

## **PENGARUH GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI SISWA KELAS X SMA GENERUS MANDIRI**

Muhammad Ilham Anugrah Pamungkas<sup>1</sup>, Rizki Aminudin<sup>2</sup>, Rekha Ratri Julianti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>1</sup>ilhampamungkas313@gmail.com, <sup>2</sup>rizki.aminudin@fkip.unsika.ac.id,

<sup>3</sup>rekha.ratri@fkip.unsika.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the low learning motivation of students in physical education learning at SMA Generus Mandiri. The purpose of this study was to determine the effect of gamification on students' learning motivation in physical education. The study used an experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 56 tenth-grade students of SMA Generus Mandiri using total sampling technique. The research instrument used a learning motivation questionnaire with a Likert scale. Data analysis was conducted through normality, homogeneity, and simple linear regression tests using IBM SPSS Statistics 26. The results showed a significance value of  $0.031 < 0.05$ , indicating that gamification significantly affected students' learning motivation in physical education. Gamification elements such as games, points, rewards, challenges, and leaderboards created a more enjoyable, interactive, and positively competitive learning atmosphere.*

*Keywords: Gamification; Learning Motivation; Physical Education*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Generus Mandiri. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani siswa kelas X. Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 56 siswa kelas X SMA Generus Mandiri dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi belajar dengan skala Likert. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan regresi linear sederhana menggunakan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,031 < 0,05$  sehingga gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani siswa. Penerapan unsur gamifikasi seperti permainan, poin, penghargaan, tantangan, dan papan peringkat mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Gamifikasi; Motivasi Belajar; Pendidikan Jasmani

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan adalah pendidikan jasmani yang berfungsi mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan gerak, kesehatan, serta pembentukan karakter peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani sehingga berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahman, 2021).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki semangat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya,

rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran seperti pemberian poin, penghargaan, tantangan, level, dan papan peringkat guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Purba et al., 2024). Penerapan gamifikasi dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Retno Irnawati et al. (2024) menunjukkan bahwa

pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pasca pandemi Covid-19. Selain itu, penelitian Haque et al. (2024) menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian lain oleh Fajar Ayu et al. (2024) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis teknologi mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani pada tingkat SMA masih relatif terbatas, khususnya pada siswa kelas X SMA Generus Mandiri. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan memanfaatkan unsur permainan, poin, penghargaan, tantangan, dan papan peringkat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani siswa kelas X

SMA Generus Mandiri. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani siswa kelas X SMA Generus Mandiri.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Generus Mandiri tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 56 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi belajar dengan skala Likert yang terdiri dari 34 butir pernyataan. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,865 yang termasuk kategori sangat tinggi. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest setelah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji regresi linear sederhana

menggunakan IBM SPSS Statistics 26.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi variabel X sebesar 0,151 dan variabel Y sebesar 0,323. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene Statistic memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,799 > 0,05$  sehingga data dinyatakan homogen.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai konstanta sebesar 67,922 dan nilai koefisien regresi variabel X sebesar 0,175. Nilai koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani siswa. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,031 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani siswa kelas X SMA Generus Mandiri.

Penerapan gamifikasi melalui permainan, pemberian poin, penghargaan, tantangan, dan papan peringkat mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

| Pengujian                 | Nilai Sig. | Keterangan |
|---------------------------|------------|------------|
| Uji Normalitas Variabel X | 0,151      | Normal     |
| Uji Normalitas Variabel Y | 0,323      | Normal     |
| Uji Homogenitas           | 0,799      | Homogen    |
| Uji Regresi               | 0,031      | Signifikan |

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani siswa kelas X SMA Generus Mandiri. Gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat dijadikan sebagai

salah satu pendekatan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah Sulthan Dhia, Kurniawan Febi, & Syafei Muhammad Mury. (n.d.). (2023). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812393>.
- Agus Mulyana, Dela Lestari, Dhilla Pratiwi, Nabila Mufidah Rohmah, Nabila Tri, Neng Nisa Audina Agustina, & Salma Hefty. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Angkurela Kristin. (n.d.). 2022. Pendidikan Moral dalam Gravissium Educationis dan Relevansinya bagi Pendidikan Anak. Retrieved March 3, 2026, from <https://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/566/>
- Ariani, D. (2021). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Armini Ni Nengah Sri. (n.d.). 2024. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di Lingkungan Sekolah Sebagai Upaya Membentuk Pondasi Moral Generasi Penerus Bangsa. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*.
- Aziza, P., & Mandailina, V. (n.d.). 2024. SEMNAPTIKA IV : “Pemanfaatan Artificial Intelligence” dalam Pembelajaran 2.1 Berbasis Etnomatematika Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar. Retrieved March 3, 2026, from <https://journal.unwira.ac.id/index.php/SEMNAPTIKA/article/view/4344>
- Azman, M., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan* .... <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19600>
- BP Abd Rahman, Munandar Sabhayati Asri, Fitriani Andi, Karlina Yuyun, & Yumriani. (n.d.). 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Retrieved March 3, 2026, from [https://www.academia.edu/download/91021639/7757\\_24249\\_1\\_PB\\_2\\_.pdf](https://www.academia.edu/download/91021639/7757_24249_1_PB_2_.pdf)
- Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, A. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi. *ISEDU : Islamic Education Journal*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Fasha, C. Al, Sarjana, K., & Sridana, N. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Classroom* .... <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/6025>
- Febriyanti, N. (n.d.). 2021. Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara.

