

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Penelitian ini dilakukan pada populasi tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Analisis data dilakukan secara statistik, dan tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Sedangkan menurut Sahir (2021), penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan alat untuk olah data menggunakan statistik, oleh karena itu data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka (p.13).

Jenis penelitian ini adalah yang dilakukan untuk mencari kebenaran secara ilmiah, baik terhadap pendapat yang pernah dikeluarkan para ahli atau seseorang, secara gejala peristiwa, dan permasalahan yang terjadi dilapangan, yaitu mengungkapkan tentang pengaruh penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Solok

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *quasi eksperimen*, *Quasi Eksperimen* ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Hartono (2019) bentuk *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, menjelaskan *nonequivalent control group design* adalah desain eksperimen yang menggunakan dua kelompok yaitu kelas kontrol dan eksperimen yang dipilih secara tidak random (p.76). kelas eksperimen dengan menggunakan *gamification berbasis educaplay* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Langkah-langkah desain penelitian ini yaitu: *pertama*, diberikannya pretest kepada kelas kontrol dan eksperimen sebelum perlakuan untuk mengetahui keadaan awal, *kedua* memberikan perlakuan pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan *gamification berbasis educaplay* dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, *ketiga*, setelah dilakukan perlakuan diberikan posttest.

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttes</i>
Eksperimen	0_1	X	0_2
Kontrol	0_3	-	0_4

Keterangan:

0_1 dan 0_3 = Hasil *Tes* kedua kelompok (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*) kelompok eksperimen

O_2 dan O_4 = Hasil *Tes* kedua kelompok (setelah diberikan perlakuan).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat dalam penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Solok beralamat JL. Manggis No.9 Simpang Rumbio, di Kec Lubuk Sikarah, Kab. Solok Provinsi Sumatra Barat. Alasan penulis memilih sekolah ini dikarenakan adanya kendala pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 yang mengacu kalender akademik sekolah, karena penelitian memerlukan siklus dalam proses pembelajaran yang efektif.

Waktu penelitian, dilaksanakan secara bertahap dengan rincian sebagai berikut:

- a. Tahap studi pendahuluan pada 8 januari 2025 ditandai dengan pengamatan dan wawancara dengan pendidik dan peserta didik di SMAN 2 Solok.
- b. Tahap membuat landasan teori pada 17 Januari 2025.
- c. Tahap membuat instrument pada 25 mei 2025.
- d. Tahap terjun lapangan melakukan penelitian pada 15 juli 2025.
- e. Tahap pelaporan pada 22 juli 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas orang, peristiwa atau hal-hal yang menjadi fokus penelitian. Dengan kata lain, populasi tidak sekedar terdiri dari manusia dan benda-benda alam lainnya, populasi bukan hanya kumpulan objek atau subjek yang diteliti, akan tetapi mencakup semua sifat atau ciri-ciri dari subjek atau objek tertentu. Tujuan diadakannya populasi adalah untuk dapat menentukan besarnya anggota sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi (Hardani, 2020).

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 2 Solok sebanyak 28 terdiri dari 10 kelas yaitu masing-masing terdiri dari

Tabel 3.2
Populasi kelas XI di SMAN 2 Solok

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	XI F1	36
2	XI F2	34
3	XI F3	31
4	XI F4	36
5	XI F5	34
6	XI F6	36
7	XI F7	31
8	XI F8	30
9	XI F9	30
10	XI F10	30
Jumlah		328

Sumber: Tata Usaha SMAN 2 Solok

2. Sampel

Menurut Hardani et al (2020) sampel adalah Sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan Teknik pengambilan

sampel (p.362). Sampel merupakan bagian atau perwakilan dari populasi yang akan diteliti. Ketika penelitian dilakukan pada sebagian populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel.

