

ABSTRAK

Harefa, Okteli Kristian, 212111038. Pengaruh Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi. Universitas Nias. Pembimbing Toroziduhu Waruwu S,Pd.,M,Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Gunungsitoli. Permasalahan dalam penelitian ini berangkat dari rendahnya minat belajar siswa dan pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Pendekatan gamifikasi dipilih sebagai strategi pembelajaran inovatif yang memadukan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental jenis one-group pretest-posttest design. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t (paired sample t-test) untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada minat dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pendekatan gamifikasi. Hal ini dibuktikan dari hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi pada minat belajar siswa $0.000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan nilai signifikan pada hasil belajar siswa $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pembelajaran IPAS, Minat Belajar, Hasil Belajar, SMK

ABSTRACT

Harefa, Okteli Kristian, 212111038. *The Effect of Gamification Approach in IPAS Learning on Interest and Learning Outcomes of Grade X Students at SMK Negeri 1 Gunungsitoli*. Undergraduate Thesis. Biology Education Study Program. Nias University. Supervisor: Toroziduhu Waruwu, S.Pd., M.Pd.

This study aims to determine the effect of the gamification approach in Natural and Social Sciences (IPAS) learning on the interest and learning outcomes of grade X students at SMK Negeri 1 Gunungsitoli. The research problem arises from the low level of student learning interest and suboptimal learning outcomes. The gamification approach was chosen as an innovative learning strategy that integrates game elements into the learning process to increase student engagement and motivation. This study employed a quantitative method with a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of grade X students selected purposively. Data were collected through a learning interest questionnaire and learning outcome tests administered before and after the application of gamification. Data analysis used the paired sample t-test to identify differences before and after treatment. The results showed a significant improvement in both learning interest and outcomes after implementing the gamification approach. This was evidenced by statistical test results, indicating a significance value of $0.000 < 0.05$ for students' learning interest and $0.000 < 0.05$ for learning outcomes. Thus, it can be concluded that the gamification approach positively influences both students' learning interest and learning outcomes in IPAS.

Keywords: Gamification, IPAS Learning, Learning Interest, Learning Outcomes, Vocational High School