

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI *BLOOKET* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**



**SKRIPSI**

**Oleh:**

**YULI ARIYANI**

**2010113120005**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**Juli 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI *BLOOKET* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

**Oleh:**

**YULI ARIYANI**

**2010113120005**

**Skripsi**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar**

**Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**Juli 2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuli Ariyani

NIM : 2010113120005

Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI *BLOOKET* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan di cantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, 12 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Yuli Ariyani

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Yuli Ariyani  
NIM : 2010113120005  
Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Gamifikasi *Blooket* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 12 Juli 2024

Pembimbing



Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si  
NIP 19621213 198811 1 001

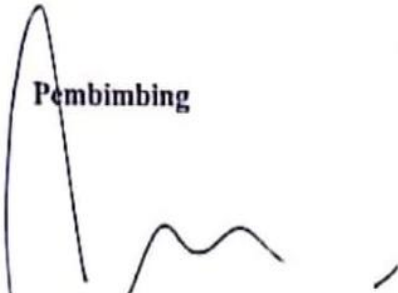
## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Gamifikasi *Blooket* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Yang disusun oleh: Yuli Ariyani, NIM: 2010113120005, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 12 Juli 2024.


Pembimbing


Dewan Penguji

  
Prof. Dr. Dwi Atmono, M. Pd., M. Si  
NIP. 19621213 198811 1 001

Penguji I

Penguji II

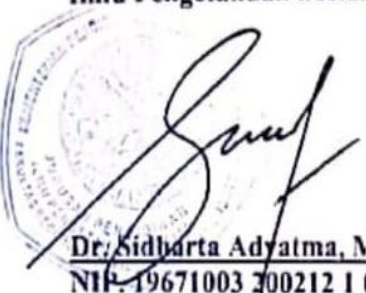
  
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd  
NIP. 19820413 200501 1 001

  
Dr. Baseran Nor, M. Pd  
NIP. 19820321 200604 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan,  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

  
Dr. Sidharta Adyatma, M. Si  
NIP. 19671003 200212 1 001

  
Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd  
NIP. 19820413 200501 1 001

## **MOTTO**

“...Allah tidak akan membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya...” (QS. Al-Baqarah [286])

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Ayah dan Ibu (Murjani Alm dan Mahdiani)

“Terima kasih kepada ayah dengan kehadirannya yang singkat dikehidupan saya, sehingga mengajarkan saya bagaimana menjadi manusia yang mandiri dalam menjalani hidup tanpa sosok seorang ayah dari saya kecil sampai sekarang, anakmu tidak akan pernah putus mendoakanmu. Untuk ibu tidak akan cukup kata terima kasih saya ucapkan, kerja keras, pengorbanan, usaha dan doamu yang tak terbatas sampai kapanpun dan kasih sayang yang tak terbatas pula. Tiada kasih dan sayang yang seindah dan seabadi kasih sayangmu.”

Kaka Ayu Rina Damayanti

“Terima kasih karena senantiasa selalu mendorong saya untuk tetap menjalani hidup dan semangat dalam mencapai cita-cita saya dengan perhatian dan usahanya dan selalu ada di samping saya, baik sedih maupun senang”.

## ABSTRAK

**Yuli Ariyani, 2024.** *Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Blooket terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keuguran dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing : Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si).

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh gamifikasi *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimental. Studi ini melibatkan 44 siswa, dengan 22 siswa di kelas XB dan 22 siswa di kelas XC. Uji Independent Sampel t-test dan uji regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran gamifikasi *Blooket* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa baik dari kuesioner motivasi belajar yang mempunyai persentase sebesar 92,5% yang menyatakan bahwa gamifikasi *blooket* mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Maupun dari hasil pretest dan posttes yang mempunyai nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 49,05, sedangkan kelas eksperimen sebesar 52,50. Sementara kelas eksperimen mencapai 87,05, kelas kontrol mencapai 78,64. Uji Regresi Linier Sederhana dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  dan Uji Independen Sampel T Test dengan sebesar  $0,000 < 0,05$  baik dari hasil pretest dan posttes maupun kuesioner motivasi. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa gamifikasi *blooket* memengaruhi keinginan siswa untuk belajar ekonomi. Hasil tes siswa rata-rata berbeda antara penggunaan gamifikasi *blooket* dengan penggunaan media konvensional dan pengaruh gamifikasi *blooket* sebesar 92,5% terhadap keinginan siswa untuk belajar. Dengan demikian, kesimpulan yang didapat keinginan peserta didik untuk belajar berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Gamifikasi *Blooket* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar ekonomi di sekolah menengah atas.