Adapun teknik pengambilan sampel dari penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* merupakan pengambilan sampel yang dilakukan sesuai dengan persyaratan. Sampel pada penelitian ini diambil dari dua kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI F1 yang digunakan eksperimen dan kelas XI F2 yang digunakan sebagai kelas kontrol dengan berjumlah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kelas Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah peserta didik	Keterangan
1.	XI F1	36	Eksperimen
2	XI F2	34	Kontrol
Jumlah		70	

Sumber: Tata Usaha SMAN 2 Solok

Alasan penulis memilih kelas tersebut sebagai sampel yaitu:

1. Kedua kelas tersebut memiliki pendidik yang sama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Mempunyai motivasi belajar yang mirip, yaitu motivasi belajarnya masih sama-sama rendah.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal

tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel penelitian yaitu:

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). variabel bebas (independent variable), adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Penggunaan *gamification* berbasis *educaplay*.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, variabel dependen (terikat) sering juga disebut variabel respon yang dilambangkan dengan Y. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

E. Teknik dan instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi. Menurut sugiyono (2017) metode pengumpulan data ialah teknik yang digunakan dalam proses penelitian, untuk mengumpulkan data (p.205). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni:

a. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden (Sugiyono, 2017). Angket ini adalah untuk mengumpulkan data kuantitatif. Data yang diperoleh adalah skor angket peserta didik. Kemudian hasil tersebut diolah untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang diteliti. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengamati atau mencari informasi awal sebuah permasalahan dilapangan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau mengukur variabel dalam suatu penelitian. Data yang diperoleh melalui instrument tertentu akan dijelaskan atau digunakan untuk hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini berfungsi untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Djaali, 2020). Penelitian ini menggunakan angket tertutup karena

responden hanya memilih jawaban yang telah disediakan, dan menggunakan skala likert.

Tabel 3.4
Ketentuan Pemberian Skor

No	Keterangan	Skor	
		(+)	(-)
1	Selalu	4	1
2	Sering	3	2
3	Kadang-kadang	2	3
4	Tidak Pernah	1	4

Sumber : Sugiyono, 2019

F. Teknik Validitasi dan reliabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan suatu standar atau dasar ukuran yang menunjukkan ketetapan, kemanfaatan dan kesahihan yang mengarahkan pada ketetapan interpretasi suatu prosedur evaluasi sesuai dengan tujuan pengukurannya. Sebuah alat pengukur dianggap valid jika alat tersebut mampu mengukur dengan akurat apa yang seharusnya diukur. Hal yang sama berlaku untuk alat-alat evaluasi (Rohmad, 2018, p.256).

Pengujian Validitas Angket dalam penelitian ini diujikan kepada peserta didik kelas XI.F4 di SMAN 2 Solok jumlah 96 pernyataan pada angket, Setelah angket diujikan terdapat 70 pernyataan yang valid dan 26 pernyataan yang tidak valid.

Adapun rumusnya menggunakan *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N =Jumlah Responden

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Untuk Menguji korelasi skor butir dengan skor tebal dengan derajat kebebasan $\alpha = 0,05$. $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument (butir pernyataan) dianggap valid , demikian sebaliknya, $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka angket (butir pernyataan) dianggap tidak valid (Supardi, 2017). Maka indeks korelasinya (r) yaitu:

0, 800 – 1000 : Sangat Tinggi

0, 600 - 0799 : Tinggi

0,400 – 0,599 : Cukup Tinggi

0, 200 – 0,399 : Rendah

0, 000 – 0,199 : Sangat Rendah (p.149)

Dari proses pengujian validitas dan reliabilitas angket ini diberikan kepada 30 responden sebagai kelas uji coba, kemudian data angket yang diperoleh di susun dalam tabel (terlampir).

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS Versi 26. Maka dari hasil perhitungan:

$$df = N-2$$

$$= 30-2$$

$$= 28$$

Kemudian r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} pada jumlah $N = 30$ dengan hasil $df = 28$ dan taraf signifikan 5% dengan nilai 0,3610

Berdasarkan hasil uji validitas instrument yang telah dilakukan menggunakan Microsoft Excel dan SPSS Versi 26, dari 96 butir item pernyataan angket didapatkan 70 butir item yang valid dan 26 butir item pernyataan tidak valid. Dalam hal ini, sebanyak 70 butir item digunakan dalam angket dan 26 butir item yang tidak valid dibuang. Sehingga jumlah butir item yang diujikan sebanyak butir item yang diujikan sebanyak item. Hasil uji coba validitas dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Penelitian

