

## Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang

Agyana Mutiara Safitri\*, Siti Ekowati Rusdini  
Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

\*Coresponding Author: [agyanamutiara1@gmail.com](mailto:agyanamutiara1@gmail.com)

Dikirim: 18-12-2025; Direvisi: 05-01-2026; Diterima: 09-01-2026

**Abstrak:** Latar belakang penelitian didasarkan pada temuan observasi di SMP N 22 Semarang yang mengindikasi rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX, ditandai dengan kurangnya inisiatif untuk bertanya, sangat bergantung pada arahan dari guru, lebih memilih sibuk sendiri mengobrol dengan teman sebangku, sering izin dijam pembelajaran dan kurang keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran IPS secara konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh implementasi model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* terhadap perbandingan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain Quasi-Eksperimen (Non-Equivalent Control Group Design)*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan pendekatan eksperimen serta dua kelas IX sebagai kelompok eksperimen (menggunakan *Educaplay*) dan kelompok kontrol (metode konvensional) dengan jumlah 60 orang. Instrumen pengumpulan data utama adalah angket motivasi belajar yang didasarkan pada indikator-indikator motivasi dan didukung kerangka *Self-Determination Theory (SDT)*. Pengumpulan data dilaksanakan dengan beberapa macam teknik, yaitu dokumentasi, penyebaran angket kuesioner melalui google form, serta observasi. Data dianalisis secara inferensial menggunakan uji *Independent Sampel t-test* dengan bantuan SPSS versi 27, setelah melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji *independent simple t-test*. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif dan signifikan (Sig. 2-Tailed) sebesar 0,015 ( $p < 0,05$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Gamifikasi; *Educaplay*; Motivasi Belajar; Pembelajaran IPS.

**Abstract:** The background of this study is based on observations at SMP N 22 Semarang, which indicate low learning motivation among ninth-grade students, characterized by a lack of initiative to ask questions, heavy reliance on teacher guidance, a preference for chatting with classmates, frequent absences during class, and a lack of involvement in conventional social studies learning activities. This study aims to measure the effect of implementing the *Educaplay* gamification learning model on the comparison of student learning motivation in social studies (IPS) learning. The researcher used a quantitative approach with a quasi-experimental design (non-equivalent control group design). This study used a quantitative method, with an experimental approach and two ninth-grade classes as the experimental group (using *Educaplay*) and the control group (conventional method) with a total of 60 students. The main data collection instrument was a learning motivation questionnaire based on motivation indicators and supported by the *Self-Determination Theory (SDT)* framework. Data collection was carried out using several techniques, namely documentation, distribution of questionnaires via Google Forms, and observation. The data were analyzed inferentially using the Independent Sample t-test with the help of SPSS version 27, after undergoing normality tests, homogeneity tests, and independent simple t-tests. The results of the study showed a positive and significant effect (Sig. 2-Tailed) of 0.015 ( $p < 0.05$ ). These findings



indicate that the application of the Educaplay gamification learning model has been proven to be successful in increasing student learning motivation in social studies learning.

**Keywords:** Gamification Learning Model; *Educaplay*; Motivation to Learn; Social Science Learning.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa mampu aktif dan termotivasi dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan berperan penting dalam mewujudkan pengalaman belajar secara inovatif, terstruktur dalam segala lingkungan dan situasi dalam memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Ujud et al., 2023). Hal ini selaras dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 bahwa setiap peserta didik berhak mendapatkan pelayanan Pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya. Sudah tercantum resmi dengan teratur standar proses Pendidikan nasional dengan tujuan mencerdaskan dan meningkatkan perkembangan intelektual anak (Afina et al., 2023). Memperkaya pengetahuan dalam meningkatkan belajar IPS, yang mendukung kebijakan pendidikan nasional seperti Kurikulum Merdeka.

Menurut Ardiansyah et al. (2025) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran penting dan kompleks untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami fenomena sosial, ekonomi, budaya, dan politik secara utuh. Pembelajaran IPS tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kepedulian sosial, serta rasa tanggung jawab sebagai warga negara. Namun, dalam pembelajaran IPS sayangnya kompleksitas materi IPS seringkali tidak diimbangi dengan strategi yang memadai pembelajaran yang inovatif. Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait keterbatasan ragam strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan bermakna (Ardiansyah et al., 2025).

