
Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis Spearman Rank .....	52
Tabel 4. 9 Gambaran Tingkat Persepsi.....	55
Tabel 4. 10 Gambaran Tingkat Keterlibatan Siswa .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Berpikir .....	24
Gambar 4. 1 Grafik Distribusi Frekuensi Persepsi .....	48
Gambar 4. 2 Distribusi Frekuensi Keterlibatan Siswa.....	51
Gambar 4. 3 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi (Yan et al., 2019) .....	54
Gambar 4. 4 Grafik Persentase Angket Item Nomor 6 .....	57
Gambar 4. 5 Gambar Grafik Persentase Angket Nomor Item 21.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Persepsi dan Keterlibatan Siswa .....	77
Lampiran 2. Tabulasi Data Validitas dan Reliabilitas .....	79
Lampiran 3. Hasil Studi Pendahuluan.....	81
Lampiran 4. Data Pengisian Kuesioner .....	83
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas.....	91
Lampiran 6. Hasil Reliabilitas .....	97
Lampiran 7. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov .....	97
Lampiran 8. Uji Hipotesis Spearman Rank.....	97
Lampiran 9. Surat Pengantar Penelitian .....	98

## ABSTRAK

**Kusumastuti, Diana Utari, 2025.** “Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Keterlibatan Siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran”. Tugas Akhir. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis dan Humaniora. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd,

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran. Penelitian menggunakan metode kuantitatif asosiatif untuk mengetahui korelasi antara dua variabel, yaitu persepsi penggunaan gamifikasi dan keterlibatan siswa. Populasi penelitian terdiri dari 441 siswa kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel sebanyak 210 siswa yang dipilih menggunakan teknik *proportionate simple random sampling* berdasarkan rumus Slovin dengan *margin error* 5%. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert yang didistribusikan melalui *Google Form* untuk mengukur kedua variabel dalam berbagai dimensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi mayoritas berada dalam kategori sedang (36% atau 75 siswa), diikuti kategori rendah (34%), tinggi (20%), sangat tinggi (8%), dan sangat rendah (2%). Demikian pula dengan tingkat keterlibatan siswa yang didominasi kategori sedang (53% atau 112 siswa), dengan distribusi tinggi (21%), rendah (18%), sangat tinggi (6%), dan sangat rendah (2%). Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel dengan koefisien korelasi sebesar 0,633 dan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini mengindikasikan korelasi positif yang kuat, yang berarti semakin tinggi tingkat persepsi positif terhadap penggunaan gamifikasi, semakin tinggi pula tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan sebaliknya. Penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran, yang menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman dan persepsi positif siswa terhadap gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran pada dimensi kognitif, emosional, dan perilaku.

**Kata Kunci:** gamifikasi, keterlibatan siswa, persepsi, pembelajaran, penelitian kuantitatif, korelasi Spearman, teknologi pendidikan, partisipasi siswa, pendidikan menengah atas, inovasi pembelajaran.

ACC Kaprodi



## ABSTRACT

**Kusumastuti, Diana Utari, 2025.** "The Relationship between Perception of Gamification Use in Learning and Student Engagement at SMA Negeri 1 Pangandaran". Final Project. Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Business and Humanities. Universitas Teknologi Yogyakarta. Supervisor: Erlin Fitria, S.Pd, M.Pd.

This study aims to analyze the relationship between students' perceptions of gamification in learning and student engagement at SMA Negeri 1 Pangandaran. The research employs a quantitative associative method to examine the correlation between two variables: perceptions of gamification and student engagement. The population consists of 441 tenth-grade students at SMA Negeri 1 Pangandaran for the 2024/2025 academic year, with a sample of 210 students selected using a proportionate simple random sampling technique based on Slovin's formula, incorporating a 5% margin of error. Data collection was conducted using a Likert scale questionnaire distributed via Google Forms, measuring both variables across multiple dimensions. The research findings indicate that students' perceptions of gamification usage predominantly fall within the moderate category, accounting for 36% (75 students), followed by low (34%), high (20%), very high (8%), and very low (2%) categories. Similarly, student engagement levels are primarily categorized as moderate, representing 53% (112 students), with high (21%), low (18%), very high (6%), and very low (2%) distributions. Hypothesis testing conducted through Spearman Rank correlation analysis reveals a significant positive relationship between the two variables, with a correlation coefficient of 0.633 and a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). This result suggests a strong positive correlation, indicating that higher levels of positive perception regarding gamification usage are associated with increased levels of student engagement in learning, and vice versa. The study concludes that there is a significant relationship between students' perceptions of gamification and their engagement in learning at SMA Negeri 1 Pangandaran. This result suggests that enhancing students' understanding and fostering a positive perception of gamification can improve their active participation and involvement in the learning process across cognitive, emotional, and behavioral dimensions.

**Keywords:** gamification, student engagement, perception, learning, quantitative research, Spearman correlation, educational technology, student participation, high school education, learning innovation.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Digitalisasi semakin berkembang pesat, ditandai dengan kemajuan di berbagai macam sektor, serta ketersediaan informasi yang lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja (Kusuma Dewi et al., 2023). Kemajuan ini juga memberi kenyamanan dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti ketersediaan aplikasi digital untuk berbelanja, berkonsultasi dengan tenaga medis secara daring, hingga transformasi dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, digitalisasi telah membawa berbagai perubahan signifikan (Hotimah et al., 2024), termasuk penggunaan media pembelajaran digital yang diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, serta kualitas interaksi antara peserta didik dan pendidik.

Namun demikian, peningkatan akses terhadap teknologi tidak secara otomatis menjamin semangat belajar yang konsisten di kalangan siswa. Semangat belajar sering kali fluktuatif, dan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kondisi internal siswa, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan (Juniarti et al., 2016). Hasil belajar siswa tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain sarana dan prasarana, lingkungan belajar, polemik internal siswa sendiri, termasuk cara siswa menerima materi yang diberikan.

Memahami faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar yang menumbuhkan keterlibatan siswa sangat penting, sebab setiap siswa

memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda-beda. Sebagian mungkin akan mudah memahami pembelajaran melalui visualisasi gambar, ada pula yang mudah mengerti jika mendengarkan penjelasan guru secara langsung, ataupun melalui teknik membaca dan berdiskusi (Nurhikmah; et al., 2023). Penelitian dari Sekolah Tinggi Keguruan & Ilmu Pendidikan (STKIP) Adzkie Padang menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa juga disebabkan oleh metode atau cara mengajar guru yang monoton dan membosankan. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, seperti pendekatan yang monoton dan tidak relevan dengan minat siswa, turut menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika dan Bahasa Inggris (Hendrizal, 2020).

Situasi ini semakin relevan bila dikaitkan dengan karakteristik generasi Z (Gen Z) yang kini mendominasi bangku sekolah. Tumbuh di era teknologi yang serba cepat, Gen Z memiliki preferensi terhadap pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi (Prasetyo et al., 2024). Siswa Gen Z cenderung tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Namun, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Sebagian guru mungkin belum sepenuhnya siap menghadapi perubahan, terutama dalam hal penguasaan teknologi dan metode pembelajaran yang kreatif. Di sisi lain, siswa cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah terdistraksi oleh *gadget* serta media sosial (Lukum, 2019), serta siswa pada generasi ini terbiasa dengan pemberian *feedback* yang cepat dan lebih

personal, dikarenakan siswa Gen Z terbiasa dengan respons instan dalam berkomunikasi melalui platform digital (Akbar et al., 2024).

Kondisi ini menuntut guru untuk mencari pendekatan yang lebih selaras dengan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, tenaga pendidik mulai mencari metode yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah gamifikasi. Data survei pada bulan Juni 2025, menunjukkan bahwa mayoritas tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Pangandaran telah mengintegrasikan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Hasil survei mengungkapkan bahwa 93,3% guru telah menerapkan gamifikasi, dengan 60% di antaranya menyatakan sering menggunakan metode ini dalam kegiatan belajar mengajar. Data tersebut diperoleh melalui survei yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

Temuan ini mencerminkan adanya kecenderungan positif terhadap integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, seluruh responden menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi mampu meningkatkan kreativitas guru sebagai pendidik, yang tercermin dalam beragam pendekatan yang diterapkan. Salah satunya menyatakan bahwa guru akan merancang permainan di mana siswa diharuskan mengumpulkan poin, yang berkontribusi pada akumulasi nilai kognitif. Dengan demikian, nilai akhir siswa akan mencerminkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Dalam peninjauan pra-penelitian di atas, tidak semua mata pelajaran mengisi survei yang diberikan. Pemilihan didasarkan pada pertimbangan bahwa mata pelajaran tersebut mencerminkan variasi pendekatan pembelajaran, serta diketahui telah menerapkan gamifikasi secara aktif di dalam proses belajar mengajar. Selain itu, mata pelajaran tersebut juga mewakili spektrum kurikulum yang luas dari bidang eksakta, humaniora, hingga keterampilan sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang representatif terhadap keterlibatan siswa dalam konteks gamifikasi. Dengan demikian, pemilihan sebagian mata pelajaran ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengambilan data relevan dan sesuai dengan kondisi implementasi gamifikasi di lapangan.

Kreativitas guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pengimplementasian gamifikasi. Hasil survei menunjukkan bahwa seluruh responden mengakui bahwa ngamifikasi berkontribusi pada peningkatan kreativitas guru sebagai pendidik. Adapun bentuk gamifikasi yang kerap diterapkan oleh guru di SMA Negeri 1 Pangandaran ialah gamifikasi digital seperti *Quizizz* dan *Kahoot!*. Selain itu, para guru juga menerapkan berbagai pendekatan inovatif, seperti video pembelajaran, aplikasi gamifikasi, dan *role-playing*, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Terdapat kaitan yang erat antara kreativitas guru dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika guru menerapkan metode gamifikasi secara kreatif, siswa menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi

pasif, melainkan sebagai peserta aktif yang termotivasi untuk mencapai target pembelajaran. Hal ini menciptakan siklus positif di mana kreativitas guru mendorong keterlibatan siswa, yang pada gilirannya memotivasi guru untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran. Inisiatif ini sejalan dengan visi SMA Negeri 1 Pangandaran sebagai institusi pendidikan unggul yang mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif. SMA Negeri 1 Pangandaran menjadi pionir dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, termasuk penerapan gamifikasi. Para guru tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas dan keterlibatan siswa.

Namun, meskipun data menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan gamifikasi, masih terdapat 40% responden yang cenderung pasif dalam penerapannya. Temuan ini menimbulkan kesenjangan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi konsistensi penggunaan gamifikasi dan bagaimana hubungannya dengan tingkat keterlibatan siswa. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada manfaat gamifikasi secara umum, namun belum banyak yang mengkaji tentang keterhubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dengan keterlibatannya dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran generasi Z di sekolah menengah atas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Keterlibatan Siswa Di SMA Negeri 1 Pangandaran, serta mengidentifikasi

faktor-faktor yang dapat memaksimalkan efektivitas pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional sehingga tidak sesuai dengan Generasi Z yang menyukai pembelajaran menyenangkan dan interaktif.
2. Penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan berbasis teknologi belum sepenuhnya diimplementasikan secara merata oleh guru.
3. Belum ada data empiris yang menunjukkan bagaimana dampak penggunaan gamifikasi terhadap peningkatan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah pada:

1. Persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi, baik pada persepsi positif maupun negatif.
2. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup; 1) Keterlibatan perilaku, seperti partisipasi secara fisik, kehadiran di kelas, dan menyelesaikan tugas harian; 2) Keterlibatan emosi, seperti perasaan yang memunculkan minat belajar, rasa senang, dan ketertarikan dalam

pembelajaran; 3) Keterlibatan kognitif, mencakup partisipasi siswa dalam penguasaan materi dan peningkatan keterampilan berpikir kritis.

3. Gamifikasi yang digunakan di SMA Negeri 1 Pangandaran berbentuk gamifikasi digital, seperti *Quizizz* dan *Kahoot!*
4. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Pangandaran dengan subjek siswa kelas X sebagai responden.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai hubungan persepsi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran?
2. Bagaimana tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran?
3. Apakah terdapat hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini hendak mengetahui bagaimana gamifikasi dapat memberikan dampak terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sejalan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran.

2. Mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran.
3. Menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, penelitian “Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Keterlibatan Siswa di Sma Negeri 1 Pangandaran” diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang Bimbingan dan Konseling. Kemudian secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, seperti Guru, dan Sekolah. Adapun manfaat penelitian ini secara lebih rinci adalah sebagai berikut:

### **1.6.2 Manfaat Teoritis**

Penelitian “Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Keterlibatan Siswa di Sma Negeri 1 Pangandaran” memberikan manfaat dalam penguatan keilmuan dan praktik Bimbingan dan Konseling sebagai pendorong inovasi dan keterampilan Guru BK di sekolah.

### **1.6.3 Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi guru**

Tersedianya penelitian ini diharapkan memberikan informasi tentang persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi, selain itu hasil penelitian ini

diharapkan dapat memotivasi tenaga pendidik untuk terus meningkatkan keterampilan dalam mempelajari dan menerapkan teknologi informasi sebagai langkah untuk mencapai keberhasilan proses belajar.

2) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam penyusunan kebijakan serta pelatihan bagi guru terkait penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat mendukung pengembangan kurikulum maupun strategi pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

3) Bagi dunia industri dan Pengembang media pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan empiris dalam merancang dan mengembangkan media atau platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa, khususnya generasi Z. Dengan mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap gamifikasi berkorelasi dengan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pengembang dapat menyusun fitur-fitur yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa secara menyeluruh.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Deskripsi Teoritis

#### 2.1.1 Pengertian Gamifikasi

Teori Gamifikasi berkembang dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Kata Gamifikasi digunakan pertama kali oleh Nick Pelling pada tahun 2002, dalam (Ariani, 2020) memaparkan bahwa gamifikasi adalah suatu metode yang mengintegrasikan elemen dan mekanika game dalam situasi *non game*. Mempraktikkan Gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan mendorong motivasi, keterlibatan, hingga pencapaian siswa. Sehingga materi yang disampaikan memungkinkan lebih efektif melalui dinamika kelas yang terbangun.

Diringkas dari Jusuf, (2016) penggunaannya dapat diterapkan dengan berbagai cara, misalnya dengan pemberian sistem poin kepada siswa yang mencapai target pembelajaran dan dapat berpartisipasi dengan baik, menerapkan sistem level seperti sebuah kompetisi untuk memantik daya juang dan persaingan dalam kelas, belajar menggunakan *video game* agar menarik minat siswa, atau memberikan *reward* terhadap siswa yang terlibat lebih banyak dalam pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar dikatakan interaktif apabila siswa antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran dilakukan (Alamanda & Anwar, 2022). Siswa menyimak pemaparan guru, berdiskusi, dan mengerjakan tugas yang telah diberikan. Hal ini menjadi tanda keterlibatan

siswa di kelas berjalan dengan baik dan semestinya (Nooviar et al., 2024), sebab keterlibatan siswa merupakan variabel penting yang menentukan kesuksesan pembelajaran siswa di sekolah (Fikrie, 2021).

Melalui beberapa uraian di atas, dapat dikatakan bahwa Gamifikasi merupakan sebuah metode yang mengimplementasikan teknik dan mekanika *game* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan memantik semangat belajar, proses berpikir, serta meningkatkan interaksi siswa baik dengan guru maupun rekan sekelasnya. Oleh karena itu, pemilihan gamifikasi sebagai pendekatan dalam penelitian ini bukan hanya didasarkan pada definisinya, melainkan melalui sistem seperti penggunaan poin, tantangan, *leaderboard*, dan elemen visual yang menarik, gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, hingga mendorong partisipasi siswa.

### 2.2.2 Fungsi Gamifikasi dalam Pembelajaran

Pada konteks pendidikan, gamifikasi merupakan pengaplikasian mekanika game pada konteks pembelajaran yang bersifat non-game. Gamifikasi diyakini mampu memberikan solusi terhadap masalah yang timbul akibat metode pembelajaran tradisional yang dianggap kurang sesuai dengan kebutuhan dan perilaku siswa masa kini (Febriansah et al., 2021). Konsep gamifikasi dalam pembelajaran mengambil unsur permainan yang diharapkan dapat membuat siswa termotivasi, antusias, dan pemahaman materi pembelajaran yang diberikan tenaga pendidik, sehingga dapat mengatasi permasalahan siswa yang merasa jenuh dengan metode pembelajaran

konvensional (Garnisa et al., 2023). Salah satu fungsi utama gamifikasi dalam pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar melalui jalinan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dengan guru. Penelitian oleh Farida et al., (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada konteks pembelajaran jarak jauh yang memerlukan sesuatu yang baru untuk mengatasi kejenuhan dan mempertahankan keterlibatan siswa. Gamifikasi juga berfungsi sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan sosial dan pemahaman siswa dalam proses belajar, di mana penerapan elemen *game* seperti poin, badge, *leaderboard*, dan tantangan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### 2.2.3 Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan harus mengikuti kaidah atau panduan tertentu supaya penerapan model nya efektif dan efisien. Panduan ini perlu diikuti dengan seksama untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Gamifikasi untuk pembelajaran, seperti yang diringkas oleh (Jusuf, 2016):

1. Identifikasi arah pembelajaran.
2. Rumuskan konsep atau tema utama.
3. Membuat skenario permainan.
4. Rencanakan kegiatan pembelajaran.
5. Membuat kelompok-kelompok.
6. Menerapkan dinamika permainan.

