

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Clara Exsi Camtika

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126049

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Clara Exsi Camtika

NIM: 06051282126049

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan :

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012



Pembimbing



Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP. 197603052002121011

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Clara Exsi Camtika

NIM: 06051282126049

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah Diajukan dan Lulus Pada:

Hari/Tanggal: Kamis, 15 Mei 2025

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012



Pembimbing



Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP. 197603052002121011

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clara Exsi Camtika

NIM : 06051282126049

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya Utara" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian data ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 10 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Clara Exsi Camtika

NIM. 06051282126049

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak terutama ibu Bapak Kurnisar S.Pd., M.H sebagai dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan dalam upaya menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., dan Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Ungkapan dan ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Asef Syarifullah sebagai admin Prodi PPKn atas bantuannya selama perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi ini. Selanjutnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir, Kepala Sekolah, guru, dan staf tata usaha SMA Negeri 1 Indralaya Utara yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Akhir kata, terima kasih untuk pihak yang terlibat semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk pembelajaran pada bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Indralaya, 10 Mei 2025

Penulis



Clara Exsi Camtika

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji kepada Allah SWT atas segala nikmat, limpahan rahmat, dan karuni-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini hingga selesai dan dapat berjalan dengan lancar guna memperoleh gelar Sarjana. Adapun sebagai bentuk rasa syukur, skripsi ini akan dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya ayah Alexander yang selalu mendoakan saya disana untuk jadi yang terbaik, dan Ibu saya Susilawati yang selalu berdoa, mendukung dan memberikan apapun untuk membantu saya meraih cita-cita, terima kasih banyak
2. Saudara saya M.Irsan Camtiko, Shinta Ramadhani Camtika, Firka Najiya Camtika yang selalu mendukung dan mendoakan saya untuk segala hal yang saya lakukan
3. Keluarga semua yang tak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terima kasih banyak atas bantuan, doa, dan dukungannya
4. Dosen pembimbing akademik saya sekaligus pembimbing skripsi Bapak Kurnisar S.Pd., M.H yang telah memberikan waktu dan kesempatannya yang sangat berharga untuk membimbing dan mengarahkan saya selama perkuliahan hingga skripsi saya dapat saya selesaikan dengan baik
5. Seluruh dosen Program Studi PPKn FKIP Unsri atas segala ilmu yang diberikan, arahan, motivasi, dan pengalaman yang diberikan, semua itu sangatlah berharga dan menjadikan saya semangat dalam perkuliahan
6. SMA Negeri I Indralaya Utara terkhususnya Guru Pamong Ibu Meisya Suryani, S.Pd, M.Pd Terima kasih atas arahan dan bimbingannya selama proses penelitian, serta dewan guru staf tata usaha yang tidak dapat saya sebutkan satu satu terimakasih karena telah menyediakan ruang, kesempatan, fasilitas, bantuan dan kerja samanya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik.
7. Sahabat sahabat terbaik saya, yaitu Maria, Alfika, Rima, Istya, Nanik, Safira serta teman teman seperjuangan saya di FKIP PPKn Angkatan 2021, terimakasih banyak untuk kenangan dan cerita yang sangat berharga.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Secara Teoritis.....	7
1.4.2 Secara Praktis	7
1.4.2.1 Bagi Guru	7
1.4.2.2 Bagi Peserta Didik.....	7
1.4.2.3 Bagi Penulis.....	7
1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Media Pembelajaran Gamifikasi	9