Tantangan strategi pembelajaran yang ada adalah metode pembelajaran konvensional serta tuntutan menyiapkan SDM unggul di era perkembangan global, adaptasi akan teknologi menjadi sebuah keharusan. Hidup pada abad ke-21, dimana lingkungan tidak akan lepas dari teknologi. Abad 21 ini membutuhkan manusia yang berkualitas untuk menghadapi persaingan ketat dengan berbagai bangsa di dunia. Dalam proses pembelajaran dan belajar mengajar, para pendidik diwajibkan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan juga disukai oleh siswa, sehingga tercipta pembelajaran menarik agar siswa semangat mengikuti proses pembelajaran. Untuk mencapai hal ini, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi digital yang sering digunakan oleh tenaga pendidik yang bersifat dua arah, sehingga terjadi interaksi antara pendidik dan siswa (Atikasari et al., 2025). Guru memegang peranan sentral dalam mengembangkan inovasi dan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik dan secara langsung memotivasi belajar siswa. Adaptasi ini, yang terwujud dalam model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran daring, pembelajaran adaptif, dan pembelajaran berbasis permainan, sangat penting agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Inovasi dalam pendidikan



memainkan peran penting dalam memajukan suatu bangsa, proses pembelajaran yang kurang inovatif beresiko membuat siswa mudah merasa bosan. Penerapan teknologi memegang peranan sebagai alat pembelajaran yang sangat penting untuk memudahkan pemahaman materi (Khasanah et al., 2024)

Dari berbagai elemen pembelajaran yang perlu diperhatikan, motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang. Hakekat dari motivasi belajar yaitu dorongan internal dan eksternal yang membuat siswa melakukan perubahan perilaku yang umumnya ditandai dengan beberapa indikator yang mendukung (Uno, 2021). Motivasi belajar sebagai dorongan psikologis yang mendorong individu untuk bertindak atau terlibat dalam demotivasi belajar, terlihat dari siswa seperti sukar mengerjakan pekerjaan rumah, menyontek tugas teman di sekolah, dan bermain *game online* ketika kegiatan belajar mengajar di kelas. Demotivasi dipengaruhi oleh faktor eksternal misalnya kurang apresiasi orang tua, lingkungan pergaulan, dan yang paling relevan adalah metode pembelajaran yang tidak inovatif. Motivasi menjadi elemen krusial dalam proses pembelajaran siswa. Tanpa motivasi, siswa sulit mengembangkan kemauan untuk belajar. Guru memegang peranan krusial dalam menumbuhkan motivasi pada setiap kegiatan pembelajaran. Secara konseptual, motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan psikologis yang mendorong siswa untuk bertindak atau melaksanakan suatu aktivitas. Sayangnya, kondisi ini kontras dengan praktik di lapangan. Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali menerapkan materi ajar yang berorientasi pada guru, yang berdampak pada aktivitas belajar peserta didik yang mengalami keterbatasan dalam pengembangan dan eksplorasi informasi (Novita et al., 2024). Keterbatasan eksplorasi inilah yang kemudian secara langsung membatasi munculnya dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar.