**Kata Kunci :** Gamifikasi *Blooket*, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran



## ABSTRACT

**Yuli Ariyani, 2024.** *The Effect of the Use of Blooket Gamification on Student Learning Motivation in Economics Subjects.* Thesis, Economics Education Study Program, Faculty of Discipline and Education, Lambung Mangkurat University Banjarmasin. (Supervisor: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si).

This study was conducted to analyze the influence of *Blooket* gamification in increasing the learning motivation of class X students in economics. This study uses a Quasi Experimental design. The study involved 44 students, with 22 students in class XB and 22 students in class XC. Independent test Sample t-test and simple linear regression test are used to analyze the data. The results of this study show that the use of *Blooket* gamification learning media is able to increase student learning motivation both from the learning motivation questionnaire which has a percentage of 92.5% which states that *blooket* gamification has an influence on student learning motivation. As well as from the results of the pretest and posttest which had an average pretest score of 49.05 for the control class, while the experimental class was 52.50. While the experimental class reached 87.05, the control class reached 78.64. The Simple Linear Regression Test with a significant value of  $0.000 < 0.05$  and the Independent Test of the T Test Sample with a score of  $0.000 < 0.05$  both from the results of the pretest and posttest as well as the motivation questionnaire. In this study, it was found that *blooket* gamification affects students' desire to learn economics. The average student test results differed between the use of *blooket* gamification and the use of conventional media and the influence of *blooket* gamification of 92.5% on students' desire to learn. Thus, the conclusion obtained by students is different between the experimental class and the control class. *Blooket's* gamification as a learning medium can be an alternative to increase students' desire to study economics in high school.

**Keywords:** Blooket Gamification, Learning Motivation, Learning Media

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI *BLOOKET* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si., Selaku Rektor, Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M. Kes., AIFO selaku dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Sidharta Adyatma, M. Si., Selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
4. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd., Selaku Koordinator Program Studi, Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Sekaligus Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd., selaku dosen penguji II yang selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, bimbingan dan pelajaran pada saat perkuliahan.
8. Bapak Sukardi, S.Pd.,M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Beruntung Baru yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada saya dalam penelitian ini, juga sebagai tempat pengambilan data dalam penelitian.
9. Ibu Hj. Musriatun, S.E., selaku Guru mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Beruntung Baru, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penelitian ini.
10. Siswa kelas X SMA Negeri 1 Beruntung Baru yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Sahabat saya yang senantiasa memberikan motivasi serta semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Teman-teman Angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, Juli 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Tinjauan Teoritis .....	7
B. Penelitian Relevan .....	36
C. Kerangka Berfikir .....	41
D. Hipotesis .....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
B. Desain Penelitian .....	45

C. Populasi dan Sampel.....	46
D. Teknik Pengambilan Sampel.....	47
E. Definisi Operasional Variabel .....	48
F. Teknik Pengumpulan Data .....	50
G. Teknik uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	53
H. Teknik Analisis Data .....	59
I. Prosedur Penelitian .....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	71
A. Gambaran Umum.....	71
B. Hasil Penelitian .....	73
C. Hasil Uji Hipotesis.....	78
D. Pembahasan.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	83
LAMPIRAN.....	87

