

NO. DAFTAR FPIPS 5503/UN40.A2.9/PT/2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEKNIK GAMIFIKASI
CLASH OF CHAMPIONS DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMKN
15 BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Sidang Skripsi Program

Studi Pendidikan Pariwisata



Oleh

Najla Nadhifa

2004061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEKNIK GAMIFIKASI
CLASH OF CHAMPIONS DALAM UPAYA MENINGKATKAN
MOTIVASIBELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TATA
HIDANG DI SMKN 15 BANDUNG**

Oleh
Najla Nadhifa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial

© Najla Nadhifa 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

NAJLA NADHIFA

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEKNIK GAMIFIKASI
CLASH OF CHAMPIONS DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG DI SMKN
15 BANDUNG

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Dr. Dewi Turgarini, S.S., MM.Par
NIP 197003202008122001

Pembimbing 2



Ilma Indriasri Pratiwi, S.E., MP.Par
NIP 920190219860628201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd., S.E.Par., M.M.
NIP 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis
Ada Pada Penulis,



Najla Nadhifa
NIM 2004061

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Penerapan Metode Pembelajaran Teknik Gamifikasi *Clash of Champions* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smkn 15 Bandung** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya Saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada hakim dari pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, 16 Agustus 2024
Pembuat Pernyataan,



Najla Nadhifa

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Penerapan Metode Pembelajaran Teknik Gamifikasi *Clash of Champions* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smkn 15 Bandung**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pariwisata Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini penulis mengalami banyak hambatan, namun disamping itu selama proses penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, dukungan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Terlebih Saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Dewi Turgarini, S.S., MM.Par sebagai dosen pembimbing 1 dan Ibu Ilma Indriasri Pratiwi, S.E., MP.Par sebagai pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan penyusunan karya di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, terkhusus pada bidang pendidikan.

Bandung, 16 Agustus 2024
Penulis,

Najla Nadhifa

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan pertolongan, kekuatan, dan ketabahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, arahan, serta bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Dr. Agus Mulyana, M. Hum. Selaku ketua dekan FPIPS.
3. Dr. Rini Andari, S.Pd.,SE.Par.,MM selaku ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata.
4. Dr. Dewi Turgarini, S.S., MM.Par selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing skripsi, memberikan motivasi serta membimbing penulis dengan sabar hingga penulis menyelesaikan studi.
5. Ilma Indriasri Pratiwi, S.E., MP.Par selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
6. Endah Fitriyani, S.Par., MM.Par selaku dosen wali penulis terimakasih selalu memberikan perhatian dan mengarahkan penulis pada masa perkuliahan.
7. Isti Septiani, S.Pd selaku Admin Prodi Pendidikan Pariwisata yang selalu bersedia membantu administrasi selama masa perkuliahan hingga membantu menyelesaikan administrasi skripsi penulis.
8. Seluruh dosen serta staff di Program Studi Pendidikan Pariwisata yang selama ini banyak berperan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Kepala Sekolah SMKN 15 Bandung beserta segenap jajarannya yang telah membagikan ilmu selama P3K dan memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

10. Ambar Pangaribowo Sakti, M.Pd., dan Ibu Tiwi Dewanti Kartadibrata, S.Pd M.M.Pd., selaku guru SMKN 15 Bandung yang telah memberikan izin penulis dalam melakukan penelitian.
11. Chaerul Mutaqin seorang ayah yang selalu mendukung, menguatkan serta memberikan dukungan penuh sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan skripsi ini. Terimakasih selalu berjuang untuk penulis, semoga sehat dan bahagia selalu.
12. Deti Rahmawati sosok hebat yang selalu berada dibelakang penulis pada segala kondisi, seorang ibu yang selalu mendukung dan menghibur penulis dengan selalu memberikan energi positif untuk menyemangati penulis terutama pada saat masa sulit menyelesaikan skripsi ini.
13. Nida Nabila dan Tiara Tazkia selaku kakak penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
14. Raihan Syahputra Utomo yang selalu menyemangati, menemani serta memberikan dukungan penuh kepada penulis.
15. Naya, Caca, Fatma, Lala, Febi, Syifa, Sarah, Maria, Aril, Tanitha, dan Ica selaku sahabat penulis yang selalu memberikan semangat dan menemani penulis sejak awal masa perkuliahan.
16. Seluruh teman-teman mahasiswa Pendidikan Pariwisata angkatan 2020 yang sudah menemani perjalanan perkuliahan bersama-sama. Semangat dan sukses selalu.

ABSTRAK

Pendidikan memiliki urgensi yang sangat penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Sekolah merupakan suatu lembaga yang menjadi wadah bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dengan melalui proses pengalaman belajar. Lingkungan belajar di kelas yang inovatif dapat mendukung pengalaman pembelajaran yang efektif. Penerapan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champion* menjadi salah satu metode pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran gamifikasi *clash of champion* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Pra-Eksperimental dengan desain *One-group Pretest-Posttes*. Data yang digunakan yaitu berupa sebaran angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas XI Kuliner 4 di SMK Negeri 15 Bandung pada mata pelajaran Tata Hidang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champion* dengan perolehan skor rata-rata sebelum diberikan perlakuan yaitu 108,88 dan skor rata-rata setelah diberikan perlakuan yaitu 130,27.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran , Gamifikasi, *Clash of Champion*, motivasi belajar.