Konsep Gamifikasi menggunakan Platform *Educaplay* menurut (Vinika et al., 2019). mengungkapkan bahwa memahami gamifikasi merupakan proses penggunaan elemen fitur permainan yang terkontrol dalam bidang tertentu (khususnya pendidikan), dapat dimanfaatkan dalam proses meningkatkan motivasi serta kemandirian dalam proses pembelajaran, penerapan gamifikasi bertujuan membuatnya lebih menarik, mudah dipahami, dan kreatif. Media pembelajaran berbasis *Educaplay* sebagai alat pendidikan yang menawarkan banyak keuntungan, sebagai sarana pembelajaran visual dan auditori dengan interaktif digital. Pemanfaatan platform *Educaplay* sebagai platform daring berbasis web yang menawarkan sarana pembelajaran visual dan auditori yang interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah. Proses ini efektif dalam merangsang kreativitas, memperdalam pemahaman konsep, dan pada akhirnya, meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada kegiatan pembelajaran IPS (Fitri et al., 2024). Realita di lapangan motivasi belajar siswa sangat penting, masalahnya dalam proses kegiatan pembelajaran siswa merasa jemu mengikuti pembelajaran untuk mendukung pencapaian akademik, nyatanya di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda, dalam proses kegiatan pembelajaran, masih ditemui permasalahan siswa kelas IX. Kondisi ini terbukti melalui observasi langsung di kelas IX H dan IX C di SMP N 22 Semarang, di mana terlihat rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat siswa pasif ketika diberi pertanyaan tidak merespon, kurang inisiatif atau tidak aktif untuk bertanya dan bergantung pada arahan dari guru. Selain itu memilih sibuk sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, bolak-balik



izin ke kamar mandi, tertidur saat pembelajaran, bermain catur, sering izin cuci tangan. Dilihat dari kegiatannya secara terang-terangan menganggap pembelajaran IPS kurang menarik atau kurang asik. Rendahnya motivasi ini mengidikasikan bahwa guru belum menerapkan strategi inovatif yang memadai. Faktanya, pihak guru belum pernah menerapkan gamifikasi *Educaplay* pada pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan elemen-elemen permainan dianggap penting sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menanggapi kebutuhan akan inovasi dan mengatasi isu rendahnya motivasi belajar di lapangan, penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran IPS menjadi sangat relevan. *Educaplay* merupakan platform daring berbasis web yang dirancang untuk membantu siswa belajar lebih menyenangkan dan efektif. Platform ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan terbukti dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Nikolova et al., 2024). *Educaplay* dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai fitur yang memperkuat proses pengajaran dan pembelajaran. Selain menyediakan akses pembelajaran daring, platform ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Integrasi fitur kuis dan permainan yang disediakan *Educaplay* terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa (Ruja, 2025).

Keunggulan gamifikasi *Educaplay*, memungkinkan guru dalam membuat pembelajaran berbasis permainan agar lebih mudah dan tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan *Educaplay* sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran IPS sangat penting karena terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya motivasi belajar. Secara konseptual, penelitian ini kokoh karena didukung oleh *Self-Determination Theory* (SDT). Integrasi SDT dan *Educaplay* memberikan dasar ilmiah yang kuat untuk menguji hipotesis bahwa alat ini mampu memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat membantu siswa lebih siap menghadapi tantangan Abad ke-21.

Secara teoritis, implementasi ini didukung kuat oleh teori *Self-Determination Theory* (Wahyuniati, 2024) elemen-elemen dalam proses pembelajaran menjadi penentu bagaimana siswa menyikapi tugas akademik dan menetapkan tujuan. Selain itu, kemampuan ini berpengaruh terhadap pemilihan strategi belajar yang tepat serta ketahanan siswa dalam menghadapi tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran IPS dalam meningkatkan motivasi belajar. Seperti yang diungkapkan oleh (Akbar et al., 2020) dalam studi mereka tentang motivasi belajar matematika, faktor-faktor tersebut memainkan peran penting dalam membentuk motivasi siswa. Selain itu, didukung hasil penelitian oleh (Ardiansyah et al., 2025) menunjukkan peningkatan motivasi pembelajaran IPS menggunakan metode Gamifikasi *Educaplay* berpengaruh positif signifikan sederhana yang menunjukkan hasil uji-t memperoleh nilai signifikan analisis regresi linear variabel motivasi belajar, melalui hasil nilai koefisien determinan yakni  $R^2 = 0,745$ . Artinya dengan siswa yang lebih termotivasi melalui elemen fitur kompetitif dan visual gambar yang menarik. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Fadillah & Susanti, 2024) membahas apakah melalui penerapan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar Akuntansi



dasar siswa SMK dan pemuan studi tersebut menampilkan terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, khususnya untuk keterampilan kognitif siswa SMK. Namun, kajian milik (Rahmawati & Perdana, 2024) yang membahas bagaimana implementasi media gamifikasi *Educaplay* ini terlihat bahwa siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran ketika menggunakan *Educaplay*.