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket	No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
1	0,402	0,361	Valid	1	0,411	0,361	Valid
2	0,178	0,361	Tidak Valid	2	0,158	0,361	Tidak Valid
3	0,536	0,361	Valid	3	0,536	0,361	Valid
4	0,364	0,361	Valid	4	0,409	0,361	Valid
5	0,415	0,361	Valid	5	0,450	0,361	Valid
6	0,400	0,361	Valid	6	0,483	0,361	Valid
7	0,321	0,361	Tidak Valid	7	0,491	0,361	Valid
				8	0,289	0,361	Tidak Valid
				9	0,468	0,361	Valid

8	0,388	0,361	Valid
9	0,372	0,361	Valid
10	0,413	0,361	Valid
11	0,411	0,361	Valid
12	0,386	0,361	Valid
13	0,389	0,361	Valid
14	0,291	0,361	Tidak Valid
15	0,385	0,361	Valid
16	0,509	0,361	Valid
17	0,391	0,361	Valid
18	0,545	0,361	Valid
19	0,521	0,361	Valid
20	0,244	0,361	Tidak Valid
21	0,319	0,361	Tidak Valid
22	0,451	0,361	Valid
23	0,395	0,361	Valid
24	0,448	0,361	Valid
25	0,375	0,361	Valid
26	0,547	0,361	Valid
27	0,432	0,361	Valid
28	0,613	0,361	Valid
29	0,572	0,361	Valid
30	0,138	0,361	Tidak Valid
31	0,550	0,361	Valid
32	0,413	0,361	Valid
33	-0,104	0,361	Tidak Valid
34	0,406	0,361	Valid
35	0,472	0,361	Valid
36	0,038	0,361	Tidak Valid
37	0,483	0,361	Valid
38	0,563	0,361	Valid
39	0,007	0,361	Tidak Valid
40	-0,033	0,361	Tidak Valid
41	0,674	0,361	Valid

10	0,389	0,361	Valid
11	0,200	0,361	Tidak Valid
12	0,619	0,361	Valid
13	0,488	0,361	Valid
14	0,401	0,361	Valid
15	0,419	0,361	Valid
16	0,300	0,361	Tidak Valid
17	0,178	0,361	Tidak Valid
18	0,381	0,361	Valid
19	0,380	0,361	Valid
20	0,369	0,361	Valid
21	0,384	0,361	Valid
22	0,392	0,361	Valid
23	0,439	0,361	Valid
24	0,522	0,361	Valid
25	0,448	0,361	Valid
26	0,311	0,361	Tidak Valid
27	0,440	0,361	Valid
28	0,391	0,361	Valid
29	0,502	0,361	Valid
30	0,239	0,361	Tidak Valid
31	0,218	0,361	Tidak Valid
32	0,099	0,361	Tidak Valid
33	0,596	0,361	Valid
34	0,588	0,361	Valid
35	0,122	0,361	Tidak Valid
36	0,387	0,361	Valid
37	0,437	0,361	Valid
38	0,400	0,361	Valid
39	0,481	0,361	Valid
40	-0,169	0,361	Tidak Valid
41	0,319	0,361	Tidak Valid
42	0,543	0,361	Valid
43	0,531	0,361	Valid
44	0,129	0,361	Tidak Valid
45	0,657	0,361	Valid
46	0,646	0,361	Valid
47	-0,111	0,361	Tidak Valid
48	-0,034	0,361	Tidak Valid

42	0,432	0,361	Valid
43	0,373	0,361	Valid
44	0,396	0,361	Valid
45	0,368	0,36	Valid
46	0,440	0,361	Valid
47	0,568	0,361	Valid
48	0,329	0,361	Tidak Valid

Sumber : *Software SPSS Versi 26 For Windows*

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepercayaan suatu item pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen penelitian dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, hasil dari pengujian instrument tersebut menunjukkan hasil yang relatif atau konsisten.

Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Berdasarkan arti kata tersebut, maka instrumen yang reliabel adalah instrumen yang hasil pengukurannya dapat dipercaya (Sugiyono, 2016).