ABSTRACT

Education has a very important urgency in developing the quality of human resources in a country. School is an institution that is a forum for every individual to develop their potential through a learning experience process. An innovative classroom learning environment can support an effective learning experience. The application of the clash of champions gamification learning method is an innovative learning method that can increase students' learning motivation when carrying out learning in class. The aim of this research is to determine the effect of the clash of champions gamification learning method on increasing student learning motivation. This research uses a Pre-Experimental quantitative research method with a One-group Pretest-Posttest design. The data used is in the form of student learning motivation questionnaires given to students before and after being given treatment. The sample in this research was students of class XI Culinary 4 at SMK Negeri 15 Bandung in the subject of Cookery. The results of this research show that there is an increase in student learning motivation between before and after implementing the clash of champions gamification learning method with an average score obtained before being given treatment, namely 108.88 and an average score after being given treatment, namely 130.27.

Keywords : Learning Methods, Gamification, Clash of Champions, learning motivation.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.2 Kurikulum Pembelajaran.....	11
2.3 Mata Pelajaran Tata Hidang	12
2.4 Metode pembelajaran	13
2.5 Motivasi Belajar	16
2.6 Teknik Gamifikasi	19
2.7 Penelitian Terdahulu.....	22
2.8 Kerangka Berpikir	26
2.9 Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
3.2 Desain Penelitian	30
3.3 Populasi dan Sampel.....	31
3.4 Variabel Penelitian	32
3.5 Prosedur Penelitian.....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33

3.7	Instrumen Penelitian.....	34
3.8	Analisis Data	39
3.9	Operasional Variabel	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Gambaran Umum Penelitian	45
4.2	Hasil Penelitian.....	49
4.3	Analisis Data	52
4.4	Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Implikasi	65
5.3	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		69

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3 2 Desain Penelitian One-group Pretest-Posttest Design.....	30
Tabel 3 3 Jumlah populasi siswa kelas 11 Kuliner SMK Negeri 15 Bandung.....	31
Tabel 3 4 Jumlah Sampel	31
Tabel 3 5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	34
Tabel 3 6 Kisi-Kisi Angket Metode Pembelajaran.....	35
Tabel 3 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa.....	40
Tabel 3 8 Operasional Variabel	42
Tabel 4 1 Capaian Pembelajaran Tata Hidang	47
Tabel 4 2 Data Karakteristik Siswa.....	48
Tabel 4 3 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Uji Coba Metode Gamifikasi	49
Tabel 4 4 Skor Interval Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Uji Coba Metode Gamifikasi.....	49
Tabel 4 5 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Uji Coba Metode Gamifikasi	51
Tabel 4 6 Skor Interval Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Uji Coba Metode Gamifikasi.....	51
Tabel 4 7 Data Distribusi Frekuensi.....	53
Tabel 4 8 Data Hasil Uji Normalitas Dihitung Menggunakan SPSS	53
Tabel 4 9 Hasil N-Gain Pre-Respond dan Post-Respond Motivasi belajar siswa ..	54
Tabel 4 10 Kriteria N-Gain Skor	54
Tabel 4 11 Kriteria N-Gain Prensetase.....	54
Tabel 4 12 Data Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	55
Tabel 4 13 Hasil Uji Paired Sampled T-Test	56
Tabel 4 14 Hasil Kesimpulan Hipotesis Uji Paired Sampled T-Test.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Diagram Persentase	5
Gambar 2 1 Konsep Kerangka Perpikir.....	27
Gambar 4 1 Struktur Organisasi SMK Negeri 15 Bandung	45
Gambar 4 2 Histogram Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Uji Coba Metode Gamifikasi.....	50
Gambar 4 3 Histogram Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Uji Coba Metode Gamifikasi.....	52
Gambar 4 4 Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	61

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. e. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 144-149.
- Chiang, C., & Lee, H. (2016). The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students. *International Journal of Information and Education Technology*.
- D, T., I, P., & D, B. (2021). Teknologi Digital Untuk Wisata Gastronomi. *Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata*.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.
- Desi Pristiwanti, B. B. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Dianawati, E. P. (2022). Metode “Ujian Lisan Dan Cerdas Cermat” Untuk Memotivasi Keseimbangan Hard Skills Dan Soft Skills Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah WUNY*.
- Emda, A. (2017). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *JURNAL BASICEDU*, 466-476.
- H. M.Ilyas, Abd. Syahid. (2018). PENTINGNYA METODOLOGI PEMBELAJARAN. *Jurnal Al-Aulia*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Technology of Information and Communication TICOM*.
- Kurniawati, F. N. (2022). MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN. *Academy of Education Journal*.
- Muhson, A. (2006). TEKNIK ANALISIS KUANTITATIF. *Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara
- Roflin, E. L. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*.
Pekalongan: NEM.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *JURNAL BASICEDU*, 7096-7106.
- Sari, P. S., S. E., & Gimin. (2018). Pengaruh Metode Cerdas, Cermat, Cepat dan Tepat (C3T) Terhadap Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.
- Sari, S. E., & Safitri, S. (2022). Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 5. *Adi Widya*.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi Saat Ini dan Kedepan.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, K. A. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*.
- Syaputra, R. (2020). Studi Literatur Penerapan Metode Cerdas Cermat dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Padang*.
- Turgarini D. (2021). Teknologi Digital Untuk Wisata Gastronomi. *Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata*.
- Uno, H. B. (2006). *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, E. e. (2023). *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Padang: Gita Lentera.
- Wahyuningsih, S. (2019). Pengaruh Tenaga Tata Hidang Pariwisata Terhadap Kualitas Pelayanan Hotel. *STP Mataram*.

Wisnu D. Yudianto, K. S. (2014). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK . *Journal of Mechanical Engineering Education*.
Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*.