Berdasarkan permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, yang terdeteksi secara spesifik pada siswa kelas IX di SMP N 22 Semarang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini diajukan dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Di SMP N 22 Semarang. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada Pembelajaran IPS Di SMP N 22 Semarang. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini hanya akan menguji elemen-elemen *Educaplay* yang terpilih terhadap motivasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui jenis penelitian *independen eksperimen*. Metode kuantitatif adalah penelitian berlandaskan data kongkret berupa angka yang diukur menggunakan statistik untuk menghasilkan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Peneliti ingin mengetahui pengaruh dari variabel yang diujicobakan pada sempel sejauh mana pengaruhnya setelah melakukan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan pola *pretest* dan *posttest control group design*. Desain ini dipilih untuk mengukur pengaruh model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dengan kelas kontrol sebagai pembanding (Creswell, 2018). Penelitian ini berfokus pada populasi siswa kelas IX SMP N 22 Semarang tahun Pelajaran 2025/2026, yang berjumlah keseluruhan 268 siswa dari 8 kelas. Sampel penelitian dipilih sebanyak dua kelas, yaitu kelas IX C sebagai kelas Eksperimen (diberi perlakuan gamifikasi *Educaplay*) dan kelas IX H sebagai kelas Kontrol (Pembelajaran konvensional) dengan jumlah 60 siswa.

**Tabel 1.** Indikator Motivasi Belajar

| No | Indikator Motivasi Belajar | Aspek Motivasi |
|----|----------------------------|----------------|
| 1. | Minat Belajar              | Intrinsik      |
| 2. | Perhatian / Fokus Belajar  | Intrinsik      |
| 3. | Ketekunan Belajar          | Intrinsik      |
| 4. | Semangat Belajar           | Ekstrinsik     |
| 5. | Kemandirian Belajar        | Ekstrinsik     |
| 6. | Keinginan Berprestasi      | Ekstrinsik     |

Instrumen penelitian utama yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan Tabel 1 indikator motivasi belajar dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar, Kuesioner diadaptasi berdasarkan indikator motivasi dari referensi utama (Uno, 2021) dan dimodifikasi sesuai konteks pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Terdiri dari 21 pernyataan dengan 6 indikator sebagai berikut: minat, perhatian, ketekunan, semangat, kemandirian, dan keinginan berprestasi. Kuesioner telah



melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan data. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner tertutup berbasis google form dengan skala *Likert* 1-5 (1= Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju). Kuesioner diberikan sebagai *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan) kepada seluruh sempel. Variabel penelitian dengan variabel bebas (X) Model pembelajaran gamifikasi *Educaplay*, variabel terikat (Y) Motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IX SMP N 22 Semarang. Model Pembelajaran Gamifikasi *Educaplay* yaitu model pembelajaran berbasis gamifikasi *Educaplay* ini mengintegrasikan pendekatan pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa yang dikombinasikan dengan aspek kompetitif (misalnya, poin dari kuesioner).

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu primer dan sekunder. Data primer berupa data angka yang diperoleh berdasarkan hasil kuesioner yang akan disebarluaskan oleh peneliti kepada responden. Kuesioner yang peneliti akan sebarkan kepada responden dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang disusun berdasarkan indikator yang akan diukur dari variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* selanjutnya indikator variabel terikat (Y) motivasi belajar siswa, indikator yang diukur yaitu minat belajar, ketajaman perhatian saat pembelajaran, ketekunan dalam mengerjakan tugas, semangat dalam proses belajar, mandiri dalam belajar inisiatif untuk memulai, dan keinginan berprestasi. Selain itu, data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Sedangkan data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa data yang bersumber dari berbagai macam literatur atau bacaan yang dapat melengkapi data-data peneliti dan dokumentasi saat peneliti terjun langsung ke lapangan berupa foto-foto. Teknik keabsahan data menggunakan instrumen berupa angket kuesioner. Instumen kuesioner diuji coba dengan perhitungan validitas dan reliabilitas.

