

ABSTRAK

Nabilah Fikri Hardiani (2022). Skripsi. Pengaruh Pendekatan *Gamification* dalam Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023). Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Dibawah bimbingan Hj. Heti Suherti, Dra. M. M dan Ati Sadiyah, S.Pd., M.Pd.

Latar belakang dari penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, masih banyak siswa yang belum tuntas mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Gamification* dalam Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group desain* dengan Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS, yaitu dari kelas XI IPS 1 sampai kelas XI IPS 4 dengan jumlah 160 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 yang diambil dengan Teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan materi pokok ketenagakerjaan antara kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *Gamification* dalam Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan kelas kontrol yang menggunakan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD). Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan perolehan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 89.69 sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata nilai *posttest* sebesar 78.83. Berdasarkan perolehan rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0.81 dan untuk kelas kontrol rata-ratanya lebih kecil yaitu 0.62. Selain itu berdasarkan uji Independent Samples T-Test diperoleh nilai *Sig.2-tailed* $0.0000 < 0.05$. Dari hasil analisis dan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Gamification* dalam Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Gamification*, *Student Teams Achievement Division* (STAD)

ABSTRACT

Nabilah Fikri Hardiani (2022). Skripsi. The Effect of Gamification Approach in the Student Teams Achievement Division (STAD) Model Student Teams Achievement Division in Economics Subjects (Quasi Experimental Study on Class XI Social Sciences SMAN 2 Tasikmalaya City Academic Year 2022/2023). Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya. Under the guidance of Hj. Heti Suherti, Dra. M. M and Ati Sadiyah, S.Pd., M.Pd.

The background of this research is that student learning outcomes are still low in economics, there are still many students who have not yet completed the KKM value that has been set. This study aims to determine the effect of the Gamification approach in the Student Teams Achievement Division (STAD) model on improving student learning outcomes in economics class XI IPS SMA Negeri 2 Tasikmalaya City in the 2022/2023 academic year. This study uses a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design with data collection techniques using tests and interviews. The population in this study were all students of class XI IPS, from class XI IPS 1 to class XI IPS 4 with a total of 160 students. The samples used in this study were class XI IPS 3 and XI IPS 4 which were taken by purposive sampling technique. Based on the results of the study, it shows that there are differences in the improvement of student learning outcomes in economic subjects with the subject matter of employment between the experimental class using the Gamification approach in the Student Teams Achievement Division (STAD) model and the control class using the Student Teams Achievement Division (STAD) model. This can be shown based on the average score of the experimental class posttest of 89.69 while for the control class the average posttest value of 78.83. Based on the acquisition of the average N-Gain in the experimental class is 0.81 and for the control class the average is 0.62. In addition, based on the Independent Samples T-Test, the Sig.2-tailed value was $0.0000 < 0.05$. From the results of these analyzes and calculations, it shows that the Gamification approach in the Student Teams Achievement Division (STAD) model has a significant effect on student learning outcomes.

Keywords: *Learning outcomes, Gamification, Student Teams Achievement Division (STAD)*