- Retrieved March 3, 2026, from <https://scholar.google.com/citations?user=vHf2zs4AAAAJ&hl=en&oi=sra>
- Haque, M., Fachrezi, M. A., & ... (2024). Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran* .... <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/21251>
- Ivander, F., Sebastian Salim, B., Oktodeli Sihombing, D., Putu Agus Dharma Hita, I., Studi Sistem dan Teknologi Informasi, P., Teknologi dan Bisnis Sabda Setia, I., Studi Pendidikan Jasmani, P., Rekreasi, dan, & Olahraga dan Kesehatan, F. (2025). Gamifikasi dalam Learning Management System (LMS): Apakah berpengaruh terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa? In *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5).
- Khairo, N. T., & Hairani, E. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Teaching and* .... <http://journal.pencerah.org/index.php/ijtte/article/view/360>
- Khoiruddin Muhammad Alfa, & Iskandar Ranu. (n.d.). 2024. Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. Retrieved March 3, 2026, from <http://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/78689>
- KolangNauli, J., & Ci Bui, T. (n.d.). 2025. Motivasi dan Emosional Berperan Penting dalam Pembelajaran Pendidikan Bagi Peserta Didik. *Sekolah Tinggi Teologi Wesley Methodist Indonesia*. Retrieved March 3, 2026, from <https://www.jurnalteologiwesley.sttwmi.ac.id/index.php/jtw/article/view/19>
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan* .... <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/ALJPAI/article/view/107>
- Marsita Soni. (n.d.). 2024. Impelentasi Metode Gamification dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD NEGERI 170 Rejang Lebong. Retrieved March 3, 2026, from <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6455>
- Mislia, Riatmaja Dodi Setiawan, Rukhmana Trisna, Al Ikhlas, Widoyo Heru, Nurcahyo Narwanto. 2025. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. (n.d.). Retrieved March 3, 2026, from <http://iicls.org/index.php/jer/article/view/547>
- Mochamad, A., Utomo, E., & Widyaningrum, R. (2024). Pengembangan Online Course Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Bagi Siswa Kelas XI Di SMKN 53 Jakarta Jurusan TKJ. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 50–57. <https://doi.org/10.21009/jpi.071.06>
- Mustafa, P. S. (2022a). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Mustafa, P. S. (2022b). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana*

- Pendidikan, 8(9), 68–80.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Naibaho, S. W., Elindra, R., Siregar, E. Y., Mipa, F., Pendidikan, I., & Selatan, T. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa MTs Negeri 1 Tapanuli Tengah Disaat Pandemi Covid-19. In *Mathematic Education Journal* MathEdu (Vol. 4, Number 2).  
<http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Nasri, Z. (n.d.). 2024. Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika. Retrieved <https://jurnalcendekia.id/index.php/jiim/>
- NURMELATI, M. (2022). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn .... *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan ....* <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech/article/view/1844>
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (n.d.). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. Retrieved <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., & ... (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal ....* <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & ... (2024). 2024. Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of ....* <https://lpppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/415>
- Rahman, S. (n.d.). 2022. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Retrieved March 3, 2026, from <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Retno Inawati, D., Makmur, A., & Sri Istiyowati, L. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Khairullah, Q., Adzim, E., Lu, L. ', Fatihah, A., Pendidikan, T., Kampus, U., & Siliwangi, B. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. In Juni (Vol. 02, Number 2). <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Rokhayani, D., Kuswandi, D., & Abidin, Z. (2021). Multimedia Interaktif Melalui Gamifikasi Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, JKTP* (Vol. 2, Number 2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. .... *Jurnal Pendidikan Bahasa ....* <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran/article/view/17198>
- Septianti, D., & Frastuti, M. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Internet, Motivasi Intrinsik

- dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Berwirausaha Online Mahasiswa Universitas Tridinanti Palembang.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*. <http://j-edu.org/index.php/edu/article/view/2>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & ... (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social* .... <https://ipv6.jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/5002>
- Supriani, Y., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 1, Number 1).
- Suraji, R., & Sastrodiharjo, I. (2021). Peran spiritualitas dalam pendidikan karakter peserta didik. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(4), 570. <https://doi.org/10.29210/020211246>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Wiryawan Irfan Fauzi. (n.d.). 2022. Analisis Motivasi Mengikuti Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi pada Siswa SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. Retrieved March 3, 2026, from <https://repository.upi.edu/85173>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM (Vol. 2, Number 1).
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yulia Sari, Y., Putri Ulfani, D., & Ramos, M. (2024). PENTINGNYA PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA TERHADAP ANAK USIA SEKOLAH DASAR (Vol. 6, Number 2). <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Yulis, N., Aifo, Mk., & Vai, A. (n.d.). STUDENTS' MOTIVATION IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING IN SMAN 1 TANAH PUTIH TANAH PUTIH DISTRICT PHYSICAL EDUCATION HEALT AND RECREATION FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION RIAU UNIVERSITY.