

## **ABSTRAK**

### **KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKHLAK MULIA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 KAB. SIMALUNGUN**

Oleh :

**DWINOVITA**  
**NPM :71200211024**

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Akibatnya, ketika peserta didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin secara aplikasi. Oleh karena itu disini penulis mencoba untuk meneliti. Adakah Pengaruh penggunaan media Pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia di MTs Negeri 3 Kab. Simalungun?

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 160 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampling yang berarti bahwa semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu Penggunaan media pembelajaran gamifikasi (X) meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia (Y) sebagai variabel terikat. Metode pengumpulan data : dokumentasi dan angket atau kuesioner.

Berdasarkan tabel output SPSS “Model Summary” diketahui nilai koefisien determinasi atau R square adalah sebesar 0,522. nilai R square 0,522 ini berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau “R” yaitu  $0,723 \times 0,723 = 0,522$ . Besarnya angka koefisien determinasi (R square) adalah 0,522 atau sama dengan 52,2%. Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel X secara simultan (bersama-sama) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 52,2%. Sedangkan sisanya ( $100\% - 52,2\% = 47,8\%$ ) dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti.

Hasil analisis diatas menjelaskan bahwa ada kontribusi penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia sebesar 0,522 atau sama dengan 52,2% yang menunjukkan hasil sedang. Maka hasil tersebut dinyatakan ada koefisien korelasi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap meningkatkan motivasi belajar.

***Kata kunci* : Pembelajaran gamifikasi, Motivasi belajar**