Pada dasarnya gamifikasi dapat digunakan untuk jenjang manapun di tingkat sekolah, beberapa penelitian menunjukkan implementasi gamifikasi pada pembelajaran dikatakan berhasil positif. Salah satu contoh penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Ciamis dengan subjek siswa kelas X. Wahyudi et al., (2025) menggunakan pendekatan PTK menunjukkan hasil bahwa implementasi gamifikasi berbasis teori *Zone of Proximal Development* berhasil meningkatkan pemahaman mata pelajaran sejarah. Siswa melalui dua siklus pembelajaran yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian tersebut, gamifikasi diterapkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti *quest* (merujuk pada sebuah tugas yang harus diselesaikan), *achievement* (merujuk pada hasil seperti peringkat), dan *collaborative*.

Penelitian lain menerapkan gamifikasi pada *Learning Management System*, yang membantu guru membuat konten pembelajaran yang lebih menarik. Tresnawati et al., (2023) melakukan penelitian penerapan gamifikasi pada LSM yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan konten pembelajaran dengan elemen-elemen *game* seperti kuis interaktif, kompetisi antar siswa, sistem *reward*, dan *progress tracking*. Sistem ini telah diimplementasikan dan terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran.

Penerapan gamifikasi ini salah satunya terjadi pula di jenjang pendidikan anak usia dini, penelitian dilakukan oleh Febriansah et al., (2021) mengkaji berbagai aplikasi edukasi yang telah diterapkan di PAUD, dengan

fokus pada perkembangan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak. Hasil penelitian menunjukkan pula bahwa gamifikasi dalam bentuk media *game* aplikasi teknologi digital merupakan pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan berbagai metode dikatakan efektif untuk peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan antusiasme siswa. Baik pada jenjang menengah maupun pada pendidikan anak usia dini. Penerapan elemen-elemen permainan seperti kuis interaktif, pemberian hadiah atau *reward*, hingga tantangan kolaboratif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

#### 2.2.4 Dampak Persepsi Penggunaan Gamifikasi

1. Persepsi positif terhadap penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kepercayaan diri dalam mata pelajaran, dan membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan
2. Sebaliknya, persepsi negatif dapat mengakibatkan ketidakpuasan dan menurunkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran

Dampak gamifikasi ini dikemukakan oleh Ananda et al., (2024) bahwasanya siswa memberikan persepsi yang beragam dan memainkan peran penting dalam penerapannya. Persepsi pada penggunaan gamifikasi yang positif dapat mendorong peningkatan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sebaliknya, persepsi terhadap penggunaan gamifikasi yang negatif dapat

menimbulkan ketidakpuasan, bahkan menurunkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa kesuksesan penerapan gamifikasi sangat dipengaruhi sebagaimana siswa memaknai pengalaman belajar yang diberikan melalui pendekatan tersebut.

### 2.2.1 Definisi Persepsi

Persepsi adalah proses di mana individu memilih, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan rangsangan dari lingkungan, membentuk gambaran yang bermakna tentang dunia di sekitarnya. Proses ini dipicu oleh stimulus eksternal yang memengaruhi individu melalui indra, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, dan sentuhan, dan diproses sesuai dengan cara pandang masing-masing (Nisa et al., 2023). Selain itu, persepsi juga mencakup pengalaman terhadap objek, peristiwa, atau interaksi yang diperoleh melalui penerimaan informasi dan penafsiran pesan. Dalam hal ini, persepsi memberikan makna pada rangsangan yang diterima, dan memiliki hubungan erat dengan emosi. Emosi merupakan salah satu komponen penting dalam persepsi, tetapi penafsiran informasi sensorik juga melibatkan elemen lain seperti kekhawatiran, harapan, motivasi, dan ingatan (Tari, 2023). Dengan demikian, persepsi adalah hasil interaksi kompleks antara rangsangan eksternal dan proses internal yang melibatkan berbagai aspek psikologis individu.

Dalam konteks penelitian ini, persepsi penggunaan gamifikasi menjadi sangat relevan. Gamifikasi dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Persepsi siswa dalam penggunaan gamifikasi dapat mencakup bagaimana siswa melihat dan merasakan efektivitas metode ini dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan memahami persepsi siswa dalam penggunaan gamifikasi, pendidik harus merancang pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan siswa, sehingga dapat memaksimalkan potensi pembelajaran yang ada (Safitri & Tari, 2024).

### 2.2.2 Aspek Persepsi

Persepsi mencakup tiga aspek yang saling terkait yaitu, kognitif, afektif, dan konatif berdasarkan penelitian Miysell & Wasisto, (2020) yang menjadikan penelitian oleh Walgito sebagai rujukan. Ketiga aspek ini berkesinambungan membentuk cara individu memahami, merasakan, dan berperilaku terhadap objek persepsi.

1. Aspek Kognitif. Aspek Kognitif: Berhubungan dengan cara berpikir dan keyakinan seseorang terhadap suatu hal. Ini meliputi pengetahuan, pandangan, harapan, dan pengalaman yang mempengaruhi bagaimana seseorang memahami informasi.
2. Aspek Afektif. Berkaitan dengan perasaan dan emosi seseorang saat menerima rangsangan. Mencakup reaksi positif maupun negatif yang mempengaruhi bagaimana seseorang menilai sesuatu.
3. Aspek Konatif. Berhubungan dengan dorongan bertindak, sikap, dan perilaku yang muncul dari persepsi. Aspek ini menunjukkan bagaimana keyakinan dan perasaan mempengaruhi tindakan seseorang.

Sebagai pembanding dari teori utama dalam penelitian ini, didukung juga oleh penelitian Baron dan Byrne (dalam Zuraida, 2023) aspek persepsi yang dikemukakan dalam penelitian tersebut ialah; 1) Aspek kognitif, 2) Aspek afektif, 3) Aspek Konatif. Ketiga aspek ini memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami kompleksitas persepsi dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia. Dalam gamifikasi pembelajaran, ketiga aspek persepsi ini bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Dari segi kognitif, gamifikasi menyajikan materi dengan cara baru yang meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa melalui tantangan dan *puzzle* yang mengasah kemampuan berpikir. Pada aspek afektif, elemen menyenangkan dalam gamifikasi seperti hadiah dan poin menciptakan perasaan positif, meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Sedangkan pada aspek konatif, sistem penghargaan dan kompetisi dalam gamifikasi mendorong siswa untuk bertindak dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memahami ketiga aspek persepsi ini, pendidik dapat merancang aktivitas gamifikasi yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mendorong pemahaman mendalam dan perubahan perilaku positif dalam pembelajaran.

### 2.3.1 Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*)

Keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat diamati melalui berbagai perilaku, seperti partisipasi aktif dalam diskusi, kemampuan mengerjakan tugas, dan interaksi dengan teman sebaya (Luluk Masroatul Lailiyah et al.,

2022). Guru yang kreatif dapat memantik keterlibatan siswa sehingga meningkatkan prestasi akademik, memperkuat keterampilan sosial, dan meningkatkan motivasi belajar. Siswa yang terlibat cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, meningkatnya kreativitas, dan memperkuat interaksi baik dengan rekan maupun guru. Sebaliknya, Pembelajaran tidak menarik menyebabkan kebosanan siswa di dalam kelas, yang pada gilirannya mengakibatkan kurangnya minat pada materi yang tengah dibahas dan minimnya keterlibatan yang dibangun.

Hal ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar. Sebab, ketika siswa merasa jenuh, kecenderungan tidak memperhatikan materi yang diajarkan muncul. Akibatnya, siswa tidak dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan kurang termotivasi menyelesaikan tugas pembelajarannya. Menurut Farida et al., (2024), keterlibatan siswa merujuk pada motivasi dan usaha siswa untuk secara aktif terlibat dalam berbagai kegiatan di sekolah, termasuk dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan. Aspek ini meliputi cara siswa berpikir, berperilaku, dan merasakan berbagai pengalaman di lingkungan sekolah, termasuk interaksi dengan guru dan teman sebaya.

Fredricks et al. (dalam Farida et al., 2024) menuturkan, bahwa ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pengolah pengetahuan siswa. Keterlibatan ini tidak hanya mencakup kehadiran fisik di kelas, tetapi juga melibatkan aspek emosional siswa terhadap materi yang

dipelajari. Sebagaimana terpapar dalam penelitian Luluk Masroatul Lailiyah et al., (2022), keterlibatan siswa memiliki tiga aspek utama sebagai berikut:

1. Keterlibatan berdasarkan perilaku (*behaviour engagement*), mencakup partisipasi secara fisik dan perilaku yang berhubungan dengan proses pembelajaran seperti kehadiran di kelas dan menyelesaikan tugas belajar.
2. Keterlibatan berdasarkan emosi (*emotion engagement*), mencakup suatu perasaan yang memunculkan rasa minat, rasa senang, dan ketertarikan terhadap pembelajaran.
3. Keterlibatan berdasarkan kognitif (*cognitive engagement*), mencakup partisipasi siswa dalam penguasaan materi dan peningkatan keterampilan berpikir kritis.

Keterlibatan tersebut tidak hanya berdampak pada hasil pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih berbobot, meningkatkan motivasi intrinsik, serta membangun lingkungan kelas yang positif dan inklusif.

### 2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan aspek krusial dalam pendidikan karena berpengaruh pada hasil akademis serta perkembangan sosial, emosional, dan keterampilan siswa. Berbagai faktor dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa yang terbagi menjadi dua, sebagaimana dijelaskan oleh Khairani et al., (2024):

1. Faktor internal meliputi:

- a) Kurangnya minat memperhatikan materi dari guru
- b) Siswa tidak berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran
- c) Siswa tidak memiliki rasa percaya diri saat mengikuti pembelajaran

## 2. Faktor eksternal:

- a) Kurangnya variasi metode pembelajaran
- b) Kurangnya media belajar
- c) Kurangnya sumber ajar

Selain kedua faktor yang disebutkan, penelitian oleh Hendrizal, (2020) mengungkapkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam belajar juga dapat dipengaruhi oleh metode atau cara mengajar guru yang monoton. Metode yang digunakan kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah satu arah tanpa adanya interaksi atau menggunakan media belajar tambahan yang menarik membuat siswa pasif dan sulit berkonsentrasi (Hendrizal, 2020).

### 2.3.3 Dinamika Keterlibatan Siswa

Dinamika keterlibatan dalam pembelajaran melibatkan beberapa aspek utama, yaitu kognitif, perilaku, emosional, dan sosial (Nuriyah et al., 2024).

1. Keterlibatan kognitif merujuk pada partisipasi dan kesiapan siswa dalam proses belajar, termasuk kemampuan berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah/*problem solver*. Hal ini dapat diasah melalui *assessment* berkelanjutan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

2. Keterlibatan emosional tercermin dari sejauh mana siswa berminat pada materi pelajaran, pengalaman belajar/rasa senang ketika mengikuti proses belajar, dan keterlibatan siswa di kelas.
3. Keterlibatan perilaku terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi dan menyelesaikan tugas akademik. Sementara itu, keterlibatan sosial tercermin dalam interaksi siswa dengan guru maupun teman sebaya, yang mendorong kolaborasi serta pengembangan keterampilan bersosialisasi. Melalui dinamika keterlibatan ini, pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

#### 2.3.4 Dampak dari Keterlibatan Siswa

Keterlibatan yang tinggi sering kali berhubungan dengan peningkatan dukungan sosial, di mana siswa lebih terhubung dengan teman sebaya dan tenaga pendidik sehingga menciptakan lingkungan ajar yang positif, menjadikan minat dan motivasi siswa turut meningkat dan mendorong siswa untuk terus berusaha dan berpartisipasi (Ibrahim et al., 2024).

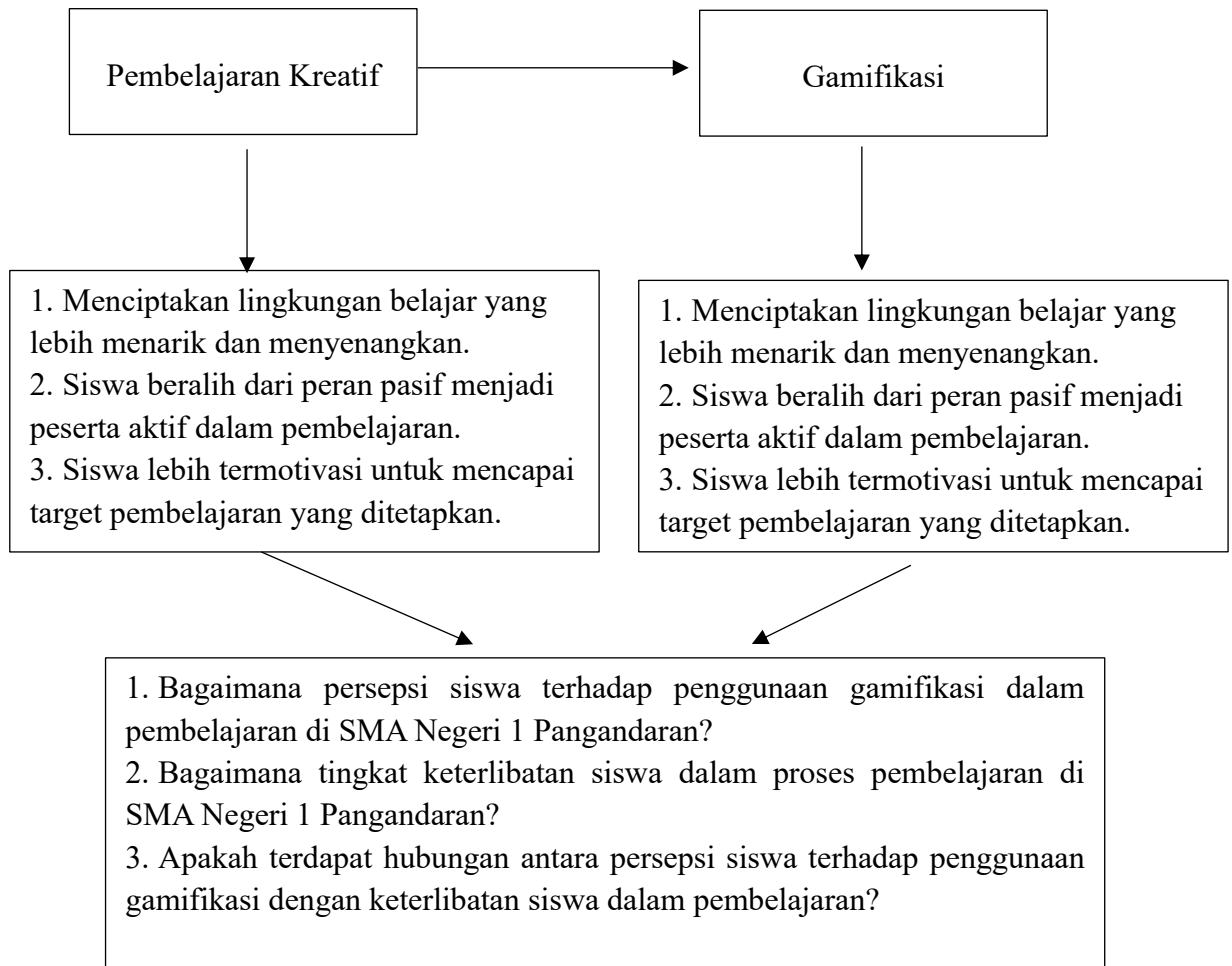
## 2.2 Penelitian Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

Penelitian Relevan	Perbedaan	Persamaan
Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa (Herfine & Marsofiyati, 2024)	Metode Penelitian: Kuantitatif deskriptif dengan teknik survei menggunakan kuesioner	Kuantitatif asosiatif dan Siswa sebagai subjek
Hasil Penelitian	Penelitian ini menyimpulkan bahwa, dalam konteks mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta, gamifikasi dalam pembelajaran tidak secara langsung meningkatkan keterampilan kolaborasi. Namun, minat belajar mahasiswa terbukti menjadi faktor yang berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka	
Penggunaan Pembelajaran Gamifikasi sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS (Maulah, 2025)	Metode Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.	Subjek merupakan siswa
Hasil Penelitian	Penerapan gamifikasi sebagai media evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan angka partisipasi, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.	
Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris (Safitri & Tari, 2024)	Metode Penelitian: Kualitatif dengan kuesioner terbuka dan tertutup.	Variabel: - Independen (X): Gamifikasi - Dependen (Y1): Motivasi Belajar - Dependen (Y2): Keterampilan

Penelitian Relevan	Perbedaan	Persamaan
Hasil Penelitian	Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara umum diterima dengan baik oleh mahasiswa. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris, baik secara individu maupun kelompok. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan gamifikasi sebagai salah satu strategi inovatif dalam pengajaran Bahasa Inggris di perguruan tinggi.	

### 2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Berpikir

## **2.4 Hipotesis Penelitian**

Ha: Ada hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.

