

ABSTRAK

ANDI NADYA SHIVANANDA 2025 **PENGARUH PENDEKATAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI INTRINSIK DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK (STUDI EKSPERIMEN PADA MATERI EKOSISTEM DI KELAS X SMAN 5 TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2024/2025)**

Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi

Pembelajaran biologi yang monoton dapat menyebabkan rendahnya motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik. Pendekatan gamifikasi menawarkan solusi dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi ekosistem di kelas X SMAN 5 Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *matching-only posttest-only control group design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (X4) yang menerapkan gamifikasi dan kelas kontrol (X1) yang menggunakan pendekatan saintifik. Instrumen penelitian berupa angket motivasi intrinsik dan tes hasil belajar kognitif. Data dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor rata-rata motivasi intrinsik kelas eksperimen adalah 61,28, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 55,50 ($p = 0,001$). Hasil belajar kognitif juga meningkat, dengan skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 29,69 dibandingkan kelas kontrol yang hanya 20,56 ($p = 0,000$). Dengan demikian, pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik serta dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci : Gamifikasi, Hasil Belajar Kognitif, Motivasi Intrinsik, Pembelajaran Biologi