Teknik Analisis Data yang digunakan untuk mengkoordinasikan dan memanfaatkan data ke dalam pola klasifikasi dengan tujuan agar dapat memicu sebuah hipotesis (Sugiyono, 2019). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif, dengan statistik yang diterapkan yaitu *uji independent sample t-test*. Untuk menguji data terdistribusi normal atau tidak, maka digunakan uji normalitas jenis *Liliefors*. Setelah itu Uji Homogenitas, uji ini bertujuan untuk memastikan seberapa besar varians tingkat motivasi belajar siswa antar kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05. Digunakan untuk mencari tahu apakah hubungan kelas kontrol dengan kelas eksperimen memiliki varian yang relatif sejenis atau tidak. Uji Hipotesis atau Uji-t, Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* menurut (Ghozali, 2018). Uji *independent sample t-test* dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS (*Statistical Package for the Social sciences*) versi 27.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil di SMP N 22 Semarang. Tahapan awal dalam penelitian ini dimulai dengan penyajian statistik



deskriptif untuk memberikan gambaran karakteristik awal sempel dan menilai potensi kesenjangan motivasi antara kelompok sebelum melakukan uji inferensial (Seftiani, Uswatun, 2022). Selain itu, analisis deskriptif memungkinkan peneliti mengevaluasi variabel dan distribusi data yang sangat relevan untuk memeriksa asumsi dasar sebelum menerapkan uji *Independent Sample t-test* (Gupi & Karawang, 2025).

Tahap awal dalam analisis data penelitian ini di mulai dengan mencari data di lapangan, membuat pernyataan kuesioner yang mencakup 6 indikator motivasi belajar, menguji pernyataan dengan menggunakan *excel* dilanjut uji validitas dan reabilitas pada kelas uji coba, setelah pernyataan sudah melalui tahap uji validitas dan reabilitas ditemukan dari 24 pernyataan terdapat 3 pernyataan tidak valid dan harus dihapus. Hasil pernyataan yang berjumlah 21 akan diujikan ke dua kelas sempel kontrol kelas IX H dan kelas sempel eksperimen kelas IX C. Untuk memastikan validitas temuan tersebut dan melanjutkan ke tahap hipotesis, diperlukan statistik inferensial. Temuan analisis ini dikemukakan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan apakah penggunaan model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa memiliki pengaruh. Tabel 2 berikut menampilkan temuan analisis uji normalitas tersebut.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

|                        | Kelas                           | Kolmogorov-Smirnov |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|------------------------|---------------------------------|--------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                        |                                 | Statistic          | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Motivasi Belajar Siswa | Pre-test Kelas Kontrol IX H     | .087               | 30 | .200* | .968         | 30 | .493 |
|                        | Pre-test Kelas Kontrol IX H     | .079               | 30 | .200* | .982         | 30 | .887 |
|                        | Post-test Kelas Eksperimen IX C | .126               | 30 | .200* | .968         | 30 | .488 |
|                        | Post-test Kelas Eksperimen IX C | .113               | 30 | .200* | .933         | 30 | .060 |

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa hampir semua data motivasi belajar siswa terdistribusi secara normal dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,493 dan 0,887 ( $> 0,05$ ), *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen nilai (Sig.) signifikansi 0,488 dan 0,060 ( $> 0,05$ ). Artinya, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, hipotesis pengaruh model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* terhadap motivasi belajar di uji menggunakan uji homogenitas kemudian dilaksanakan guna memastikan seberapa besar variasi sempel tersebut dapat dibandingkan. Hasil uji harus lebih besar dari ( $>0,05$ ) agar dianggap homogen. Pada tabel 3 menampilkan hasil uji homogenitas.