Ho: Tidak ada hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dalam pemaparan oleh Sugiyono, (2021) menyebutkan bahwa metode penelitian kuantitatif ialah “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Adapun dalam penelitian ini menggunakan desain kuantitatif asosiatif, untuk mengetahui hubungan antara dua, yaitu variabel persepsi penggunaan gamifikasi dengan keterlibatan siswa. Proses penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif antara lain:

1. Observasi awal. Melihat adanya penggunaan metode gamifikasi berupa *Quizizz* dan *Kahoot!* berbasis poin di SMA Negeri 1 Pangandaran
2. Melakukan pencaharian literatur mengenai gamifikasi dalam pendidikan berupa jurnal penelitian dan melakukan diskusi informal dengan guru di sekolah mengenai pengalaman guru menggunakan gamifikasi
3. Menemukan bahwa penelitian gamifikasi dalam konteks SMA masih terbatas khususnya pengaruh penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran terhadap keterlibatan siswa di sekolah

4. Gap geografis, minim literatur mengenai gamifikasi secara spesifik di wilayah Pangandaran terutama tingkat SMA
5. Merumuskan masalah. 1) Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran? 2) Bagaimana tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran? 3) Apakah terdapat hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran?
6. Menyelaraskan tujuan penelitian dengan rumusan masalah. 1) Mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran. 2) Mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pangandaran. 3) Menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan.
7. Diskusi dengan dosen pembimbing; mendapatkan masukan tentang fokus penelitian yang lebih spesifik; saran untuk menggunakan penelitian kuantitatif asosiatif.
8. Penyusunan proposal hingga maju ke seminar proposal.
9. Penggantian judul dan variabel menjadi “Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Keterlibatan Siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran”.

10. Mengajukan Revisi proposal dan mempersiapkan instrumen penelitian
11. Melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian berupa angket ke 50 responden dalam populasi di luar sampel. Kedua variabel mendapatkan skor reliabilitas 0.842 atau sangat kuat, dan skor validitas pada variabel persepsi mendapat 17 item pernyataan yang valid, serta 15 item pernyataan valid untuk variabel keterlibatan. Dari jumlah 35 item seluruhnya, 3 gugur dan hanya menggunakan 32 angket penelitian yang disebarakan
12. Fase pengumpulan data melalui *google form*, disebarakan kepada perwakilan kelas X
13. Dari 333 responden seluruhnya, diambil 210 peserta didik secara *random* dengan bantuan *Microsoft Excel* menggunakan rumus  $=Rand()$
14. Melakukan analisis deskriptif terkait distribusi frekuensi pada setiap variabel
15. Uji prasyarat penelitian menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov.
16. Melakukan uji linearitas untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, apakah berhubungan secara signifikan atau sebaliknya.
17. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji korelasi Spearman Rank.
18. Interpretasi hasil

## 3.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

### 3.2.1 Populasi

Populasi merupakan area generalisasi mencakup subjek atau objek yang memiliki karakteristik serta kuantitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai bahan analisis untuk memperoleh kesimpulan (Sugiyono, 2021). Pada tahap pra-penelitian, survei pendahuluan tidak diterapkan pada seluruh mata pelajaran, melainkan difokuskan pada rumpun ilmu sosial atau humaniora. Fokus ini dipilih karena mata pelajaran eksakta memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda, sehingga beberapa elemen gamifikasi dinilai kurang sesuai jika diterapkan secara langsung tanpa penyesuaian khusus.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pangandaran Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 441 siswa.

Tabel 3. 1 Populasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran

No.	Kelas	Jumlah
1	X1	39
2	X2	38
3	X3	39
4	X4	37
5	X5	37
6	X6	36
7	X7	34
8	X8	35
9	X9	36
10	X10	35
11	X11	37
12	X12	38
Total		441

### 3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2021). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari populasi siswa yang ada, sebanyak 210 siswa. Jumlah ini didapatkan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Sumber: Machali, (2021)

Keterangan:

n: Ukuran sampel

N: Ukuran populasi

e: Toleransi margin eror  $\left(\frac{5\%}{0,05}\right)$

Berdasarkan rumus di atas dengan populasi 441 siswa, maka sampel dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

$$n = \frac{441}{1 + 441 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{441}{1 + 441 (0,0025)}$$

$$n = \frac{441}{1 + 1.1025} = \frac{441}{2.1025} = 209.75 \approx 210$$

### 3.2.3 Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk memilih sebagian dari populasi agar dapat dijadikan sampel dalam sebuah penelitian Setyosari, (2012). Bertujuan mendapatkan data yang mewakili populasi tanpa meneliti semua anggota populasi, sehingga lebih efisien. Berdasarkan penelitian ini menggunakan *Probability Sampling* dengan teknik *Proportionate Simple Random Sampling*.

Dijelaskan oleh Sugiyono, (2021) *Simple Random Sampling* adalah teknik pengambilan probabilitas di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama dan independen untuk dipilih menjadi sampel.

## 3.3 Metode Pengumpulan Data

### 3.3.1 Kuesioner/Angket

Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data untuk memahami individu dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Instrumen ini sangat fleksibel dan relatif mudah digunakan, data yang diperoleh melalui penggunaan kuesioner merupakan data faktual (Wardani, 2014) Dalam penelitian ini peneliti membuat pertanyaan sesuai dengan aspek dan perlu dijawab oleh responden. Kuesioner berupa pertanyaan tertutup menggunakan *google form*, item soal berupa pilihan ganda sehingga responden diperlukan memilih jawaban yang tersedia dan sesuai dengan diri responden.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner jenis Skala Likert untuk mengukur persepsi populasi atau sampel pada variabel persepsi penggunaan gamifikasi dan keterlibatan siswa.

Tabel 3. 2 Tabel Skala Likert oleh Sugiyono, (2021)

No.	Pilihan Responden	Singkatan	Skor (+)	Skor (-)
1	Sangat Setuju	SS	4	1
2	Setuju	S	3	2
3	Tidak Setuju	TS	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	STS	1	4

Alat ukur ini menggunakan Skala Likert dengan interval 4, yaitu memiliki empat alternatif jawaban yakni SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Skala Likert dimodifikasi menjadi empat jawaban dengan menghilangkan RG (Ragu-ragu) untuk menghindari responden memilih jawaban alternatif tersebut agar mendapat jawaban yang lebih pasti.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket kuesioner yang disebarakan melalui *google form* sebagai instrumen penelitian. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang efektif saat peneliti memiliki pemahaman yang jelas mengenai variabel yang diukur serta harapan terhadap respon responden. Selain itu, keunggulan kuesioner terletak pada pen-jangkauan responden yang luas dan banyak dengan praktis (Sugiyono, 2021). Instrumen penelitian ini dirancang dengan dua bagian, yaitu instrumen untuk mengukur persepsi penggunaan gamifikasi dan instrumen untuk mengukur keterlibatan siswa. Instrumen persepsi penggunaan gamifikasi diadaptasi dari penelitian Miysell & Wasisto, (2020) yang menjadikan Walgito sebagai rujukan. Konteks yang dituju untuk mengidentifikasi bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi yang dapat membentuk keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran. Sementara angket variabel keterlibatan siswa diadaptasi dari penelitian oleh Luluk Masroatul Lailiyah et al., (2022), untuk mengungkap dimensi keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran berbasis gamifikasi.

Tabel 3. 3 *Blueprint* Angket Persepsi

Aspek	Indikator	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Aspek Kognitif	1. Tingkat pemahaman 2. kemampuan mengingat informasi/pembelajaran 3. Kemampuan analisis	1, 2 ,3	4, 5, 6	6
Aspek Afektif	1. Tingkat ketertarikan pada game 2. Respon emosional dalam pembelajaran	7, 8, 9	10, 11, 12	6
Aspek Konatif	1. Tingkat partisipasi siswa 2. Konsistensi dalam pembelajaran 3. Pengimplementasian pengetahuan atau hasil belajar	13, 14, 15	16, 17, 18	6
Jumlah item pertanyaan		9	9	18
Keterangan: 15 adalah item pertanyaan yang digugurkan melalui uji SPSS disebabkan tidak valid atau $r_{hitung} < r_{tabel}$				

Tabel 3. 4 *Blueprint* Angket Keterlibatan Siswa

Aspek	Indikator	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Keterlibatan perilaku	Partisipasi dan respon dalam aktifitas pembelajaran	19, 20, 21	22, 23	5
Keterlibatan emosional	Perasaan positif maupun negatif dalam mengikuti pembelajaran dengan metode gamifikasi.	24, 25, 26	27, 28, 29	6
Keterlibatan Kognitif	Motivasi belajar, fokus, dan berpikir kritis untuk menyelesaikan tantangan	30, 31, 32	33, 34, 35	6
Jumlah		9	8	17
Keterangan: 15, 30, 33 adalah item pertanyaan yang digugurkan melalui uji SPSS disebabkan tidak valid atau rhitung < rtabel				

### 3.5 Uji coba Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar sesuai dengan kenyataan yang ada pada objek penelitian (Sugiyono, 2021). Item dinyatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan taraf signifikansi  $\frac{5\%}{0,05}$ . Jika, nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka dinyatakan tidak valid. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan *Software Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 27.

Tabel 3. 5 Hasil Validitas Angket Persepsi

Aspek	Correlations			
	Variabel Persepsi (X)	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Aspek Kognitif	ITEM 1	.413**	0,279	Valid
	ITEM 2	.312*	0,279	Valid
	ITEM 3	.339*	0,279	Valid
	ITEM 4	.576**	0,279	Valid
	ITEM 5	.577**	0,279	Valid
	ITEM 6	.672**	0,279	Valid
Aspek Afektif	ITEM 7	.313*	0,279	Valid
	ITEM 8	.439**	0,279	Valid
	ITEM 9	.297*	0,279	Valid
	ITEM 10	.309*	0,279	Valid
	ITEM 11	.569**	0,279	Valid
	ITEM 12	.666**	0,279	Valid
Aspek Konatif	ITEM 13	.281*	0,279	Valid
	ITEM 14	.389**	0,279	Valid
	ITEM 15	0,229	0,279	Tidak Valid
	ITEM 16	.494**	0,279	Valid
	ITEM 17	.343*	0,279	Valid
	ITEM 18	.582**	0,279	Valid

Keterangan: 15 adalah item pertanyaan yang digugurkan melalui uji SPSS disebabkan tidak valid atau rhitung < rtabel

Tabel 3. 6 Hasil Validitas Angket Keterlibatan

Aspek	Correlations			
	Variabel Keterlibatan (Y)	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Keterlibatan Perilaku	ITEM 19	.456**	0,279	Valid
	ITEM 20	.354*	0,279	Valid
	ITEM 21	.457**	0,279	Valid
	ITEM 22	.383**	0,279	Valid
	ITEM 23	.391**	0,279	Valid
Keterlibatan Emosional	ITEM 24	.454**	0,279	Valid
	ITEM 25	.457**	0,279	Valid
	ITEM 26	.350*	0,279	Valid
	ITEM 27	.306*	0,279	Valid
	ITEM 28	.345*	0,279	Valid
	ITEM 29	.317*	0,279	Valid
Keterlibatan Kognitif	ITEM 30	0,247	0,279	Tidak Valid
	ITEM 31	.281*	0,279	Valid
	ITEM 32	.349*	0,279	Valid
	ITEM 33	0,263	0,279	Tidak Valid
	ITEM 34	.394**	0,279	Valid
	ITEM 35	.294*	0,279	Valid

Keterangan: 15, 30, 33 adalah item pertanyaan yang digugurkan melalui uji SPSS disebabkan tidak valid atau rhitung < rtabel

Berdasarkan hasil uji validitas angket persepsi pada Tabel 3.5, diperoleh bahwa dari 18 item pernyataan, terdapat 17 item yang valid dan 1 item yang tidak valid (ITEM 15) karena nilai R hitung lebih kecil dari R tabel (0,279). Dengan demikian, sebagian besar item dalam angket persepsi dapat digunakan karena telah memenuhi syarat validitas. Sementara itu, pada Tabel 3.6 mengenai hasil uji validitas angket keterlibatan, dari 17 item yang diuji, terdapat 15 item yang valid dan 2 item yang tidak valid (ITEM 30 dan ITEM 33). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar item pada angket keterlibatan juga memenuhi syarat validitas, meskipun terdapat beberapa item yang digugurkan dari instrumen penelitian.

### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur adalah sejauh mana alat tersebut memberikan hasil yang konsisten setiap kali digunakan. Secara spesifik, reliabilitas berarti konsistensi yang terjadi dalam metode, kondisi, dan hasil yang diperoleh. Artinya, reliabilitas menunjukkan apakah hasil penelitian tetap sama meskipun dilakukan di waktu atau tempat yang berbeda (Fadli et al., 2023).

Pengujian reliabilitas skala likert menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *software Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 27.

Tabel 3. 7 Kriteria Reliabilitas

Koefisien	Kriteria
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas

## Angket Persepsi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.778	18

Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas

## Angket Keterlibatan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.628	17

Berdasarkan hasil kedua angket dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa angket persepsi memiliki reliabilitas yang tinggi dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,778, yang berada dalam kategori kuat. Sementara itu, angket keterlibatan memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,628, yang termasuk dalam kategori kuat pula. Dengan demikian, kedua instrumen dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut karena keduanya memenuhi syarat reliabilitas meskipun pada tingkat yang berbeda.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan metode analisis statistik deskriptif. Data statistik yang digunakan bertujuan untuk menggambarkan informasi yang terkumpul tanpa berusaha menarik kesimpulan yang bersifat umum atau generalisasi (Sugiyono, 2021). Pendekatan analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang mencakup perhitungan ukuran pemusatan data seperti rata-rata, median, dan modus. Selain itu, juga dilakukan pengukuran penyebaran data, termasuk rentang, deviasi standar, dan kuartil. Hasil dari analisis ini disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman. Pengolahan

data dan penghitungan dilakukan dengan bantuan *software Statistical Package for Social Science* atau SPSS V. 27

### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah krusial dalam analisis data atau pengujian asumsi klasik sebelum melaksanakan analisis statistik, seperti uji hipotesis dan analisis regresi. Tujuan dari uji normalitas ini, untuk memastikan bahwa distribusi data penelitian memenuhi asumsi normalitas. Mengingat ukuran sampel dalam penelitian ini lebih dari 50 orang, metode yang tepat untuk menguji normalitas adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Keputusan mengenai normalitas data ditentukan berdasarkan hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf sig.  $\frac{5\%}{0,05}$  dengan pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai sig. > 0,05 maka data terdistribusi dengan normal
- b. Jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi dengan normal

Uji *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan dengan bantuan *software Statistical Package for Social Science* atau SPSS V. 27.

### 3.6.2 Uji Linearitas

Uji keterkaitan linier ini bertujuan untuk mencari tahu apakah ada hubungan yang lurus (garis lurus) antara dua variabel atau lebih. Tujuan dari uji ini, untuk memastikan apakah hubungan antar variabel sesuai dengan anggapan bahwa kedua variabel (Persepsi dan Keterlibatan Siswa) memiliki korelasi yang lurus atau sebaliknya. Dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Apabila hasil '*sig deviation from linearity*' menunjukkan angka di atas 0,05, itu berarti kita bisa menganggap ada hubungan yang lurus antara variabel X dan variabel Y.
- b. Sebaliknya, jika hasil '*sig deviation from linearity*' kurang dari 0,05, maka hubungan antara variabel X dan variabel Y tidak bisa dikatakan lurus.

Semua data akan diolah menggunakan bantuan program komputer, yaitu *Statistical Package for Social Science (SPSS)* Versi 27.

### 3.6.3 Uji Spearman Rank

Menurut Sugiyono (2021), Spearman Rank adalah teknik analisis statistik non-parametrik yang digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel dengan data berbentuk ordinal atau tidak terdistribusi normal. Teknik ini mengukur kekuatan dan arah hubungan atau pengaruh dua variabel dengan nilai korelasi berkisar antara  $-1$  hingga  $+1$ .

Uji korelasi ini bersifat non-parametrik dan digunakan untuk data yang tidak memenuhi asumsi parametrik. Dalam pengujian ini ditetapkan kriteria, yaitu nilai  $\rho$  hitung dengan  $\rho$  tabel yang dirumuskan sebagai berikut:

- a. Jika,  $\rho$  hitung  $\leq 0,05$  berarti  $H_\alpha$  diterima dan  $H_o$  ditolak.
- b. Jika,  $\rho$  hitung  $\geq 0,05$  berarti  $H_\alpha$  ditolak dan  $H_o$  ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Deskripsi Data**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pangandaran pada Tahun Ajaran 2024/2025.

##### **4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pangandaran yang berlokasi di Jl. Raya Babakan No. 129, Babakan, Kec. Pangandaran, Kota Pangandaran, Jawa Barat 46396. Sekolah yang berdiri di samping jalan utama, memiliki dua jurusan yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Sekolah ini memiliki visi untuk membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi supaya siswa mampu bersaing dalam melanjutkan ke perguruan tinggi.

