

ABSTRAK

Tia Lahmawati. Judul Skripsi “Pengaruh Media Gamifikasi Digital pada Pembelajaran Model *Problem Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa.” Penelitian ini dilatar belakangi oleh motivasi belajar siswa yang masih rendah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media gamifikasi digital pada pembelajaran model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MA Ad-Dahriyah Kota Tasikmalaya pada materi ekosistem. Waktu penelitian pada bulan Maret sampai Juni 2026. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA Ad-Dahriyah Kota Tasikmalaya. Anggota populasi terdiri dari satu kelas dengan jumlah 28 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan lembar observasi. Data hasil penelitian dianalisis secara statistik menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media gamifikasi digital pada pembelajaran model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang diterima. Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon diketahui bahwa $W_{hitung} \leq W_{daftar}$, dimana nilai $56,5 \leq 117$ pada data angket motivasi belajar dan $72 \leq 117$ pada data lembar observasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi digital pada pembelajaran model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi Digital, Model *Problem Based Learning*, Motivasi Belajar.