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Pola Control Group Pretest-Posttest .....	45
Tabel 3.2. Populasi Siswa .....	46
Tabel 3.3. Sampel Penelitian.....	48
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	50
Tabel 3.5. Kriteria Bobot Nilai Alternatif.....	51
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar .....	51
Tabel 3.7. Hasil Uji Validitas Tes .....	53
Tabel 3.8. Hasil Uji Validitas Kuesioner .....	54
Tabel 3.9. Koefisien Reliabilitas .....	56
Tabel 3.10. Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	56
Tabel 3.11. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner .....	56
Tabel 3.12. Kriteria Taraf Kesukaran .....	57
Tabel 3.13. Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	57
Tabel 3.14. Kriteria Daya Pembeda .....	59
Tabel 3.15. Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	59
Tabel 3.16. Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	60
Tabel 3.17. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Eksperimen dan Kontrol .	61
Tabel 3.18. Uji Homogenitas Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	61
Tabel 3.19. Uji Homogenitas Eksperimen dan Kontrol Motivasi Belajar .....	62
Tabel 4.1. Profil SMA Negeri 1 Beruntung Baru .....	71
Tabel 4.2. Data Responden Tahun Ajaran 2024/2025 .....	72
Tabel 4.3. Pretest.....	76
Tabel 4.4. Posttest .....	76
Tabel 4.5. Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest Eksperimen dan Kontrol .....	77
Tabel 4.6. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana (Model Summary).....	78
Tabel 4.7. Hasil uji Regresi Linier Sederhana (Anova).....	78
Tabel 4.8. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana (Coefficients) .....	78
Tabel 4.9. Hasil Uji Independent Sampel T Test Motivasi Belajar .....	79

Tabel 4.10. Hasil Uji Independent Sampel T Test Motivasi Belajar ..... 79

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Memasukan <i>Game Id</i> .....	17
Gambar 2.2. Menuliskan <i>Nickname</i> .....	18
Gambar 2.3. Memilih Change Blook .....	18
Gambar 2.4. Materi .....	19
Gambar 2.5. Power-Up .....	19
Gambar 2.6. Jawaban Salah .....	20
Gambar 2.7. Jawaban Benar .....	20
Gambar 2.8. Hasil .....	21
Gambar 2.9. Kerangka Penelitian .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Observasi Awal (Pengamatan) .....	87
Lampiran 2 : Data Observasi Awal Mengenai Hasil Belajar Siswa Kelas X	88
Lampiran 3 : Data Hasil Pretest dan Posttest kelas X B (Eksperimen) .....	90
Lampiran 4 : Data Hasil Pretest dan Posttest kelas X C (Kontrol) .....	92
Lampiran 5 : Soal Pretest dan Posttest .....	94
Lampiran 6 : Kuesioner Motivasi Belajar .....	99
Lampiran 7 : Modul Ajar (Industri Keuangan Bank Dan Nonbank) .....	101
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	130
Lampiran 9 : Surat Izin Melakukan Penelitian di Sekolah .....	131
Lampiran 10 : Surat Izin Telah Selesai Melakukan Penelitian di Sekolah.....	132
Lampiran 11 : Uji Validitas Instrumen Tes.....	133
Lampiran 12 : Uji Validitas Instrumen Kuesioner .....	142
Lampiran 13 : Uji Reliabilitas Tes .....	146
Lampiran 14 : Uji Reliabilitas Kuesioner .....	147
Lampiran 15 : Uji Taraf Kesukaran.....	148
Lampiran 16 : Uji Daya Pembeda.....	152
Lampiran 17 : Uji Normalitas Pretest (Eksperimen dan Kontrol) .....	153
Lampiran 18 : Uji Normalitas Posttest (Eksperimen dan Kontrol).....	153
Lampiran 19 : Uji Normalitas Pretest-Posttest (Eksperimen dan Kontrol).....	153
Lampiran 20 : Uji Normalitas Motivasi Belajar (Eksperimen dan Kontrol) ...	154
Lampiran 21 : Uji Homogenitas Pretest (Eksperimen dan Kontrol) .....	154
Lampiran 22 : Uji Homogenitas Posttest (Eksperimen dan Kontrol) .....	154
Lampiran 23 : Uji Homogenitas Instrumen Kuesioner .....	155
Lampiran 24 : Uji Regresi Linier Sederhana .....	156
Lampiran 25 : Uji Independent Sample T Test (Posttest).....	157
Lampiran 26 : Uji Independent Sampel T Test (Kuesioner Motivasi).....	158
Lampiran 27 : Foto Uji Coba Soal .....	159
Lampiran 28 : Foto Kelas Eksperimen (XB) .....	159

Lampiran 29 : Foto Kelas Kontrol (XC).....	160
Lampiran 30 : Foto Siswa Kelas Eksperimen (XB) dan Kontrol (X).....	161