##### **4.1.2 Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa dan siswi kelas X di SMA Negeri 1 Pangandaran, sebanyak 210 siswa yang dipilih secara *random* menggunakan rumus  $=Rand()$  di *Microsoft Excel*. Subjek sebagai responden pada angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya mengenai persepsi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dan keterlibatan siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Daftar Subjek Penelitian

N O	Nama	Kel as	N O	Nama	Kel as	N O	Nama	Kel as
1	Ligi Galih Pratama	X3	71	Raisha Kayla Febriany	X7	14 1	Alsariby	X11
2	Choerunisa	X4	72	Alitha Husna Syababa	X7	14 2	Bintang Cipta Mahardhika	X9
3	Resty Pranandari	X3	73	Gin Gin Prianggoro	X9	14 3	Panji Rosamnoor	X7
4	Rival Agustian	X3	74	Lusi Anggaraeni	X9	14 4	Fahmi	X7
5	Dwi Cahya	X3	75	Wina Aulia Citra Lestari	X11	14 5	Aria Hilan Dihaqa	X7
6	Nabila Azzahra Bilqis	X3	76	Nurul Azilah	X5	14 6	Samudra Rizqi Hariana	X10
7	Irma Siti Halimah	X3	77	Ahmad	X3	14 7	Az Zahra Aulia Fahma	X9
8	Raesita Dewi	X3	78	Dede Anjar Priansah	X9	14 8	Silvia Syifa Damayanti	X10
9	Natasha Intan.W	X3	79	Galih Prasetio	X9	14 9	Dinda Nur Hiqmah	X3
10	Hizkia	X3	80	Santi Setiawati	X7	15 0	Kania Oktaviani	X11
11	Sely Ayuningsih	X3	81	Dica Maulita	X7	15 1	Nazal Cahaya Triana	X5
12	Adam Abdul Fatah	X3	82	Denies Nanda Safitri	X7	15 2	Muhammad Raya Firjatullah	X7
13	Amelia Sleviana	X3	83	Anisa Nuril Hidayah	X7	15 3	Raya Firdaus	X5
14	Elinda Nurhiqmah	X3	84	Amar Azka Arrofy	X7	15 4	Anisa Amalia	X10
15	Ilham Mulyana	X3	85	Galuh Cahya Permana	X11	15 5	Lisna Laila	X10
16	M.Fawwaz AuFa F	X3	86	Nadin Sagita Maylina	X10	15 6	Siska Amelia	X10
17	Irwan Sidik Maulana	X3	87	Reza Pryatno	X11	15 7	Ara Julian Hermawan	X7
18	Amelia Selviana	X3	88	Mailahana Ganjar	X9	15 8	Maymuna Nafisa Bouguessa	X9
19	Nayla Tiara Putri	X3	89	Nazmi Bima Alfaridi	X11	15 9	Muhamad Gilang Ramadan	X7
20	Sastrian	X8	90	Raisya Gina Bakhiita	X9	16 0	Aqila Zahra Ramadhani	X7
21	Aditya Wijaya	X8	91	Natzamira Rindayuningtyas	X10	16 1	Nazwa Putri Ayuni	X11
22	Tika Dian Sapitri	X3	92	Meidiara Marsha N	X11	16 2	Arlin Nuranisa	X3
23	Anisa Tri Wahyuni	X3	93	Reiza Faiza Pasha	X11	16 3	Azza Ainun Nafisa	X10
24	Hilmi Fadilah	X3	94	Cardi Ardiansyah	X10	16 4	Kayla Salsabila Putri	X10
25	Nindia Laksmita Kirana	X3	95	Kevin Irwansyah	X9	16 5	Salsabila Zihan Arianti	X3
26	Saprian Siswadi	X9	96	Haidar Firman Alamsyah	X10	16 6	Eka Novitasari	X11
27	Galih Ginanjar Kurnia	X3	97	Ega Noviani	X10	16 7	Meidina Maharani	X11
28	Randitya Archie Iriawan	X7	98	Kaneda Milkan Adzima	X11	16 8	Davin Maulana	X7
29	Salwa Raezya Fitriani	X9	99	Niken Maura Dila	X10	16 9	Novita Tri Rahmi	X7
30	Arimbhy Darli Nataprawira	X7	10 0	Arita Ryandhika Azzahra	X10	17 0	Aditya Arya Montesa	X7
31	Zahra Esa Khazanah	X5	10 1	Raka Padilah Sidik	X9	17 1	Jaja Priyatna	X12

N O	Nama	Kel as	N O	Nama	Kel as	N O	Nama	Kel as
32	Amelia Dwi Cantika	X5	10 2	Januar	X11	17 2	Refi Ramdani	X8
33	Fitra Oktara Setiadi	X9	10 3	Linda Nur Azizah	X11	17 3	Anggun Rahmah Hafizhah	X12
34	Mayra Siffa Amanda	X5	10 4	Arva Elfreda Pramono	X3	17 4	Tyas Prabaningrum	X12
35	Yulinda Apriliani	X9	10 5	Romli Hodayat	X10	17 5	Nesya Juliana	X8
36	Wilhelmina Septia Wiyanto	X11	10 6	Saskia Tianica	X10	17 6	Ismi Rokhsoh Garnish Alfarits	X12
37	Aira Ismathul Hawa	X9	10 7	Kieran Ari Gunawan	X10	17 7	Wisnu Adi Satriana	X10
38	Restu Pandu Permana	X3	10 8	Zaki Khoeru Rizal	X4	17 8	Syafhira Zahra Tsabita	X12
39	Haradea	X3	10 9	Indira Dwi Lestari	X11	17 9	Yasmita Maulida Alifah	X12
40	Hendra Kurniawan	X9	11 0	Zahwa Nurul Syarifa	X10	18 0	Shifa Azzahra Aulia	X7
41	Saepudin	X9	11 1	Meidiara Marsha N	X11	18 1	Dina Novianti	X12
42	Leony	X11	11 2	Adit	X9	18 2	Aina Putri Ramadhani	X8
43	Auditha Maharani	X9	11 3	Hilman Farid	X10	18 3	Meliza Rida Marchia	X12
44	Magma Driya	X11	11 4	Rahmah Mauludi	X10	18 4	Fadly Ramadhani	X8
45	Irma Syafitri	X7	11 5	Perdi Irwansyah	X10	18 5	Ayunda Holifatun Hasanah	X12
46	Dhahira Asy Syaviya	X9	11 6	Lanang Pramudya Abdillah	X10	18 6	Khalisa Celonia Aristy	X12
47	Raihan Sabil	X10	11 7	Naditha Renanta Putri	X9	18 7	Eka Sri Wahyuni	X12
48	Gani Seftiawan	X9	11 8	Shinta Amanda Rahayu	X10	18 8	Bellaputriamanda	X12
49	Juan Farin Alfaris	X9	11 9	Mughyan Darello K	X9	18 9	Asep Wahyu Risramdani	X12
50	Arif Adiansyah	X9	12 0	Najwa Ainussifa	X10	19 0	Fadli Irwansyah	X3
51	M.Daniel.F	X10	12 1	Jingga Anyaffa	X4	19 1	Nasfa Rifa Kaamilah	X12
52	Keisa Avivah Rahayu	X10	12 2	Verisa Melati Ayu	X10	19 2	Assyfa Muhamad Jaky	X12
53	Kheira Juwita	X11	12 3	Alma Khoiru Nisa	X7	19 3	Anjar Maulidan	X3
54	Riki Muhamad Sidik	X11	12 4	Riska Auliatifani	X10	19 4	Aditia Firmansyah	X12
55	Fahmi Yuarnandha Bakti	X11	12 5	Anindya Nurul Nesya	X9	19 5	Ahmad	X3
56	Leicazenza Noermaulida Putri	X10	12 6	Alfiah Nugraha	X10	19 6	Raditya Jaggadhita Dwi Ganaya	X3
57	Galang Aprianssyah	X11	12 7	Nova Sabila	X11	19 7	Alviana Rizqia Agustin	X7
58	Andini Rohaeni	X11	12 8	Niken Amelia Sutoyo	X11	19 8	Nadya Shafwah	X12
59	Fahri Saifani	X11	12 9	Andika Syahpoetra	X10	19 9	Aleya Shakira Aditya Putri	X3
60	Reva Maulida Istiqomah	X9	13 0	Riska Nurpadilah	X5	20 0	Assyfa Muhamad Jaky	X12
61	Aura Renata Pratiwi	X11	13 1	Zahra Ul Lafatul Marfu'ah	X7	20 1	Irma Lasari	X12
62	Saqia Zulfita Priatna	X11	13 2	Mulki	X10	20 2	Nathania Najyah	X3
63	Retno Savitri	X11	13 3	Ikhsan Maulana Firdaus	X9	20 3	Bima Satya	X12
64	Callista Feodora Santoso	X11	13 4	Oktavian	X10	20 4	Intan Agustianingsih	X3

N O	Nama	Kelas	N O	Nama	Kelas	N O	Nama	Kelas
65	Vika Setiawati	X9	135	Arif Wicaksono	X7	205	Inggit Nurzaqiah	X12
66	Reva Jamilah Aeni	X11	136	Sifa Aminatul Hasanah	X10	206	Wardah Nabilatus Syifa	X12
67	Ipank Nova	X5	137	Septiana Ardiansyah	X10	207	Karisma Apriliani	X3
68	Farhan Rizqi Maulana Sidiq	X11	138	Tina Rahmawati	X11	208	Risquita Ayulidya	X12
69	Muhammad Rafi Sirojudin	X11	139	Kesyia Aprilia Putri	X5	209	Fariz Firmansyah	X12
70	Lisna Laila	X10	140	Yuda Ganesha	X10	210	Khiykam Rifqi R	X12

## 4.2 Pengujian Persyaratan Analisis

### 4.2.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas merupakan langkah penting dalam menganalisis statistik, untuk memastikan bahwa data pada variabel bebas dan terikat mengikuti pola distribusi normal. Distribusi normal ialah pola sebaran data yang ideal untuk banyak metode statistik parametrik. Penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) untuk mengetahui normalitas data. Uji ini membandingkan distribusi data aktual dengan distribusi normal teoritis sehingga menghasilkan nilai statistik. Data dikatakan terdistribusi normal atau memenuhi syarat asumsi klasik jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0.05 (5%). Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan antara distribusi data aktual dengan distribusi teoritis tidak signifikan secara statistik.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Persepsi	Keterlibatan Siswa
N		210	210
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	49,10	45,43
	Std. Deviation	7,068	5,311
Most Extreme Differences	Absolute	0,115	0,138
	Positive	0,115	0,138
	Negative	-0,110	-0,123
Test Statistic		0,115	0,138
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		0,000	0,000
Sig.		0,000	0,000
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	99% Confidence Interval	Lower Bound	0,000
		Upper Bound	0,000

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, yang disajikan dalam Tabel 4.6, nilai signifikansi ( $p$ ) untuk kedua variabel penelitian, Persepsi dan Keterlibatan Siswa, adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan, yaitu  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ***distribusi data untuk kedua variabel tersebut secara signifikan menyimpang dari distribusi normal.***

Asumsi normalitas merupakan syarat penting untuk penggunaan uji statistik parametrik, terutama dalam korelasi Pearson. Karena asumsi tidak terpenuhi dalam data penelitian ini, penggunaan uji korelasi Pearson menjadi tidak tepat. Sebagai alternatif, uji statistik *non*-parametrik diperlukan dalam pengujian hipotesis asosiatif atau hubungan (Sugiyono, 2012).

Uji Spearman Rank adalah uji *non*-parametrik yang tidak mensyaratkan data terdistribusi normal, sehingga sangat cocok untuk menganalisis hubungan antar variabel dalam kondisi ini. Selain itu, uji Spearman Rank memiliki keunggulan dalam hal ketahanan terhadap data ekstrem (*outlier*), yang seringkali menjadi salah satu penyebab data tidak terdistribusi normal dalam penelitian sosial (Sugiyono, 2012). Dengan demikian, pemilihan uji korelasi Spearman Rank dalam penelitian ini adalah tepat secara metodologis, memastikan interpretasi yang akurat mengenai hubungan antara variabel Persepsi dan Keterlibatan.

#### 4.2.2 Uji Linearitas

Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah dua variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear atau sebaliknya (tidak linear secara

signifikan). Dalam penelitian ini, uji dilakukan sebagai prasyarat analisis melalui data sampel sebanyak 210 siswa. Berikut hasil uji linearitas:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KETERLIBATAN * PERSEPSI	Between Groups	(Combined)	4005.594	30	133.520	12.646	0.000
		Linearity	3114.968	1	3114.968	295.020	0.000
		Deviation from Linearity	890.626	29	30.711	2.909	0.000
	Within Groups		1889.973	179	10.559		
	Total		5895.567	209			

Analisis diagnostik asumsi klasik model regresi linear dilakukan untuk memastikan validitas inferensi statistik. Uji linearitas, yang disajikan melalui tabel ANOVA (Tabel 4.2), menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) untuk "*Deviation from Linearity*" adalah 0.000. Dengan menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha=0.05$ , nilai ini secara signifikan lebih kecil dari  $\alpha$ , mengindikasikan bahwa *asumsi linearitas hubungan antara variabel "Persepsi" dan "Keterlibatan Siswa" tidak terpenuhi*, terdapat komponen non-linier yang signifikan dalam hubungan tersebut.

Pelanggaran ganda terhadap asumsi linearitas dan normalitas ini menandakan bahwa model regresi tidak tepat sebagai representasi fungsional terbaik untuk data. Akibatnya, hasil analisis statistik dari model regresi sederhana tidak bisa dipercaya sepenuhnya. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan uji korelasi Spearman Rank sebagai metode analisis yang lebih sesuai untuk menguji hipotesis asosiatif, mengingat sifat data yang ordinal dan kegagalan asumsi parametrik.

#### 4.2.3 Deskripsi Variabel Persepsi

Deskripsi pada variabel X dilakukan untuk mengetahui bagaimana gambaran tingkat persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi di SMA Negeri 1 Pangandaran. Peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif menggunakan bantuan *software Statistical Package for Social Science* atau *SPSS Versi 27*. Variabel Persepsi diukur menggunakan kuesioner sejumlah 17 item pertanyaan yang disebar melalui *google form*. Data dikumpulkan dari 210 siswa, dengan nilai terendah 34, nilai tertinggi 69, *mean* 49.10, dan standar deviasi (SD) sebesar 7.069.

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Persepsi

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Variabel X (Persepsi)	<b>210</b>	34	69	49.10	7.068
Valid N (listwise)	210				

Variabel Persepsi siswa didistribusikan ke dalam lima kategori, yaitu Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, dan Sangat Rendah. Kategorisasi ini didasarkan pada data empiris skor Persepsi siswa, dengan pembagian berdasarkan nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi (SD), skor minimal, dan skor maksimal.

$$\begin{aligned}
 \text{Sangat Tinggi} &= X \geq \text{Mean} + 1.5 \text{ SD} \\
 &= X \geq 49.10 + 1.5 (7.068) \\
 &= 49.10 + 10.602 \\
 &= \geq 59.702 \sim \geq 60 \\
 \text{Tinggi} &= \text{Mean} + 0.5 \leq X < \text{Mean} + 1.5 \text{ SD} \\
 &= 49.10 + 0.5 (7.068) \leq X < 59.702 \\
 &= 49.10 + 3.53 \leq X < 59.702 \\
 &= \geq 52.63 \text{ s.d} < 59.70 \sim \geq 53 \text{ s.d} < 59 \\
 \text{Sedang} &= \text{Mean} - 0.5 \text{ SD} \leq X < \text{Mean} + 0.5 \text{ SD} \\
 &= 49.10 - 0.5 (7.068)
 \end{aligned}$$

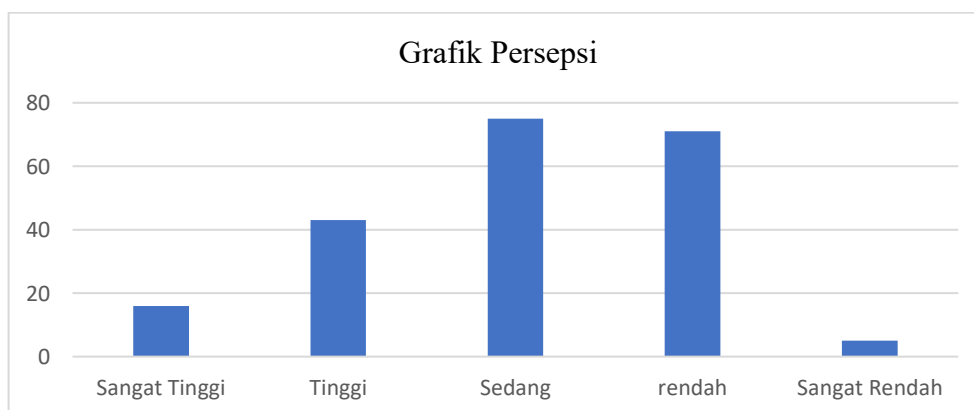
$$\begin{aligned}
 &= 49.10 - 3.53 \\
 &= 45.57 \text{ s.d } < 52.63 \sim 46 \text{ s.d } 52 \\
 \text{Rendah} &= \text{Mean} - 1.5 \text{ SD} \leq X < \text{Mean} - 0.5 \text{ SD} \\
 &= 49.10 - 1.5 (7.068) \\
 &= 49.10 - 10.60 \\
 &= 38.50 \text{ s.d } < 45.57 \sim 39 \text{ s.d } 45 \\
 \text{Sangat Rendah} &= X < \text{Mean} - 1.5 \text{ SD} \\
 &= X < 38.50 \sim < 39
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pembagian kategorisasi di atas, maka distribusi frekuensi variabel Persepsi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
<b>Sangat Tinggi</b>	> 60	16	8%
<b>Tinggi</b>	53-59	43	20%
<b>Sedang</b>	45-52	75	36%
<b>Rendah</b>	38-45	71	34%
<b>Sangat Rendah</b>	< 38	5	2%
Total		210	100%

Berdasarkan pada tabel di atas setelah dikategorikan ke dalam 5 kategori, dapat dilihat bahwa terdapat 8% (16) siswa yang memiliki Persepsi tinggi terhadap penggunaan gamifikasi; 20% (43) siswa masuk ke dalam kategori tinggi; 36% (75) siswa berkategori sedang; 34% (71) siswa memiliki persepsi berkategori rendah; dan kategori sangat rendah terdapat 2% atau 5 siswa.