Rumusnya yang digunakan untuk menguji reliabilitas angket menggunakan angket yaitu *Alpha Cronbach* sebagai berikut :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas instrument

k = banyak butir angket

$\sum s_i^2$ = varian total angket

S_t^2 = Varians butir total

Mencari Reliabilitas instrumen keseluruhan perlu dilakukan analisis item angket. Kriteria yang digunakan untuk melihat realibitas angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Taksiran Reliabilitas

Reliabilitas	Kriteria
0,90-1,00	Sangat Tinggi
0,70-0,90	Tinggi
0,40-0,70	Sedang
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber: *Vigih Hery Kristanto, Metodologi*

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrument dengan menggunakan program SPSS Versi 26 maka didapatkan *Alpha Cronbach* pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.934	96

Sumber: *Software SPSS Versi 26 forr Windows*

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil reliabilitas angket sebesar 0,934 terlihat bahwa reliabilitas sangat tinggi, dengan demikian angket dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahap yang penting dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh. Setelah semua data terkumpul, maka data akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak maka dilakukanlah uji normalitas. Menurut Nuryadi et al (2017) Uji normalitas data adalah alat ukur yang digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak (p.80).

Uji normalitas ini menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan berbantuan program *SPSS* Versi 26 dengan ketentuan jika $\alpha \text{ sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika $\alpha \text{ sig} < 0,05$ maka dapat tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 3.8
Hasil Uji Normalitas *Kolmogrove-Smirnove*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pretetst kelas Kontrol	.142	34	.078	.946	34	.096
	Posttest kelas Kontrol	.137	34	.103	.948	34	.111
	Prettest kelas Eksperimen	.081	36	.200 [*]	.970	36	.425
	Posttest kelas eksperimen	.142	36	.063	.966	36	.316

*. This is a lower bound of the true significance.
--

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Software SPSS Versi 26 forr Windows*

Berdasarkan data hasil tersebut ditemukan bahwa kelas sampel dengan sig > 0,05 yaitu 0,103 > 0,05 dan 0,063 > 0,05 artinya data dari hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal. Hasil tersebut diambil berdasarkan uji *Kolmogrove Smirnov* .

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Menurut Kristanto (2018) Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak. Sehingga, data dikatakan homogen jika berasal dari varians yang sama (p. 189)

Untuk menguji varians kedua sampel homogen atau tidak, maka pengujian homogenitas data menggunakan bantuan SPSS Versi 26 yaitu dengan analisis uji F. Pengujian Analisis uji F digunakan untuk mengetahui sebesrapa besar variabel bebas terhadap variabel terikat dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Analisis uji F dilakukan dengan membandingkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ menggunakan taraf signifikan sebesar 0,05 dengan dk = n-1 dengan ketentuan jika α sig > 0,05 maka kedua sampel tersebut dikatakan

homogen. Sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan ketentuan $\alpha \text{ sig} < 0,05$ maka kedua sampel tersebut dikatakan tidak homogen. Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9
Hasil Analisis Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.035	1	68	.853
	Based on Median	.007	1	68	.933
	Based on Median and with adjusted df	.007	1	64	.933
	Based on trimmed mean	.020	1	68	.889

Sumber: *Software SPSS Versi 26 for Windows*

Berdasarkan hasil tersebut *Test Of Variances* terlihat bahwa hasil uji menunjukkan bahwa kedua kelas sampel tersebut memiliki varians yang sama atau homogen yaitu dengan nilai signifikan $0,933 > 0,05$, artinya data tersebut homogen. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen, sehingga dapat dilakukan uji hipotesis

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kelompok sampel maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah penelitian diterima atau ditolak. Menurut Sugiyono (2024) mengatakan hipotesis adalah jawaban terhadap rumusan masalah penelitian (p.63). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Uji-t Paired Sampel T-Test*.

Uji-t adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepaluan hipotesis nol. Uji hipotesis dengan uji-t dilakukan untuk mengetahui *signifikan* atau tidaknya pengaruh dari masing-masing variabel bebas yaitu *gamification* berbasis *educaplay* (X) terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar peserta didik (Y). Kriteria pengambilan keputusan jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 dan apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima begitupun sebaliknya.

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. H_0 ditolak jika sig $< 0,05$ dan H_a diterima,
- b. H_a ditolak jika sig $> 0,05$ dan H_0 diterima

Dari kriteria di atas, maka dapat diketahui bahwa hipotesis penelitian ini yaitu:

- a. Terdapat pengaruh *gamification* berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik.
- b. Tidak terdapat pengaruh *gamification* berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik.

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan berbantuan program SPSS versi 26 dengan merata-ratakan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen.