

ABSTRAK

Hana Nurhasanah. 2024. **PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK PADA MATERI ELASTISITAS BAHAN**

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya minat belajar peserta didik, salah satu penyebabnya yaitu pembelajaran yang monoton dimana peserta didik hanya menerima materi dan sedikit dilibatkan dalam kegiatan pembelajarannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berupa gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamifikasi dalam proses pembelajaran terhadap minat belajar fisika peserta didik pada materi elastisitas bahan di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Ciamis tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan rancangan desain *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design*. Populasi penelitian yaitu seluruh kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Ciamis sebanyak 7 kelas dengan jumlah 252 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* sebanyak kelas yaitu kelas XI MIPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 7 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar dan lembar observasi pada peserta didik maupun peneliti. Jumlah pernyataan sebanyak 30 butir pernyataan dan mencakup 4 indikator minat belajar. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (uji normalitas & uji homogenitas), uji hipotesis (uji t), dan uji N-Gain Score. Hasil uji hipotesis (uji t) pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) menunjukkan bahwa setelah diterapkan gamifikasi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,81 > 1,99$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, ada pengaruh gamifikasi dalam proses pembelajaran terhadap minat belajar fisika peserta didik pada materi elastisitas bahan. Selain itu, dibuktikan dari hasil rata-rata per indikator dan lembar observasi yang mana kelas eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi dan dibandingkan kelas kontrol.

Kata kunci: elastisitas bahan, gamifikasi, minat belajar

ABSTRACT

Hana Nurhasanah. 2024. ***THE INFLUENCE OF GAMIFICATION IN THE LEARNING PROCESS ON STUDENTS' INTEREST IN LEARNING PHYSICS ON MECHANICAL WAVE MATERIAL***

This research was motivated by the low interest in learning students, one of the causes was monotonous learning where students only received material and were little involved in learning activities. One of the efforts that can be made to solve this problem is to apply a learning approach in the form of gamification. This study aims to determine the effect of gamification in the learning process on students' interest in learning physics on material elasticity in class XI MIPA SMA Negeri 1 Ciamis for the 2023/2024 academic year. The research method used is quasi experiment with Pre-Test and Post-Test design design with Non-Equivalent Control-Group Design. The study population was all class XI MIPA at SMA Negeri 1 Ciamis as many as 7 classes with a total of 252 people. The sampling technique uses classes of cluster random sampling, namely class XI MIPA 5 as an experimental class and class XI MIPA 7 as a control class. Data collection is carried out through the distribution of learning interest questionnaires and observation sheets to students and researchers. The number of statements is 30 points and includes 4 indicators of interest in learning. Data analysis techniques use prerequisite tests (normality test & homogeneity test), hypothesis test (t test), and N-Gain Score test. The results of the hypothesis test (t test) at the significance level ($\alpha = 0,05$) showed that after gamification was applied, $t_{count} > t_{table}$ was obtained at $3,81 > 1,99$, so that H_a was accepted and H_0 rejected. That is, there is an influence of gamification in the learning process on students' interest in learning physics on material elasticity. In addition, it is proven from the average results per indicator and observation sheet where the experimental class obtained higher Scores and compared to the control class.

Keywords: material elasticity, gamification, interest in learning