Gambar 4. 1 Grafik Distribusi Frekuensi Persepsi

Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi di SMA Negeri 1 Pangandaran berada dalam kategori Sedang.

Merujuk pada Hakim et al., (2021) persepsi pada suatu bergantung pada seberapa besar perhatian yang seseorang berikan terhadap suatu obyek, hal ini dapat mempengaruhi kualitas persepsi yang terbentuk. Dalam konteks penggunaan gamifikasi di pembelajaran, persepsi siswa yang berada dalam kategori sedang menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum sepenuhnya memahami atau merasakan manfaat optimal dari penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran siswa. Persepsi kategori sedang ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain; tingkat familiaritas siswa dengan teknologi gamifikasi, kualitas implementasi gamifikasi oleh guru, kesesuaian elemen gamifikasi dengan karakteristik mata pelajaran, serta pengalaman siswa dalam menggunakan platform gamifikasi tersebut. Selain itu, faktor internal siswa seperti motivasi belajar, gaya belajar, dan sikap terhadap inovasi pembelajaran juga turut mempengaruhi pembentukan persepsi siswa pada penggunaan gamifikasi.

#### 4.2.4 Deskripsi Variabel Keterlibatan Siswa

Deskripsi pada variabel Y dilakukan untuk mengetahui bagaimana gambaran tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi di SMA Negeri 1 Pangandaran. Peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif menggunakan bantuan *software Statistical Package for Social*

*Science* atau *SPSS Versi 27*. Variabel Persepsi diukur menggunakan kuesioner sejumlah 15 item pertanyaan yang disebar melalui *google form*. Data dikumpulkan dari 210 siswa, dengan nilai terendah 32, nilai tertinggi 65, *mean* 45.43, dan standar deviasi (SD) sebesar 5.311.

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Keterlibatan Siswa

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Variabel Y (Keterlibatan Siswa)	210	32	65	45.43	5.311
Valid N (listwise)	210				

Seperti halnya variabel sebelumnya, distribusi frekuensi Keterlibatan Siswa dianalisis berdasarkan data yang dikumpulkan dari lapangan. Keterlibatan Siswa dikategorikan ke dalam lima tingkatan, yaitu Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, dan Sangat Rendah. Berikut adalah rincian pembagian kategori untuk variabel Keterlibatan Siswa:

$$\begin{aligned}
 \text{Sangat Tinggi} &= Y \geq \text{Mean} + 1.5 \text{ SD} \\
 &= \geq 45.43 + 1.5 (5.311) \\
 &= \geq 45.43 + 7.96 \\
 &= Y \geq 53.39 \sim \geq 54 \\
 \text{Tinggi} &= \text{Mean} + 0.5 \leq X < \text{Mean} + 1.5 \text{ SD} \\
 &= 45.43 + 0.5 (5.311) \\
 &= 45.43 + 2.65 \\
 &= 48,085 \leq 53.39 \sim \leq 48 \text{ s.d} \leq 53 \\
 \text{Sedang} &= \text{Mean} - 0.5 \text{ SD} \leq X < \text{Mean} + 0.5 \text{ SD} \\
 &= 45.43 - 0.5 (5.311) \leq Y < 48.08 \\
 &= 45.43 - 2.655 \leq Y < 48.08 \\
 &= 42.77 \leq 48.08 \sim 43 \text{ s.d} \leq 47 \\
 \text{Rendah} &= \text{Mean} - 1.5 \text{ SD} \leq Y < \text{Mean} - 0.5 \text{ SD} \\
 &= 45.43 - 1.5 (5.311) \leq Y < 42.77 \\
 &= 45.43 - 7.966 \leq Y < 42.77 \\
 &= 37.464 \leq 42.77 \sim 38 \text{ s.d} \leq 42 \\
 \text{Sangat Rendah} &= Y < \text{Mean} - 1.5 \text{ SD} \\
 &= 45.43 - 1.5 (5.311)
 \end{aligned}$$

$$= 45.43 - 7.966$$

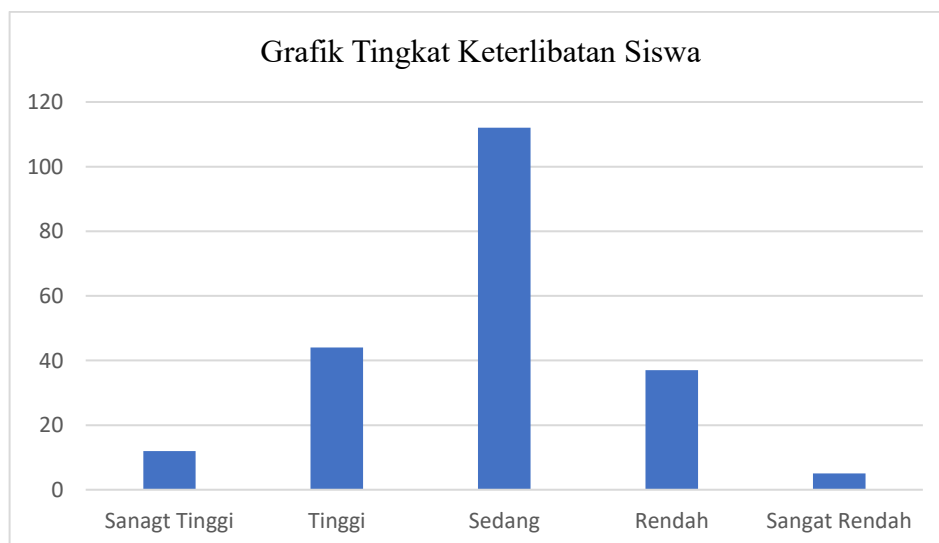
$$= Y \leq 37.46 \sim \text{atau} \leq 38$$

Berdasarkan pembagian kategori di atas ini, maka distribusi frekuensi variabel Keterlibatan Siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi dari Variabel Keterlibatan Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
<b>Sangat Tinggi</b>	54 - 65	12	6%
<b>Tinggi</b>	48 - 53	44	21%
<b>Sedang</b>	43 - < 48	112	53%
<b>Rendah</b>	37 - < 43	37	18%
<b>Sangat Rendah</b>	< 37	5	2%
<b>Total</b>		210	100%

Berdasarkan Tabel 4.6, setelah diklasifikasikan ke dalam lima kategori, diketahui bahwa sebanyak 6% (12 siswa) berada dalam kategori Sangat Tinggi, kemudian 21% (44 siswa) termasuk kategori Tinggi, dan mayoritas responden yaitu 53% (112 siswa) berada pada kategori Sedang. Selanjutnya, 18% (37 siswa) termasuk dalam kategori Rendah, dan 2% (5 siswa) berada dalam kategori Sangat Rendah.



#### Gambar 4. 2 Distribusi Frekuensi Keterlibatan Siswa

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, tingkat keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran berada pada kategori Sedang.

Merujuk pada Neerupa et al., (2024), dapat dijelaskan melalui berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa secara umum, penggunaan teknik gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Namun, keberhasilan tersebut sangat ditentukan oleh sejumlah variabel kontekstual, termasuk kesiapan siswa, kualitas rancangan gamifikasi, serta dukungan dari lingkungan belajar.

Faktor-faktor yang memengaruhi mengapa keterlibatan siswa tetap berada pada kategori sedang di SMA Negeri 1 Pangandaran antara lain mencakup aspek literasi digital, desain gamifikasi, dan relevansi konten gamifikasi. Tingkat literasi digital yang berbeda-beda di antara siswa dapat menghambat pemanfaatan elemen gamifikasi secara maksimal. Siswa dengan literasi digital yang rendah berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami mekanisme *platform* gamifikasi, seperti sistem poin, *leaderboard*, atau tantangan interaktif yang digunakan, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang berbasis gamifikasi (Fadilla & Nurfadhilah, 2022a).

Selain itu, kualitas desain gamifikasi yang diterapkan kemungkinan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik psikologis, minat, dan

preferensi belajar siswa jenjang SMA. Elemen permainan yang digunakan bisa jadi tidak cukup menarik secara konsisten atau kurang menantang, sehingga tidak menimbulkan motivasi internal yang kuat.

### 4.3 Hasil Penelitian

#### 4.3.1 Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui hubungan persepsi terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran, dilakukan uji hipotesis setelah pelanggaran pada uji normalitas dan linearitas. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji hipotesis untuk menyatakan bahwa hipotesis penelitian penelitian diterima atau ditolak, sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.
- 2) Ho: Tidak ada hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.

Uji hipotesis menggunakan Spearman Rank digunakan untuk menentukan korelasi peringkat antara dua variabel atau lebih dalam penelitian. Berikut hasil perhitungan uji Spearman Rank menggunakan SPSS versi 27:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis Spearman Rank

<b>Correlations</b>	
	Keterlibatan
Persepsi	

Spearman's rho	Persepsi	Correlation Coefficient	1,000	.633**
		Sig. (2-tailed)		0,000
		N	210	210
	Keterlibatan	Correlation Coefficient	.633**	1,000
		Sig. (2-tailed)	0,000	
		N	210	210

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi Spearman sebesar 0,633 dengan tanda positif dan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,00. Karena nilai signifikansi (*p-value*) 0,00 lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), merujuk pada pengambilan keputusan oleh (Reksoatmodjo, 2009) maka:

No.	Hipotesis	Keterangan
1)	Ha: Ada hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.	Diterima
2)	Ho: Tidak ada hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.	Ditolak

Nilai koefisien korelasi Spearman sebesar 0,633 mengindikasikan adanya hubungan positif yang kuat antara variabel Persepsi dan variabel Keterlibatan siswa. Artinya, semakin tinggi tingkat persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi, semakin tinggi pula tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan sebaliknya. Interpretasi kekuatan hubungan berdasarkan standar nilai koefisien korelasi Spearman menunjukkan bahwa nilai antara

0,60-0,79 dikategorikan sebagai korelasi yang kuat berdasarkan pedoman di bawah ini:

<b>Grading Standards</b>	<b>Correlation Degree</b>
$\rho = 0$	no correlation
$0 <  \rho  \leq 0.19$	very week
$0.20 \leq  \rho  \leq 0.39$	weak
$0.40 \leq  \rho  \leq 0.59$	moderate
$0.60 \leq  \rho  \leq 0.79$	strong
$0.80 \leq  \rho  \leq 1.00$	very strong
1.00	monotonic correlation

Gambar 4. 3 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi (Yan et al., 2019)

Hasil menunjukkan signifikansi statistik hubungan antara Persepsi dan Keterlibatan siswa. Korelasi sebesar 0,633 menunjukkan hubungan positif yang kuat, mengimplikasikan bahwa perubahan pada variabel Persepsi cenderung disertai dengan perubahan yang substansial pada variabel Keterlibatan.

#### 4.3.2 Tingkat Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Gamifikasi

Berdasarkan analisis deskriptif, tingkat persepsi siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran berkisar antara 34 hingga 69, dengan rata-rata 49.10 dan standar deviasi 7.069. Data ini dikategorikan ke dalam lima tingkatan: Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi, dan Sangat Tinggi. Karakteristik distribusi data pada variabel ini ditunjukkan oleh tabel di bawah ini:

Tabel 4. 9 Gambaran Tingkat Persepsi

Kategorisasi	Frekuensi	Jumlah	Keterangan
Sangat Tinggi	8%	16 Siswa	Siswa yang menunjukkan persepsi yang sangat positif dan antusias mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Siswa merasa bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman yang meningkat dalam pembelajaran. Siswa dalam kategori ini melihat penggunaan gamifikasi sebagai metode yang menyenangkan dan penerapan materi mudah diingat.
Tinggi	20%	43 Siswa	Siswa pada kategori ini setuju bahwasannya gamifikasi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.
Sedang	36%	75 Siswa	Siswa dalam kelompok ini memiliki pandangan yang netral atau cukup seimbang terhadap gamifikasi. Siswa menyetujui manfaat gamifikasi seperti termotivasi untuk ikut berpartisipasi dan aktif dan peningkatan dalam belajar. Namun siswa tidak dapat merasakan pengaruh gamifikasi di semua konteks pembelajaran, seperti pada mata pelajaran yang membutuhkan waktu untuk berpikir dan menghitung.
Rendah	34%	71 Siswa	Siswa dalam kategori ini memiliki pandangan kurang positif atau cenderung ke negatif. Siswa merasa bahwa pembelajaran menggunakan gamifikasi membuat siswa kehilangan minat dalam belajar baik ketidakcocokan siswa dalam penggunaan elemen gamifikasi seperti tantangan, peringkat, dan penambahan poin. Ada indikasi siswa dalam kategori ini lebih menyukai pembelajaran seperti biasa atau konvensional, di mana guru lebih banyak berperan dalam proses belajar. Gamifikasi juga metode yang memerlukan internet dalam pengaksesannya,

Kategorisasi	Frekuensi	Jumlah	Keterangan
			sementara tidak semua jaringan di SMA Negeri 1 Pangandaran dapat tertangkap oleh ponsel masing-masing siswa, sehingga menyebabkan proses pembelajaran menggunakan gamifikasi terganggu.
Sangat Rendah	2%	5 Siswa	Siswa dalam kategorisasi ini merupakan siswa yang sama sekali tidak memiliki pandangan positif mengenai pembelajaran menggunakan gamifikasi.

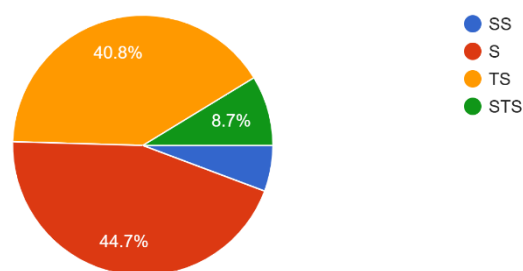
Berdasarkan data yang telah dianalisis, secara umum siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Namun pada kategorisasi Sangat Tinggi dan Tinggi, penerapan gamifikasi menjadi sangat efektif dikarenakan persepsi siswa yang cenderung positif.

Fadilla & Nurfadhilah, (2022) pun memberikan gambaran dalam penelitiannya, bahwa persepsi siswa mengenai gamifikasi dalam pembelajaran memang menunjukkan variasi signifikan, di mana tidak semua siswa memiliki pemahaman dan apresiasi yang sama terhadap penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Kondisi persepsi yang berada dalam kategori Sedang mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami atau memiliki pengalaman optimal dari manfaat penerapan gamifikasi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hakim et al., (2021) persepsi suatu objek bergantung pada seberapa besar perhatian yang diberikan individu terhadap objek tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas persepsi yang timbul. Meski dalam penerapan gamifikasi pada proses pembelajaran persepsi siswa yang berada di kategori Sedang menunjukkan

mayoritas belum sepenuhnya memahami atau merasakan manfaat optimal dari penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran siswa.

Sejalan dengan temuan sebelumnya, salah satu item angket yang berbunyi “*Hasil pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi sulit diterapkan secara nyata*” memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi yang cenderung kritis terhadap penggunaan gamifikasi dalam konteks implementasi.

Hasil pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi sulit diterapkan secara nyata  
333 responses



Gambar 4. 4 Grafik Persentase Angket Item Nomor 6

Artinya, lebih dari separuh responden (50,5%) menilai bahwa penerapan gamifikasi belum secara langsung menghasilkan dampak nyata dalam pemahaman atau penerapan materi pembelajaran. Hal ini mengindikasikan adanya indikasi gamifikasi masih dipersepsikan sebagai pendekatan yang lebih menekankan pada aspek hiburan atau motivasi sesaat, namun belum sepenuhnya mampu mendorong pencapaian hasil belajar yang bersifat konseptual atau aplikatif (Porwitasari et al., 2025).

Sesuai dengan temuan Rini et al., (2021) menjelaskan tentang persepsi terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, literasi digital

memainkan peran penting dalam pembentukan persepsi positif terhadap gamifikasi. Siswa dengan literasi digital rendah berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami mekanisme elemen platform gamifikasi, seperti sistem poin, *leaderboard*, atau tantangan yang digunakan, sehingga siswa cenderung kurang memberikan persepsi yang positif terhadap implementasi gamifikasi.

#### 4.3.3 Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan analisis deskriptif, tingkat keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran berkisar antara 32 hingga 65, dengan rata-rata 45,43 dan standar deviasi 5,311. Data ini dikategorikan ke dalam lima tingkatan: Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi, dan Sangat Tinggi. Distribusi frekuensi ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 10 Gambaran Tingkat Keterlibatan Siswa

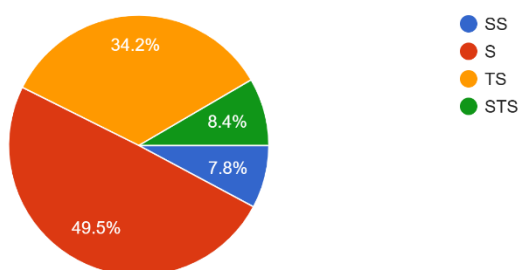
Kategorisasi	Frekuensi	Jumlah	Keterangan
Sangat Tinggi	6%	12 Siswa	Siswa dalam kelompok ini menunjukkan keterlibatan yang aktif dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi. Siswa bukan hanya aktif menjawab dan bertanya kepada guru, tetapi juga memiliki inisiatif dan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran. Seperti; mengambil peran dalam membantu rekan-rekan sekelas.
Tinggi	21%	44 Siswa	Siswa dalam kategori ini memiliki tingkat keterlibatan yang kuat dan konsisten. Siswa aktif dan menunjukkan minat dalam pembelajaran, menyelesaikan tantangan atau mencapai tujuan dalam pembelajaran.
Sedang	53%	112 Siswa	Siswa dalam kelompok ini berpartisipasi dalam aktifitas gamifikasi, tetapi tidak selalu menunjukkan antusiasme yang sama seperti siswa yang berada dalam kategori Sangat Tinggi dan Tinggi. Siswa tetap mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas yang diberikan, siswa menunjukkan minat tetapi keterlibatan yang terjadi bisa bervariasi bergantung pada aktifitas dan kesenangan siswa dalam mengerjakan gamifikasi.