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas

| Levene Statistic | df1 | df2     | Sig. |
|------------------|-----|---------|------|
| .078             | 3   | 116     | .972 |
| .079             | 3   | 116     | .971 |
| .079             | 3   | 113.579 | .971 |
| .082             | 3   | 116     | .970 |

Dapat disimpulkan dari Tabel 3 hasil uji homogenitas untuk data *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,972. Karena nilai (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data antara kelas kontrol dan



kelas eksperimen memiliki kualitas homogen, artinya tidak terdapat perbedaan keragaman diantara kedua kelasnya. Terpenuhinya asumsi homogenitas menegaskan bahwa penggunaan uji statistik parametrik dalam membandingkan kelas eksperimen mendapatkan model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* dan kelas kontrol telah memenuhi syarat ilmiah yang valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebelum pemberian intervensi berupa model pembelajaran gamifikasi *Educaplay*, kedua kelas memiliki karakteristik keragaman awal yang setara. Keseimbangan distribusi nilai *pretest* tersebut memastikan bahwa tidak terdapat bias variasi data yang dapat menguntungkan salah satu kelompok kelas di awal penelitian. Dapat disimpulkan bahwa data Hasil uji homogenitas ini penting sebagai prasyarat dalam pelaksanaan uji *Independent Sampel t-test*. Berikut hasil pengujian tersebut disajikan di Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji *Independent Sample t-test* terhadap Skor Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Independent Samples Test**

|                        |                             | t-test 1 or Equality of Means |        |             |             | 95% Confidence Interval of the Difference |                       |          |         |
|------------------------|-----------------------------|-------------------------------|--------|-------------|-------------|---|-----------------------|----------|---------|
|                        |                             | Significance                  |        |             |             | Mean Difference                           | Std. Error Difference | Lower    |         |
|                        |                             | t                             | df     | One-Sided p | Two-Sided p |   |                       |          |         |
| Motivasi Belajar siswa | Equal variances assumed     | - 2.517                       | 58     | <.015       | <.015       | -5.833                                    | 2.318                 | - 10.473 | - 1.194 |
|                        | Equal variances not assumed | - 2.517                       | 57.719 | <.015       | <.015       | -5.833                                    | 2.318                 | - 10.474 | - 1.193 |

Berdasarkan hasil uji *Independent Sampel T-test* pada Tabel 4 diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-Tailed) sebesar 0,015. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, hasil uji signifikansi (Sig. 2-Tailed) sebesar 0,015 menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Temuan empiris mengkonfirmasi penggunaan *Educaplay* memberikan dampak positif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Melalui hasil yang diperoleh, bahwa siswa di kelas kontrol dan eksperimen memiliki kesenjangan dalam tingkat motivasi belajar secara signifikan. Pada kelas eksperimen, skor motivasi belajar rata-rata ditemukan 5,833 poin yang artinya lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Penerapan gamifikasi *Educaplay* ini terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual, sehingga dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Temuan ini secara statistik membuktikan adanya perbandingan motivasi belajar yang signifikan pada siswa kelas IX C di SMP N 22 Semarang, penelitian ini berangkat dari fenomena rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang, yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang padat



hafalan dan monoton. Berdasarkan pengalaman di lapangan, pada awal observasi ditemukan fenomena *passive learning* di dalam pembelajaran IPS, saat model gamifikasi *Educaplay* diimplementasi antusias siswa meningkat, terjadi interaksi spontan saat melihat papan peringkat, dalam model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* siswa justru tertantang untuk mengerjakan dan mengulangi *game* *Educaplay* demi mendapatkan skor sempurna. Terbukti adanya pemenuhan kompetensi dari teori *Self Determination Theory* (SDT), hasil ini memperkuat bahwa model pembelajaran Gamifikasi *Educaplay* mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Gamifikasi *Educaplay* memungkinkan visualisasi yang mudah dipahami, sehingga mendorong perbandingan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan potensi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS yang membutuhkan pemahaman konsep secara visual dan interaktif.