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Tujuan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran.....	13
2.1.5 Manfaat Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran.....	14
2.1.6 Elemen Media Gamifikasi	16
2.1.7 Jenis Jenis Gamifikasi.....	18
2.1.8 Prinsip Desain Media Gamifikasi	20
2.1.9 Perancangan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	22
2.1.10 Penerapan Media Gamifikasi	24
2.1.11 Keunggulan Media Gamifikasi	27
2.1.12 Kekurangan Media Gamifikasi	29
2.2 Motivasi Belajar.....	31
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	31
2.2.2 Teori Motivasi Belajar	33
2.2.2.1 Teori Hierarki Kebutuhan Maslow	33
2.2.2.2 Teori Motivasi ARCS	34
2.2.2.3 Teori Motivasi Belajar Hamzah B. Uno	35
2.2.3 Jenis Jenis Motivasi Belajar.....	36
2.2.4 Fungsi Motivasi Belajar.....	37
2.2.5 Ciri Ciri Motivasi Belajar	39
2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	41
2.2.7 Prinsip Motivasi Belajar	42
2.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	44
2.3.1 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka	44
2.3.2 Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	45

2.3.3 Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	45
2.4 Kerangka Berpikir.....	47
2.5 Alur Penelitian.....	48
2.6 Hipotesis.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Metode Penelitian.....	50
3.2 Variabel Penelitian.....	50
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	51
3.3.1 Media Pembelajaran Gamifikasi.....	51
3.3.2 Motivasi Belajar.....	54
3.4 Populasi.....	57
3.5 Sampel Penelitian.....	57
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.6.1 Dokumentasi.....	58
3.6.2 Observasi.....	58
3.6.3 Wawancara.....	59
3.7 Teknik Analisis Data.....	60
3.7.1 Skor Motivasi Belajar.....	60
3.7.2 Uji Normalitas Data.....	61
3.7.3 Uji Hipotesis.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	62
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	64
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	65
4.2.1.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Indralaya Utara.....	66

4.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi	71
4.3 Analisis Hasil Data Penelitian	79
4.3.1 Analisis Data Hasil Dokumentasi	79
4.3.2 Analisis Data Hasil Obsevasi	80
4.3.3. Analisis Data Hasil Wawancara.....	82
4.4 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Simpulan.....	89
5.2 Saran.....	89
5.2.1 Bagi Pendidik.....	89
5.2.2 Bagi Peserta Didik	90
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	4
Tabel 3. 1 DOV Media Pembelajaran Gamifikasi	52
Tabel 3. 2 DOV Motivasi Belajar	55
Tabel 3. 3 Jumlah Populasi kelas X di SMA N 1 Indralaya Utara.....	57
Tabel 3. 4 Teknik Pengumpulan Data.....	59
Tabel 4. 1Tabel 4.1 Rincian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	63
Tabel 4. 2Jumlah Guru di SMA Negeri 1 Indralaya Utara	67
Tabel 4. 3 Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 1 Indralaya Utara.....	70
Tabel 4. 4 Sarana dan Fasilitas di SMA Negeri 1 Indralaya Utara	70
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Persentase Observasi	75
Tabel 4. 6 Ringkasan Data Hasil Wawancara Informan Utama	76
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik.....	80
Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar Peserta Didik.....	81
Tabel 4. 9 Hasil Wawancara dan Dikelompokkan Berdasarkan Indikator Media Pembelajaran Gamifikasi	83

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	47
Bagan 2. 2 Alur Penelitian	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Indralaya Utara	66
Gambar 1 Proses pembelajaran sebelum menggunakan gamifikasi.....	143
Gambar 2 Pembagian Kelompok.....	143
Gambar 3 Proses pembelajaran sebelum menggunakan quiziz.....	143
Gambar 4 Penyampaian materi Pertemuan kedua	143
Gambar 5 Proses pembelajaran menggunakan gamifikasi	143
Gambar 6 Penyampaian materi Pertemuan ketiga	144
Gambar 7 Proses pembelajaran menggunakan gamifikasi	144
Gambar 8 Penyampaian materi Pertemuan keempat	144
Gambar 9 Proses pembelajaran menggunakan gamifikasi	144
Gambar 10 Wawancara media pembelajaran gamifikasi	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Usul Judul Skripsi	96
Lampiran 2. Surat Validitas Judul Skripsi	97
Lampiran 3. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	98
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya	100
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Selatan.....	101
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	102
Lampiran 7. Modul Ajar Yang dipakai Peneliti Pada Pertemuan Pertama Sebelum Menggunakan Media Berbasis Gamifikasi	103
Lampiran 8. Modul Ajar Yang dipakai Peneliti Pada Pertemuan Menggunakan Media Berbasis Gamifikasi	110
Lampiran 9. Media Ajar Power Point	130
Lampiran 10. Video Pembelajaran.....	131
Lampiran 11. Media Pembelajaran Gamifikasi (Gimkit.com).....	131
Lampiran 12. Kisi Kisi Instrumen Observasi.....	132
Lampiran 13. Lembar Observasi.....	135
Lampiran 14. Kisi Kisi Instrumen Wawancara.....	137
Lampiran 15. Lembar Wawancara	140
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	143
Lampiran 17. Kartu Bimbingan Skripsi	145
Lampiran 18. Bukti Perbaikan UAP	148
Lampiran 19. Surat Pengecekan Similarity.....	149
Lampiran 20. Hasil Cek Plagiasi.....	150
Lampiran 21. Penerimaan Publish Artikel.....	151