Rendah	18%	37 Siswa	Siswa dalam kelompok ini menunjukkan tingkat keterlibatan minimal atau kurang. Siswa berpartisipasi hanya jika diwajibkan atau dengan dorongan dari guru.
Sangat Rendah	2%	5 Siswa	Siswa dalam kategori ini menunjukkan keterlibatan yang sangat minimal, atau bahkan negatif. Siswa menunjukkan ketidakminatan yang ekstrem, atau merasa gamifikasi sama sekali tidak relevan dengan referensi pembelajaran yang diminati oleh siswa.

Kategorisasi di atas didominasi oleh tingkatan Sedang, yang menggambarkan bahwa siswa telah menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum mencapai keterlibatan optimal di ketiga dimensi keterlibatan yaitu perilaku, emosi, dan kognitif.

Hal ini tercermin dari temuan bahwa 49.5% siswa menyatakan setuju dan 7.8% sangat setuju dengan pernyataan "*Saya lebih suka menyimak daripada berpartisipasi aktif dalam pembelajaran*", yang secara kumulatif menunjukkan bahwa 57.4% siswa cenderung memilih peran pasif sebagai pendengar daripada partisipan aktif.

Saya lebih suka menyimak daripada berpartisipasi aktif dalam pembelajaran  
333 responses



Gambar 4. 5 Gambar Grafik Persentase Angket Nomor Item 21

Meskipun demikian, 42.6% siswa lainnya menunjukkan kecenderungan yang berbeda dengan memilih untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju

terhadap pernyataan tersebut, mengindikasikan adanya segmen siswa yang telah menunjukkan keterlibatan perilaku yang lebih optimal. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang membentuk motivasi belajar siswa. Faktor internal meliputi tingkat kepercayaan diri, gaya belajar individual, dan orientasi motivasi intrinsik versus ekstrinsik (Nurhikmah; et al., 2023). Siswa dengan kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran interaktif, sementara siswa yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik mungkin memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif untuk dapat terlibat secara optimal (Valentinna et al., 2024).

#### **4.4 Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan persepsi dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran. Adapun yang menjadi responden pada penelitian ini adalah 210 peserta didik kelas X. Berdasarkan hasil penelitian yang dideskripsikan, terdapat tiga poin esensial, yaitu 1) Tingkat persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, 2) Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi, 3) Hubungan persepsi dengan keterlibatan siswa.

##### **4.3.1 Tingkat Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Gamifikasi**

Persepsi tingkat Sangat Tinggi dan Tinggi ditunjukkan melalui tiga aspek utama yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Pada aspek kognitif, siswa menilai bahwa gamifikasi mempermudah pemahaman materi dan membantu siswa mengingat informasi pembelajaran secara lebih baik. Hal ini sejalan dengan

yang dikemukakan oleh (Hana et al., 2024), bahwasanya pembelajaran menggunakan gamifikasi tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diterapkan menggunakan gamifikasi.

Selanjutnya pada aspek afektif, siswa merasa senang dan tertarik saat mengikuti pembelajaran yang menggunakan gamifikasi. Perasaan senang ini penting sebab keterlibatan emosional berdampak pada motivasi belajar siswa (Siswa & Mata, 2024). Sementara pada aspek konatif, siswa cenderung lebih aktif dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran saat guru menggunakan gamifikasi (Purba et al., 2024). Siswa menyetujui bahwa mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar jika pembelajaran dikemas secara interaktif. Temuan ini sejalan dengan studi Safitri & Tari (2024) yang menyatakan bahwa persepsi positif terhadap gamifikasi meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas.

Penelitian Nooviar et al., (2024) menunjukkan bahwa strategi gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan apabila diterapkan dengan tepat. Sama halnya dengan penerapan sistem pemberian skor pada setiap mata pelajaran. Beberapa siswa menunjukkan kekhawatiran bahwa sistem pemberian skor dapat membuat siswa terlalu fokus pada nilai tambahan daripada pemahaman materi yang ada. Kekhawatiran ini dijelaskan pula oleh Komarudin & Prabowo, (2020) dalam penelitiannya siswa terkadang lebih memprioritaskan untuk mendapat skor tambahan daripada pemahaman substansi pelajaran. Dampak negatif dari

orientasi pemberian poin ini tidak hanya mengesampingkan tujuan pembelajaran yang sesungguhnya, tetapi juga dapat menyebabkan pembahasan materi menjadi tidak mendalam dan terkesan sederhana. Hal ini sejalan dengan penelitian Wardhana & Sujana, (2021) yang menemukan bahwa respon siswa terhadap pemberian poin dalam pembelajaran dapat mengurangi kedalaman eksplorasi materi pembelajaran.

#### **4.3.2 Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran**

Keterlibatan siswa dianalisis melalui tiga dimensi; kognitif, emosional, dan perilaku. Dari dimensi kognitif, siswa menunjukkan tingkat konsentrasi dan usaha untuk memahami materi yang tinggi saat terlibat dalam pembelajaran gamifikasi (Rostiani et al., 2023). Kategori Sangat Tinggi dan Tinggi mengindikasikan bahwa ada keterlibatan positif terhadap gamifikasi melalui pernyataan yang menunjukkan peningkatan fokus dan kemampuan berpikir kritis selama proses belajar berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilla & Nurfadhilah, (2022) menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa hingga 75% dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini terjadi karena elemen game dalam pembelajaran mendorong siswa untuk menganalisis strategi, membuat keputusan, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh secara berkelanjutan.

Pada keterlibatan emosional, siswa menyatakan antusiasme dan kepuasan terhadap metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Siswa dalam kelompok tersebut menyatakan merasa lebih tertarik dan termotivasi selama

kegiatan belajar berlangsung. Hal ini memperkuat pernyataan Fredricks et al. (dalam Farida et al., 2024), bahwa keterlibatan emosional memperkuat semangat belajar dan kelekatan siswa terhadap proses pendidikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahayu & Putri (2021) yang mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran gamifikasi menunjukkan peningkatan emosi positif sebesar 68% dan penurunan tingkat kecemasan akademik sebesar 45%. Dimensi emosional dalam gamifikasi tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membangun resiliensi siswa dalam menghadapi tantangan akademik melalui sistem reward dan feedback yang konstruktif (Dewi et al., 2023).

Analisis mendalam terhadap ketiga dimensi ini mengungkapkan kompleksitas fenomena keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran modern. Dimensi keterlibatan perilaku, sebagaimana dikemukakan oleh Luluk Masroatul Lailiyah et al., (2022), mencakup kehadiran, kepatuhan, dan partisipasi dalam tugas. Kategori sedang berdasarkan data empiris di lapangan mengindikasikan bahwa siswa konsisten hadir, belajar dan menyelesaikan tugas, namun keterlibatan siswa dalam aspek partisipasi aktif seperti diskusi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Temuan ini merepresentasikan bahwa metode gamifikasi berhasil mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan akademik (Pahlawan & Tambusai, 2023).

Keterlibatan perilaku yang optimal dalam gamifikasi memerlukan desain yang mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan konteks

pembelajaran. Penelitian Hartono & Setiawan (2022) menunjukkan bahwa integrasi elemen leaderboard dan progress tracking dalam gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan perilaku siswa hingga 82%, terutama dalam hal penyelesaian tugas dan kolaborasi antar siswa. Namun, penting untuk memperhatikan bahwa keterlibatan perilaku yang berlebihan terhadap sistem poin dapat mengurangi makna intrinsik dari pembelajaran itu sendiri.

Interaksi antara ketiga dimensi keterlibatan ini menciptakan sinergi yang kompleks dalam pembelajaran gamifikasi. Menurut Pratiwi & Nugroho (2023), keterlibatan kognitif yang tinggi akan mempengaruhi keterlibatan emosional, yang pada gilirannya akan meningkatkan keterlibatan perilaku siswa. Fenomena ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi eksternal, tetapi juga dapat mengembangkan motivasi intrinsik siswa ketika dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan antara challenge dan skill yang dimiliki siswa (Widodo et al., 2021).

#### **4.3.3 Hubungan Persepsi dengan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi**

Hasil uji hipotesis menggunakan Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan tingkat keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran. Berdasarkan uji korelasi Spearman Rank, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,633 dengan nilai signifikansi (p-value) 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ( $\alpha=0,05$ ), *maka*

*hipotesis alternatif (Ha) yang menyatakan adanya hubungan antara kedua variabel diterima, dan hipotesis nol (Ho) ditolak.* Koefisien korelasi 0,633 mengindikasikan hubungan yang kuat, di mana semakin tinggi persepsi positif siswa terhadap gamifikasi, semakin tinggi pula tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan sebaliknya.

Meskipun demikian, deskripsi variabel menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi berada dalam kategori "Sedang", dengan 36% (75 siswa) berada di kategori ini, dan tingkat keterlibatan siswa juga mayoritas berada pada kategori "Sedang" 53% (112 siswa). Persepsi yang berada pada kategori sedang ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami atau merasakan manfaat optimal dari penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain tingkat familiaritas siswa dengan teknologi gamifikasi, kualitas implementasi gamifikasi oleh guru, kesesuaian elemen gamifikasi dengan karakteristik mata pelajaran, serta pengalaman siswa dalam menggunakan platform gamifikasi tersebut.

Senada dengan persepsi, tingkat keterlibatan siswa yang berada pada kategori ini dapat dijelaskan melalui berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas implementasi gamifikasi. Meskipun penggunaan teknik gamifikasi umumnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, keberhasilan tersebut sangat ditentukan oleh sejumlah variabel kontekstual, termasuk kesiapan siswa, kualitas rancangan gamifikasi, serta dukungan dari lingkungan belajar. Faktor-faktor seperti tingkat literasi digital yang berbeda-beda di antara siswa

dapat menghambat pemanfaatan elemen gamifikasi secara maksimal. Siswa dengan literasi digital yang rendah berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami mekanisme platform gamifikasi, seperti sistem poin, *leaderboard*, atau tantangan interaktif yang digunakan, sehingga mereka cenderung kurang aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang berbasis gamifikasi. Selain itu, kualitas desain gamifikasi yang diterapkan kemungkinan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik psikologis, minat, dan preferensi belajar siswa jenjang SMA, di mana elemen permainan yang digunakan bisa jadi tidak cukup menarik secara konsisten atau kurang menantang sehingga tidak menimbulkan motivasi internal yang kuat.

Berdasarkan hasil uji Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara persepsi penggunaan gamifikasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,629. Angka ini mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sedang ke kuat. Artinya, semakin positif persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi, maka semakin tinggi pula keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas (Amalia, 2022).

Lebih lanjut, analisis menunjukkan bahwa persepsi yang positif terhadap gamifikasi berdampak secara langsung pada tiga dimensi keterlibatan siswa, yaitu kognitif, emosional, dan perilaku. Pada dimensi kognitif, siswa yang memiliki persepsi positif terhadap gamifikasi cenderung lebih cepat memahami materi, mampu memproses informasi dengan baik, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis (Malang &

Timur, 2025). Hal ini berkaitan erat dengan bagaimana elemen-elemen gamifikasi seperti poin, badge, atau leaderboard dapat menciptakan tantangan yang mendorong siswa berpikir secara strategis.

Dalam dimensi emosional, siswa yang merasakan manfaat dari gamifikasi menunjukkan emosi positif selama proses belajar, seperti antusiasme, rasa ingin tahu, serta ketertarikan terhadap materi. Perasaan ini penting karena dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk terus mengikuti dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa merasa lebih dihargai, memiliki tujuan belajar yang jelas, dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Gamifikasi mampu menjembatani antara suasana belajar yang serius dengan suasana bermain yang menghibur, sehingga siswa tidak merasa tertekan.

Pada dimensi perilaku, siswa yang memiliki persepsi positif terhadap gamifikasi lebih aktif dalam partisipasi kelas, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan menunjukkan kedisiplinan serta keterlibatan yang tinggi. Mereka tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga menunjukkan keterlibatan yang nyata dalam diskusi, kuis, maupun permainan edukatif yang diberikan guru. Ini menunjukkan bahwa persepsi positif dapat mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran (Ramadhan et al., 2025).

Dengan demikian, persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi berperan penting dalam mendorong keterlibatan mereka secara menyeluruh. Kekuatan hubungan yang ditemukan menunjukkan bahwa persepsi bukan hanya sekadar pendapat pasif, tetapi merupakan faktor aktif yang mampu

membentuk keterlibatan belajar siswa di berbagai aspek. Hasil ini konsisten dengan penelitian (Tari, 2023) yang menegaskan bahwa persepsi positif siswa terhadap gamifikasi memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan judul “Hubungan antara Persepsi Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Keterlibatan Siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran”, yaitu:

##### **5.1.1 Tingkat Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Gamifikasi**

Kesimpulan dari hasil Penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa dari 210 peserta didik, tingkat persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran sebanyak 36% siswa memiliki persepsi sedang, 34% dalam kategori rendah, 20% tinggi, 8% sangat tinggi, dan hanya 2% dalam kategori sangat rendah. Persepsi tertinggi berada pada kategorisasi Sedang dengan persentase 36% atau 75 siswa. Artinya, siswa menerima pembelajaran dengan gamifikasi, meski memiliki persepsi bahwa gamifikasi ini bukanlah metode pembelajaran, melainkan permainan pada umumnya.

##### **5.1.2 Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran**

Kesimpulan pada tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi, mayoritas siswa 53% berada dalam kategori keterlibatan sedang, 21% tinggi, 18% rendah, 6% sangat tinggi, dan 2% sangat rendah. Tingkat keterlibatan didominasi oleh kategori Sedang dengan persentase 53% atau 112 siswa. Siswa dalam kategori ini memiliki keterlibatan yang bervariasi, siswa tetap mengikuti instruksi dan menyelesaikan tugas, namun tidak sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran.

### 5.1.3 Hubungan Persepsi dengan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi

Dari hasil uji hipotesis korelasi Spearman Rank diperoleh nilai signifikan yang positif sebesar 0.633, yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak atau ada hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan keterlibatan siswa di SMA Negeri 1 Pangandaran.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran untuk Guru dan Tenaga Pendidik

Guru sebagai garda terdepan dalam implementasi gamifikasi memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan pendekatan pembelajaran gamifikasi. Berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan masih dominannya persepsi dan keterlibatan siswa dalam kategori sedang, guru perlu meningkatkan kompetensi dalam gamifikasi melalui pelatihan intensif tentang prinsip-prinsip gamifikasi dan *platform* yang tersedia. Penting bagi guru untuk mengadopsi pendekatan yang berorientasi pada siswa, merancang aktivitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhan spesifik siswa

### 5.2.2 Saran untuk Sekolah

Sekolah sebagai institusi memiliki tanggung jawab untuk menyediakan lingkungan yang kondusif bagi implementasi gamifikasi yang efektif. Prioritas utama adalah pengembangan infrastruktur teknologi, termasuk penyediaan fasilitas seperti platform dan *software* gamifikasi, serta memastikan konektivitas internet yang stabil dan handal. Selain itu, sekolah perlu mengembangkan kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran

berbasis gamifikasi, serta menyediakan waktu dan ruang yang memadai bagi guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan materi gamifikasi.

### 5.2.3 Saran untuk Siswa

Siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan implementasi gamifikasi. Siswa perlu mengembangkan sikap partisipasi aktif dengan memberikan umpan balik yang membangun, berpartisipasi penuh dalam setiap aktivitas, dan mengkomunikasikan kesulitan yang dihadapi. Pengembangan pola pikir dan sikap positif juga menjadi kunci, termasuk memiliki sikap terbuka terhadap metode pembelajaran inovatif, memahami bahwa gamifikasi adalah alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (bukan hanya media bersenang-senang), serta mengembangkan motivasi intrinsik dalam belajar yang tidak hanya bergantung pada *reward* eksternal. Siswa juga perlu mampu beradaptasi dengan teknologi baru dan sistem pembelajaran yang berbeda dari pendekatan konvensional, memahami bahwa proses pembelajaran dengan gamifikasi memerlukan komitmen dan konsistensi, serta mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi yang efektif mengingat banyak elemen gamifikasi melibatkan interaksi sosial dan kerja tim.

### 5.2.4 Bagi dunia industri dan Pengembang media pembelajaran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih relevan dengan karakteristik dan preferensi siswa generasi Z, serta mampu meningkatkan keterlibatan belajar secara menyeluruh.

#### 5.2.5 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan pendekatan eksperimental dan cakupan tempat penelitian yang lebih luas untuk menguji efektivitas berbagai jenis dan model gamifikasi secara komprehensif. Penelitian dengan skala yang lebih besar akan memberikan validitas dan generalisasi hasil yang lebih kuat, sehingga dapat mengembangkan model gamifikasi yang spesifik dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa dan pembelajaran yang beragam. Selain itu, penelitian tersebut perlu fokus pada modifikasi dan inovasi jenis gamifikasi yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, dinamis, dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara optimal.