Faktor yang memenuhi yaitu elemen skor, visualisasi model pembelajaran, dan lingkungan belajar dengan ketersediaan infrastruktur dan literasi digital siswa memungkinkan implemnetasi model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* berjalan optimal. Secara teoritis, efektivitas *Educaplay* berakar pada pemenuhan kebutuhan psikologis dasar dalam *Self-Determination Theory*, yakni otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Integrasi fitur gamifikasi ini berhasil mentransformasi motivasi ekstrinsik siswa menjadi motivasi interinsik, sehingga pembelajaran IPS tidak lagi dianggap sebagai beban kognitif. Melalui umpan balik poin yang instan, siswa merasakan peningkatan kompetensi, sementara navigasi visual yang interaktif memfasilitasi rasa otonomi dalam mengeksplorasi materi.

## KESIMPULAN

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* pada pembelajaran IPS terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Inti dari penerapan ini yaitu, tahapan prosedur yang jelas, aktivitas pembelajaran yang dinamis, penguatan konsep melalui *feedback*, dan dampak positif. Penggunaan model pembelajaran gamifikasi *Educaplay* memang berdampak signifikan pada meningkatnya motivasi belajar siswa kelas IX C pada Pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan uji *Indepenedent Sample t-test* yang menampilkan secara jelas motivasi belajar siswa antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan mempunyai dampak baik serta signifikan (Sig.) sebesar 0,015 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima serta dugaan nol ( $H_0$ ) ditolak karena kurang dari nilai-nilai signifikansi ( $0,015 < 0,05$ ). Dengan demikian, terbukti bahwa penggunaan *Educaplay* secara efektif mendorong keterlibatan aktif dan kepercayaan diri siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang yang telah bersama-sama dalam proses studi. Kampus yang menjadi tempat saya mengembangkan diri



mendapatkan banyak pengalaman dan kepada SMP N 22 Semarang atas kesempatan dan izin yang telah diberikan dalam melakukan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afina, A. N., Nur, A., & Nisa, S. (2023). Strategi Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Mengatasi Demotivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTS Negeri 02 Tegal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(4), 5182–5192. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2>
- Akbar, F., Sudargo, S., & Wulandari, D. (2020). Pengaruh Gaya Belajar, Waktu Pembelajaran dan Suasana Kelas Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Upgris*. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/imajiner/article/view/6123>
- Ardiansyah, M. D., Suprijono, A., Si, M., Bayu, N., Pd, S., Pd, M., Virgiawan, D. B., & Pd, M. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Educaplay Pada Mata. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(4), 88–98.
- Atikasari, M., Nur, A., Nisa, S., & Watoni, N. (2025). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Puzzle Pada Pembelajaran IPS. *Sosiolium*, 6(2), 113–121.
- Creswell, J. W. (2018). *Kualitatif, Kuantitatif, dan Mix Methods approaches*. SAGE Publications.
- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(4), 832–839. [https://doi.org/http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v8i4.1014](https://doi.org/http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014)
- Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, H. A. A.-F. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs:*, 7(3), 685–693.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 (Edisi ke-9)*. Diponegoro University Publishing Agency.
- Gupi, M., & Karawang, U. S. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 232–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/defermat.v8i1.2286>
- Khasanah, R., Risdayatie, D., Pratiwi, D. S., Rustini, T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., Cibiru, K. D., Digital, K., & Guru, P. K. (2024). *Cendikia pendidikan*. 4(9).
- Nikolova, A., Georgiev, V., & Mitreva, E. (2024). Evaluation of Achievement Badges as a Gamification Method for Increasing Motivation in e-Learning. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*, 14, 241–248. <https://doi.org/10.55630/dipp.2024.14.22>



- Novita, M., Lobemato, R., Khuluqul, S., Feylosofia, K., & Agry, P. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Keanekaragaman Budaya melalui Pembelajaran Sosial Emosional dengan Model Project Based Learning pada Peserta Didik Kelas IV. c*, 884–892.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 21907–21914.
- Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3364>
- Seftiani, Uswatun, A. (2022). *Analisis Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*. 6(4), 6412–6418.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Aksara., Bumi.
- Vinika, V., Putri, E., Abdul, M., & Asrori, R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot . IT Untuk Peningkatan Interaksi. *JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, 16(2).
- Wahyuniati, S. (2024). *Sinergisitas Motivasi Belajar Pada Siswa Prokrastinasi Di SMK Muhammadiyah 01 Malang*.

