# ABSTRAK

**Andi Ade Saputra, 2026**. *Efektivitas Penerapan Gamifikasi Berbasis Moodle terhadap Partisipasi Belajar IPA Siswa Kelas VII MTs Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Nasir,dan Firdaus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan gamifikasi berbasis *Moodle* terhadap partisipasi belajar IPA siswa kelas VII MTs Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent posttest-only control group*. Sampel berjumlah 43 siswa, terdiri atas 22 siswa kelas VII A sebagai kelompok eksperimen dan 21 siswa kelas VII B sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan *Moodle* dengan elemen gamifikasi berupa *experience point* (XP), *badge*, *leaderboard*, dan *level*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan *Moodle* tanpa gamifikasi. Data dikumpulkan melalui angket partisipasi belajar sebanyak 40 pernyataan, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor partisipasi kelompok eksperimen sebesar 164,77 dan kelompok kontrol sebesar 155,76. Hasil *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai $t = 4{,}423$ dengan $p < 0{,}001$, sedangkan *Mann-Whitney U* menunjukkan $U = 78{,}000$ dengan $p < 0{,}001$. Nilai *Cohen's d* sebesar 1,473 menunjukkan efek yang besar. Dengan demikian, penerapan gamifikasi berbasis *Moodle* efektif terhadap partisipasi belajar IPA siswa.

**Kata kunci:** *Gamifikasi, Moodle, Partisipasi Belajar, Pembelajaran IPA.*