## REFERENSI

- Akbar, H. I., Hapipi, & Mustari, M. (2024). *PERAN DAN TANTANGAN GENERASI Z SEBAGAI TENAGA PENDIDIK DALAM MENGHADAPI ERA DIGITAL*. 615–624.
- Alamanda, L., & Anwar, N. (2022). Meningkatkan Aktivitas Siswa melalui Gamifikasi Pembelajaran: Sebuah Analisis Kuantitatif. *Indonesian Journal of Law and Economics Review*, 14(2), 6–14.
- Amalia, B. S. (2022). *Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu*. 5(April), 16–24.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022a). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022b). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Farida, M. K., Setyosari, P., & Aulia, F. (2024). *ANALISIS KETERLIBATAN MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK*. 7(3), 172–181. <https://doi.org/10.17977/um038v7i32024p172>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Fikrie, et al. (2021). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah sebagai

- Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikologi, April*, 103–110.
- Garnisa, S. B., Tresnawati, D., & Rahayu, S. (2023). Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System. *Jurnal Algoritma*, 20(2), 252–263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-2.1299>
- Hakim, F. B., Yunita, P. E., Supriyadi, D., Isbaya, I., & Ramly, A. T. (2021). Persepsi, Pengambilan Keputusan, Konsep diri dan Value. *Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 1(3). <https://doi.org/10.32832/djip-uika.v1i3.3972>
- Hendrizal. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(1), 44–53.
- Herfine, H., & Marsofiyati. (2024). *PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI MAHASISWA*. 7(9).
- Hotimah, Arismunandar, & Tola, I. (2024). *INOVASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: TREN DAN TANTANGAN DI ERA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*. 7, 18904–18910.
- Ibrahim, M., Riana, & Soraya, S. (2024). *Evaluasi Keterlibatan Siswa dalam Lingkungan Pembelajaran Daring: Tinjauan Sistematis Literatur*. 28(2), 112–125.
- Juniarti, N., Bahari, Y., & Riva'ie, W. (2016). FAKTOR PENYEBAB MENURUNNYA HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 2.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Khairani, U. E., Dinata, S. A., & Saputra, D. (2024). *ANALISIS FAKTOR–FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPA*. 7(1), 139–147.
- Komarudin, K., & Prabowo, M. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran

- daring mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi Covid-19. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 56–66. <https://doi.org/10.21831/majora.v26i2.34589>
- Kusuma Dewi, I. L., Setiyani, S., Santi, D. P. D., Astuti, A. D., Suprayo, T., & Jaufillaili, J. (2023). Pelatihan Evaluasi Online Berbasis Gamifikasi dengan Typeform dan Proprofs di SDN Sadagori I Cirebon. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(4), 385. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i4.9306>
- Lukum, A. (2019). Pendidikan 4.0 Di Era Ggenerasi Z: Tantangan Dan Solusinya. *Pros.Semnass KPK*, 2, 13.
- Luluk Masroatul Lailiyah, Moh. Irfan Burhani, & Prima Ayu Rizqi Mahanani. (2022). Hubungan Antara Iklim Sekolah Dengan Keterlibatan Siswa Dalam Belajar. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.30762/happiness.v1i1.326>
- Machali, I. D. M. p. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Malang, K., & Timur, P. J. (2025). *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*.
- Maulah, S. (2025). *Penggunaan Pembelajaran Gamifikasi sebagai Media Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPAS*. 2(4), 23–29.
- Miysell, K., & Wasisto, J. (2020). *PERSEPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS DIPONEGORO PADA PELUANG KERJA INFORMATION PROFESSIONAL*. 9(2), 42–50.
- Neerupa, C., Naveen Kumar, R., Pavithra, R., & John William, A. (2024). Game on for learning: a holistic exploration of Gamification’s impact on student engagement and academic performance in educational environments. *Management Matters*, 21(1), 38–53. <https://doi.org/10.1108/manm-01-2024-0001>

- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 213–226. <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/568/541>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Nurhikmah, Aswan, D., Asrul Bena, B. N., & Malik Ramli, A. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155.
- Nuriyah, K., M, A. H. A. R., Fahmadia, P., Maulida, D., Rusdiah, N., & Sari, K. W. (2024). *Adaptasi Strategi Pembelajaran Responsif terhadap Dinamika Siswa*. 8(5), 3843–3851.
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). *Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1(1), 29–34.
- Prasetyo, R. H., Asbari, M., & Putri, S. A. (2024). Mendidik Generasi Z: Tantangan dan Strategi di Era Digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 10–13.
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 1–7.
- Ramadhan, A., Kuswandi, D., & Fadhli, M. (2025). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Flipped Classroom*. 08(01), 107–115.
- Reksoatmodjo, T. N. (2009). *STATISTIKA untuk Psikologi dan Pendidikan*. PT. Refika Aditama.
- Rini, D. S., Suryanda, A., & Azrai, E. P. (2021). Peningkatan Persepsi Guru IPA

- Terhadap Penggunaan Pendekatan Gamification pada Kegiatan dan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 32–41.  
<https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5987>
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 85.  
<https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 501–514.  
<https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.690>
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (2nd ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Siswa, B., & Mata, P. (2024). *Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi*.
- Sugiyono. (2012). *Statistik Nonparametris untuk Penelitian*. CV. ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*.
- Tari, C. I. (2023). *Problematika Teori Dan Praktik Komunikas*.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wahyudi, A. A., Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). *Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development*. 12(1), 109–122.
- Wardani, I. R. K. (2014). *Metodologi Penelitian (Bekal Pengantar)*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Wardhana, E., & Sujana, I. W. (2021). Persepsi Guru SD di Kelas Rendah dan Tinggi terhadap Pembelajaran Daring Berbeda di Masa Pandemi Covid-19.

*Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 25–33.  
<https://doi.org/10.23887/mpi.v2i1.32757>

Yan, Z., Wang, S., Ma, D., Liu, B., Lin, H., & Li, S. (2019). Meteorological Factors Affecting Pan Evaporation in the Haihe River Basin and China. *Water (Switzerland)*, 11(2), 1–18. <https://doi.org/10.3390/w11020317>

Yasmin Hadiyya Fatin Hana, Az Zahra Salsabila, Muhammad Dzaky Al Ghifary, & Muhammad Asykar Mu'thi. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 184–191. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2114>

Zuraida. (2023). Persepsi Terhadap Organisasi Ditinjau Dari Minat Berorganisasi Mahasiswa Jurusan Keperawatan Universitas Ratu Samban Zuraida. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 17(1), 1–16.

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Persepsi dan Keterlibatan Siswa

### **IDENTITAS RESPONDEN**

NAMA :

KELAS X :

NOMOR ABSEN :

Nomor Item	Pertanyaan Angket	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran yang disajikan menggunakan gamifikasi lebih mudah dimengerti				
2	Pembelajaran menggunakan gamifikasi lebih mudah diingat dibandingkan pembelajaran biasa				
3	Pembelajaran menggunakan gamifikasi membantu mengasah kemampuan berpikir kritis siswa				
4	Pembelajaran menggunakan gamifikasi sulit dimengerti				
5	Konsep gamifikasi yang disajikan lebih rumit dibandingkan pembelajaran biasa				
6	Hasil pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi sulit diterapkan secara nyata				
7	Pembelajaran menggunakan gamifikasi menarik antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran				
8	Sistem Poin/Reward/Peringkat dalam pembelajaran gamifikasi menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran				
9	Pembelajaran melalui gamifikasi menimbulkan rasa bangga saat siswa berhasil menyelesaikan permainan.				
10	Sistem pemberian poin melalui gamifikasi memberi tekanan berlebih dibandingkan pembelajaran biasa				
11	Pembelajaran gamifikasi membuat frustrasi ketika siswa tidak mendapatkan poin				
12	Elemen-elemen gamifikasi seperti Poin, lencana, peringkat tidak mempengaruhi minat pada materi pembelajaran				
13	Siswa secara konsisten menyelesaikan semua tugas pembelajaran yang dikemas melalui gamifikasi				
14	Gamifikasi membuat siswa lebih peduli terhadap teman yang kesulitan dalam proses pembelajaran				
15	Gamifikasi membuat siswa menghindari berpartisipasi dalam pembelajaran				
16	Pembelajaran menggunakan gamifikasi terasa membosankan sehingga siswa enggan menyelesaikan tantangan				

Nomor Item	Pertanyaan Angket	SS	S	TS	STS
17	Siswa enggan berkolaborasi dengan rekan dalam menyelesaikan tugas gamifikasi dalam pembelajaran				
18	Pembelajaran menggunakan gamifikasi membuat saya lebih rajin mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam mata pelajaran seperti Quizizz dan Kahoot.				
10	Saya merasa lebih aktif bertanya, menjawab, dan terlibat di kelas ketika belajar dengan gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot.				
20	Saya berusaha lebih keras menyelesaikan tugas yang diberikan saat menggunakan gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot.				
21	Saya lebih suka menyimak daripada berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.				
22	Saya sering menunda mengerjakan tugas meskipun ada penilaian dalam mata pelajaran tersebut.				
23	Saya merasa senang belajar dengan gamifikasi.				
24	Saya merasa lebih percaya diri beradaptasi dalam pembelajaran yang menggunakan gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot.				
25	Gamifikasi membuat saya merasa tidak terlalu takut jika salah menjawab pertanyaan.				
26	Saya merasa stres ketika peringkat saya menurun.				
27	Saya merasa bosan dengan pembelajaran gamifikasi setelah beberapa kali penggunaan.				
28	Saya merasa cemas saat harus bersaing dengan teman-teman dalam pembelajaran gamifikasi.				
29	Saya lebih fokus saat belajar menggunakan gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot.				
30	Saya terdorong untuk mencari solusi kreatif ketika menghadapi tantangan dalam pembelajaran gamifikasi.				
31	Saya kesulitan berkonsentrasi dalam pembelajaran dan lebih tertarik pada permainan.				
32	Saya mencari cara yang lebih sederhana untuk mendapatkan poin tanpa benar-benar belajar.				



P22	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	88	
P23	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	92	
P24	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	89	
P25	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	88	
P26	1	4	1	3	2	1	3	2	1	4	1	1	2	3	4	3	1	3	1	4	3	2	4	1	1	4	3	2	4	4	2	1	2	1	1	80	
P27	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	89	
P28	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	117	
P29	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	86	
P30	4	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	93	
P31	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	88	
P32	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	89	
P33	4	3	2	3	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	1	2	1	3	3	4	2	4	3	3	4	2	4	2	3	1	4	4	2	3	2	99	
P34	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	93	
P35	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	88	
P36	3	3	3	2	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	91	
P37	3	3	3	2	2	4	4	4	3	1	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	1	4	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	1	104	
P38	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	90	
P39	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	88	
P40	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	87	
P41	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	88	
P42	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	88	
P43	2	2	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	1	1	4	4	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	3	1	4	4	4	1	1	1	75	
P44	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	98	
P45	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	2	110	
P46	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	86	
P47	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	2	3	4	121
P48	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	2	96

P49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	101	
P50	4	4	4	3	2	2	2	3	3	1	3	3	4	4	2	3	2	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	1	3	4	4	4	1	3	3	105

Lampiran 3. Hasil Studi Pendahuluan

**Nama Guru**

Nama  
15 responses

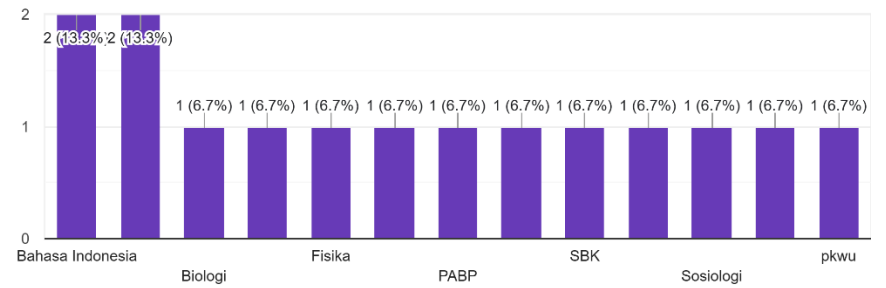
- Naelatun Nikmah, S.Pd
- Sonya Cintia Rahayu, S. Pd
- Emin Kusmini, S.Pd
- Irfan Hilmi
- Cicilia Permatasari S.pd
- Enung Siti S.Pd
- Yesi Apriani
- Tanti Hidayanti, S.Pd.
- Lismaya

---

- Ela Nurlaela
- Yesi Rahayu
- Ilda jauhari S.Pd
- Wisma Suryo, S.Pd
- Rusdiyana Adha, S.Pd
- Naning Nelasari s.pd

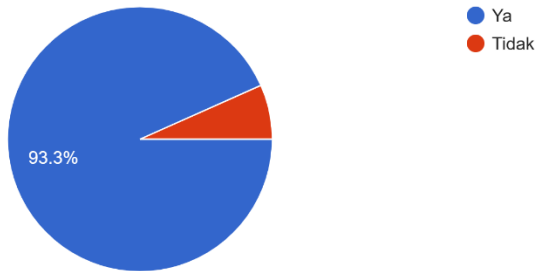
**Mata Pelajaran Yang Diampu**

Mata Pelajaran yang diampu  
15 responses



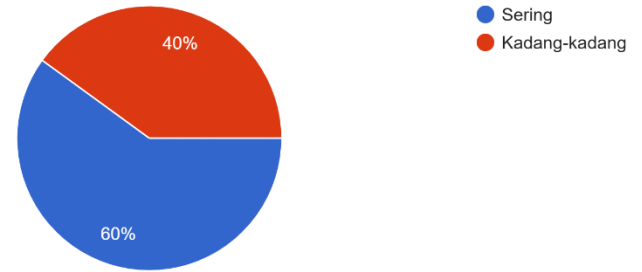
Apakah Bapak/Ibu menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran?

15 responses



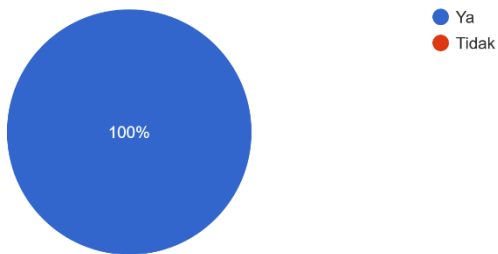
Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakannya dalam pembelajaran?

15 responses



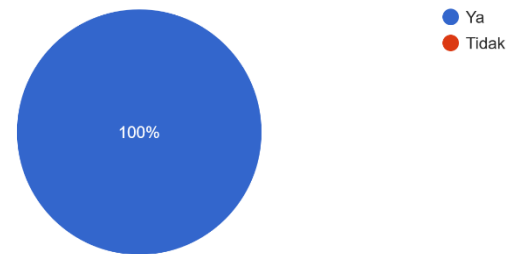
Apakah Bapak/Ibu merasa gamifikasi membantu meningkatkan kreativitas Bapak/Ibu sebagai g mata pelajaran?

15 responses



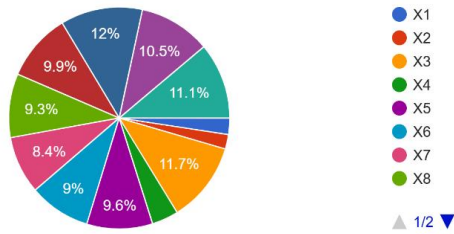
Apakah Bapak/Ibu merasa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa?

