

ABSTRACT

Anindia Putri, 2022. "Integrating Gamification Strategy to Stimulate Students' Interest and Motivation in English Lesson at SMP Negeri 26 Makassar". English Education Thesis Faculty of Teacher Training and Education Universitas Muhammadiyah Makassar (supervised by Nur Qalbi and Awalia Azis).

The goal of this research was to clearly identify more about the problem of the gamification learning strategy by using teaching materials based on gamification achievement in face-to-face learning and how Android applications used as a way of mobile learning to overcome these problems. This study to examine the application of gamification to stimulate students' interest and motivation in the concept of mobile learning by using a learning resource named *Lima Sahabat* for learning among seventh graders of junior high school. A Quasi-experimental study design was used (non-equivalent control group Pre-Test and Post-Test designs). The population in this study were all the seventh grade students (224 students) and the samples were class VII.2 (31 students) and VII.3 (31 students). The result for interest there was an increase of 1.9 points (78.23-70.84) for the control class and 14.52 points (72.74-63.74) for the experimental class. Also there was an increase of 1.03 points for the control class and 18.87 points for the experimental class. The significance value of 0.000 for the learning interest variable and 0.001 for the learning motivation variable was less than 0.05 (5%), the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. By accepting the alternative hypothesis (H_1), it can be concluded that gamification effects the interest and learning motivation of class VII students at SMP Negeri 26 Makassar on English Lesson.

Keywords: *Gamification, Interest, Motivation*

ABSTRACT

Anindia Putri, 2022. **“Mengintegrasikan Gamifikasi sebagai Strategi untuk Menstimulus Minat dan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 26 Makassar”**. Skripsi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar (dibimbing oleh Nur Qalbi dan Awalia Azis).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jelas permasalahan pendekatan pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan bahan ajar berbasis gamifikasi dalam pembelajaran tatap muka dan bagaimana aplikasi Android digunakan sebagai salah satu cara mobile learning untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini mengkaji penerapan gamifikasi untuk merangsang minat dan motivasi siswa dengan menggunakan sumber belajar Lima Sahabat dalam pembelajaran di kalangan siswa kelas VII SMP. Desain studi Quasi-eksperimental digunakan (desain Pre-Test dan Post-Test kelompok kontrol non-ekuivalen). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII (224 siswa) dan sampelnya adalah kelas VII.2 (31 siswa) dan VII.3 (31 siswa). Hasil untuk minat terjadi peningkatan sebesar 1,9 poin untuk kelas kontrol (78,23–70,84), sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 14,52 poin (72,74–63,74). dan hasil motivasi Terdapat peningkatan sebesar 1,03 poin untuk kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 18,87 poin. Nilai signifikansi 0,000 untuk variabel minat belajar dan 0,001 untuk variabel motivasi belajar lebih kecil dari 0,05 (5%), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan menerima hipotesis alternatif (H_1), dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 26 Makassar pada Pelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Gamifikasi, Minat, Motivasi