

ABSTRAK

Al-Anshory (1222020079), 2026. Penerapan Metode Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Blooket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Fikih Kelas IX di MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realitas empiris di kelas IX MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung yang menunjukkan proses pembelajaran Fikih belum berjalan optimal, karena terindikasi dari rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh metode belajar yang monoton. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menerapkan metode gamifikasi karena diprediksi mampu meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas IX di MTs Al-Jawami, (2) Mengetahui penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan blooket pada mata pelajaran Fikih kelas IX di MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung dan (3) Mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantuan blooket terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas IX di MTs Al-Jawami kabupaten Bandung.

Metode gamifikasi berbantuan blooket mengintegrasikan elemen gim seperti poin, tantangan, dan papan peringkat ke dalam pembelajaran secara menyenangkan, sehingga metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini adalah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan metode gamifikasi berbantuan blooket.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan *nonequivalent control group*. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 27 melalui tahapan uji statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test*, serta uji *Normalized Gain* (N-Gain). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis parametrik *Paired Samples T-Test*, serta *Independent Samples T-Test* untuk menguji perbandingan antarkelompok pasca-perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 72,22 dan 75,94 (2) Penerapan metode gamifikasi berbantuan blooket pada kelas eksperimen telah terlaksana dengan baik (3) Pengaruh penerapan metode gamifikasi berbantuan blooket terhadap motivasi belajar berada pada kategori sedang dengan perolehan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,326. Hasil uji hipotesis *Paired Samples T-Test* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima. Sehingga, terdapat pengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil komparatif uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar $0,029 < 0,05$, yang mempertegas bahwa terdapat perbedaan kualitas motivasi belajar secara signifikan antara metode gamifikasi dibandingkan dengan metode konvensional.