15 responses

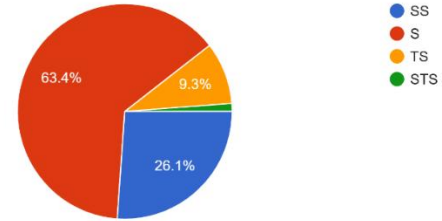


### Lampiran 4. Data Pengisian Kuesioner

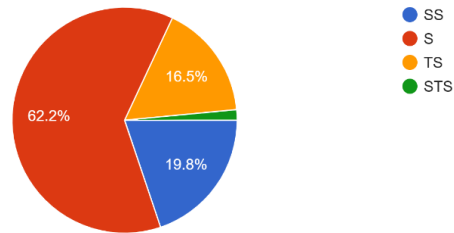
Kelas  
333 responses



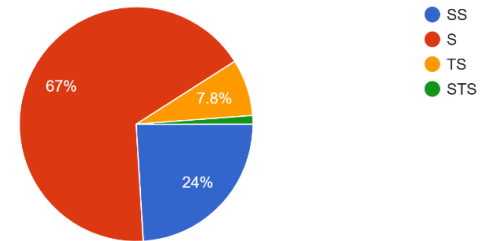
Pembelajaran yang disajikan menggunakan gamifikasi lebih mudah dimengerti  
333 responses



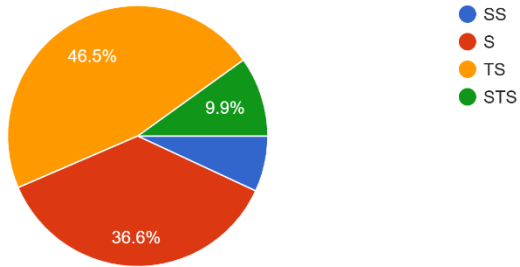
Pembelajaran menggunakan gamifikasi lebih mudah diingat dibandingkan pembelajaran biasa  
333 responses



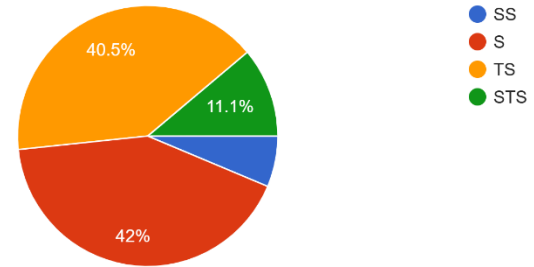
Pembelajaran menggunakan gamifikasi membantu saya mengasah kemampuan berpikir kritis  
333 responses



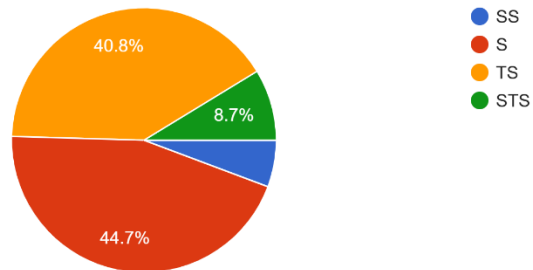
Bagi saya, pembelajaran gamifikasi sulit dimengerti  
333 responses



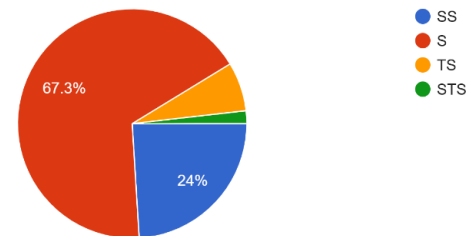
Konsep gamifikasi yang disajikan lebih rumit dibandingkan pembelajaran biasa  
333 responses



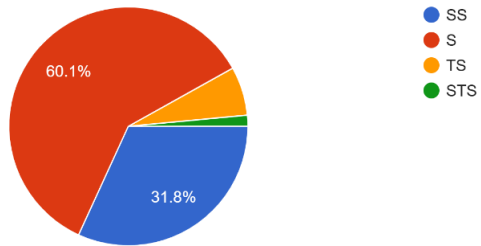
Hasil pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi sulit diterapkan secara nyata  
333 responses



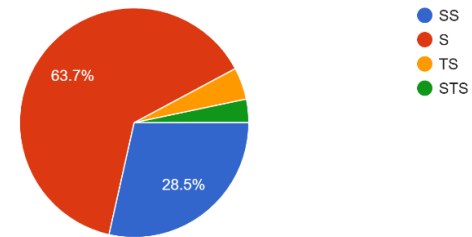
Pembelajaran menggunakan gamifikasi menarik antusiasme dan partisipasi saya sebagai siswa dalam pembelajaran  
333 responses



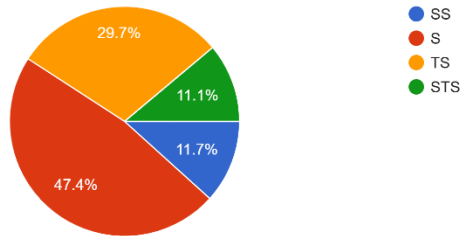
Sistem poin/reward/peringkat dalam pembelajaran menumbuhkan motivasi saya untuk belajar  
333 responses



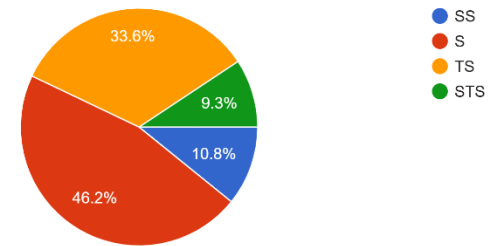
Pembelajaran melalui gamifikasi menimbulkan rasa bangga terhadap diri sendiri setelah berhasil menyelesaikan permainan  
333 responses



Pemberian poin melalui gamifikasi memberi tekanan berlebih dibandingkan pembelajaran biasa  
333 responses

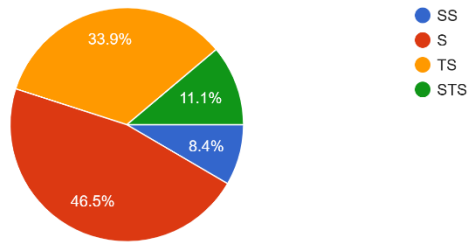


Pembelajaran gamifikasi membuat saya frustrasi, ketika tidak mendapatkan poin atau peringkat yang diharapkan  
333 responses



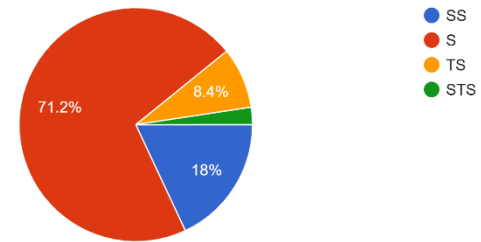
Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan peringkat tidak mempengaruhi minat pada materi pembelajaran

333 responses



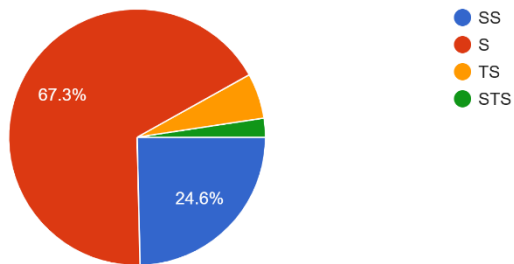
Sebagai siswa, saya secara konsisten menyelesaikan semua tugas pembelajaran yang dikemas melalui gamifikasi

333 responses



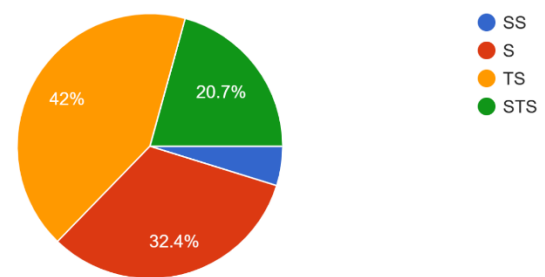
Saya tetap belajar dengan giat meski pembelajaran disajikan menggunakan gamifikasi

333 responses



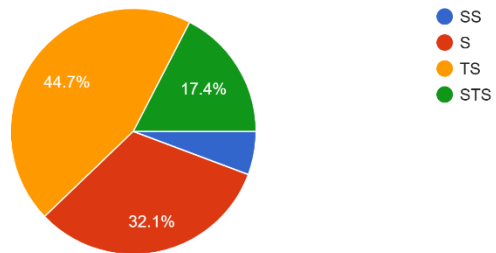
Gamifikasi membuat saya menghindari dan tidak ingin mengikuti pelajaran

333 responses



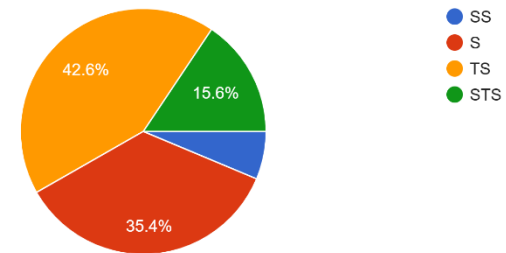
Pembelajaran menggunakan gamifikasi terasa membosankan sehingga siswa nggan menyelesaikan permainan

333 responses



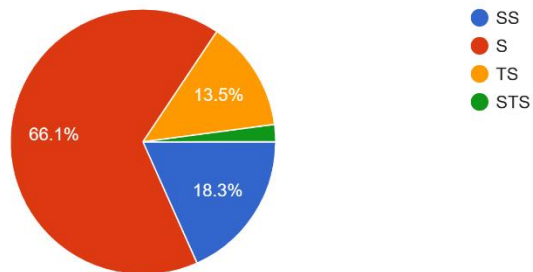
Saya tak mau membantu teman dalam menyelesaikan tugas pembelajaran menggunakan gamifikasi

333 responses



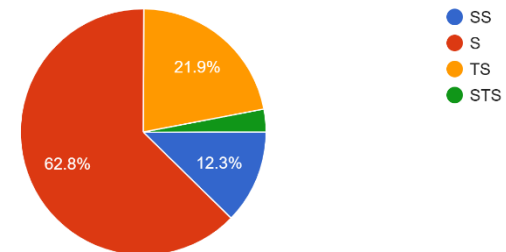
Pembelajaran menggunakan gamifikasi membuat saya lebih rajin mengikuti KBM

333 responses

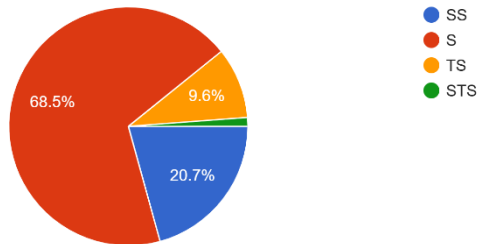


Saya merasa lebih aktif bertanya, menjawab, dan terlibat di kelas ketika belajar menggunakan gamifikasi

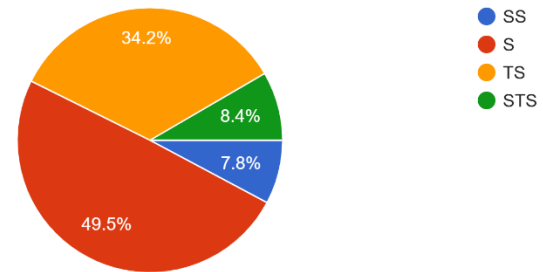
333 responses



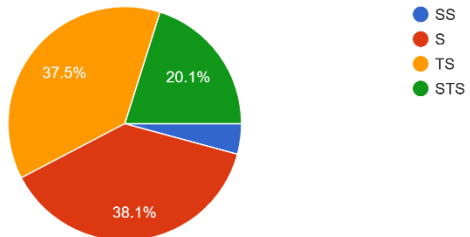
Saya berusaha lebih keras menyelesaikan tugas yang diberikan saat menggunakan gamifikasi  
333 responses



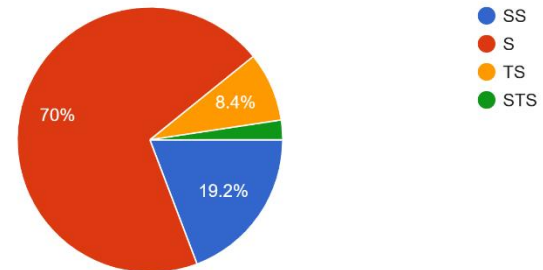
Saya lebih suka menyimak daripada berpartisipasi aktif dalam pembelajaran  
333 responses



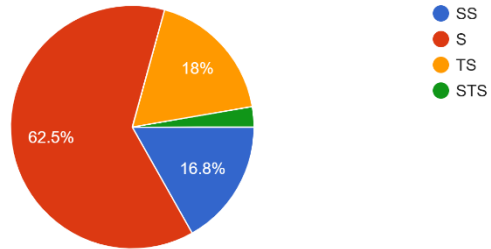
Saya sering menunda mengerjakan tugas meskipun ada penilaian tambahan dalam mata pelajaran tersebut  
333 responses



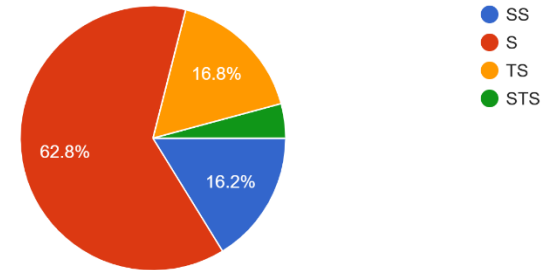
Saya merasa senang belajar dengan gamifikasi  
333 responses



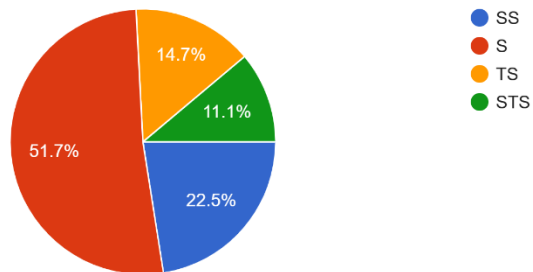
Saya merasa lebih percaya diri beradaptasi dalam pembelajaran jika menggunakan gamifikasi  
333 responses



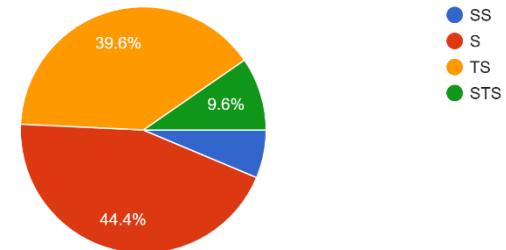
Gamifikasi membuat saya merasa tidak terlalu takut jika salah menjawab pertanyaan  
333 responses



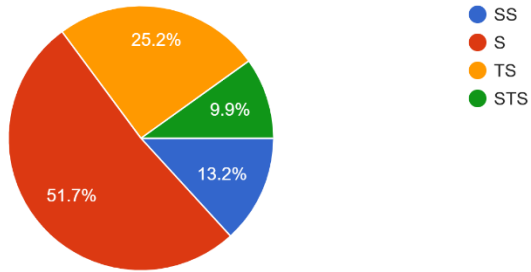
Saya merasa stress ketika nilai ujian saya menurun  
333 responses



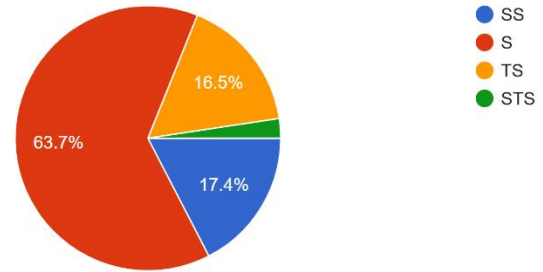
Saya merasa bosan dengan pembelajaran menggunakan gamifikasi setelah beberapa kali penggunaan  
333 responses



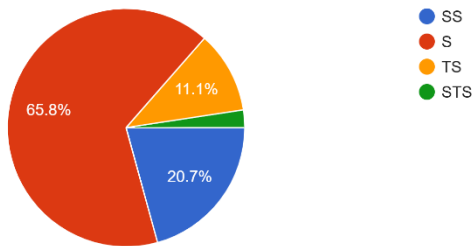
Saya merasa cemas saat harus bersaing dengan teman-teman dalam pembelajaran  
333 responses



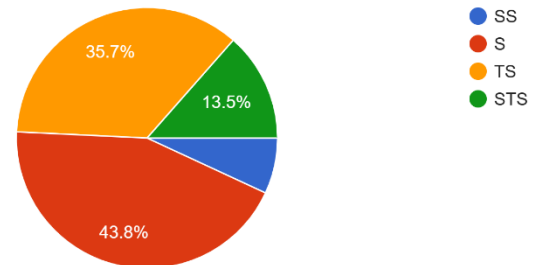
Saya lebih fokus saat belajar menggunakan gamifikasi  
333 responses



Saya terdorong untuk mencari solusi kreatif ketika menghadapi tantangan dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi  
333 responses



Saya kesulitan berkonsentrasi dalam pembelajaran dan lebih tertarik pada permainan  
333 responses















Lampiran 6. Hasil Reliabilitas

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Alpha	N of Items
.842	35

Lampiran 7. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Persepsi	Keterlibatan
N		210	210
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	49.10	45.43
	Std. Deviation	7.068	5.311
	Absolute	.115	.138

Most Extreme Positive Differences		.115	.138
Negative		-.110	-.123
Test Statistic		.115	.138
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.000	.000
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>		.000	.000
99% Confidence Interval	Lower Bound	.000	.000
	Upper Bound	.000	.000
	Bound		

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.  
 d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.


Lampiran 8. Uji Hipotesis Spearman Rank

**Nonparametric Correlations**

		Correlations	
		Persepsi	Keterlibatan
Spearman's rho	Persepsi	Correlation Coefficient 1.000	.633**
		Sig. (2-tailed)	.000
		N	210
Keterlibatan		Correlation Coefficient .633**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000
		N	210

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 9. Surat Pengantar Penelitian



**UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BISNIS & HUMANIORA**  
 Kampus 1 : Jl. Siliwangi (Ringroad Utara), Jombor, Sleman D.I. Yogyakarta - Indonesia 55285 | Telp. +62-274-623310 (Hunting) | Faks. +62-274-623306  
 Kampus 2 : Jl. Glagahsari No. 63 Yogyakarta, D.I. Yogyakarta - Indonesia 55164 | Telp. +62-274-373955

Yogyakarta, 4 Maret 2025

Nomor : 28/F.Bishum-UTY/D/BK/III/2025  
 Hal : Surat Izin Penelitian Tugas Akhir

Kepada Yth.  
 Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pangandaran  
 Jl. Babakan No.129, Babakan  
 Pangandaran, Jawa Barat

Dengan hormat,

Sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan analisis, *problem solving*, *critical thinking* dan prasyarat untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan, maka Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis & Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta mewajibkan mahasiswa untuk menyusun tugas akhir. Sehubungan dengan proses penyusunan tugas akhir mahasiswa dengan identitas berikut:



Nama	: Diana Utari Kusumastuti
Nomor Pokok Mahasiswa	: 5211211008
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Program	: Sarjana

Memerlukan data yang digunakan untuk kepentingan akademik yaitu menyusun tugas akhir dengan judul:

**“Pengaruh Penggunaan Gamifikasi terhadap Keterbatasan Siswa dalam Pembelajaran”**

Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar berkenan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut yang bersangkutan untuk memperoleh data yang di perlukan di SMA Negeri 1 Pangandaran.

Atas perkenan dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

  
 Dekan,  
  
 Dr. RY. Radjaban, M.Hum  
 NIK. 11 0994 016