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi
Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran
Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.**

Oleh:

Clara Exsi Camtika

Nomor Induk Mahasiswa: 06051282126049

Pembimbing: Kurnisar, S.Pd., M.H.

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dokumentasi, observasi, dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X dengan jumlah 172 peserta didik, sampel diambil menggunakan teknik *non probability sampling* jenis *purposive sampling* dengan total sebanyak 32 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji *Repeated Measures ANOVA*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 \leq 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif bagi pendidik di satuan Pendidikan.

Kata kunci: *media pembelajaran, motivasi belajar, pendidikan Pancasila*

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012

Pembimbing



Kurnisar, S.Pd., M.H

NIP.197603052002121011

**The Influence of Gamification-Based Learning Media on Students' Learning
Motivation in Pancasila Education Subjects
at SMA Negeri 1 Indralaya Utara**

By:

Clara Exsi Camtika

Student Identification Number: 06051282126049

Supervisor: Kurnisar, S.Pd., M.H.

Study Program: Pancasila and Civic Education

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using gamification-based learning media on students' learning motivation in Pancasila Education at SMA Negeri 1 Indralaya Utara. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The data collection techniques in this study are documentation, observation, and interviews. The population in this study consists of all class X students, totaling 172 students, and the sample was taken using a non-probability sampling technique known as purposive sampling, with a total of 32 students. The research results show that based on the Repeated Measures ANOVA test, a significance value of $0.001 \leq 0.05$ was obtained, thus H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is a significant effect of using gamification-based learning media on students' learning motivation. Based on these results, it can be concluded that gamification-based learning media can enhance students' learning motivation in Pancasila Education. This research can contribute to the development of innovative learning media for educators in educational institutions.

Keywords: *Learning media, Learning Motivation, Pancasila education*

Approve
Coordinator of Pancasila and Civic
Education Study Program



Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012

Supervisor



Kurnisar, S.Pd., M.H

NIP.197603052002121011

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan dalam membentuk karakter, moral, dan kepribadian peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan etika, tetapi juga nilai-nilai fundamental bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, pembelajaran Pancasila sering dianggap monoton dan kurang menarik, yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar. Hal ini berpotensi mengurangi efektivitas pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter berkualitas. Maka dari itu, diperlukan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran agar lebih menarik dan relevan bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan efektivitasnya. Selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Visimedia, 2008:2)

Media adalah salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti komputer, sangat membantu peserta didik dalam belajar, misalnya dalam berhitung, membaca, dan menambah pengetahuan. Banyak program permainan di komputer yang dirancang dengan elemen pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan peserta didik tidak merasa seperti sedang belajar (Susilana & Riyana, 2011:25). Guru harus bersikap kreatif, adaptif, inovatif, dan berpikir kritis dalam melaksanakan pembelajaran. Sikap adaptif mencerminkan kemampuan guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kondisi dan perkembangan terkini. Inovasi dalam pembelajaran terus berkembang seiring perubahan teknologi, termasuk dalam penggunaan peralatan, media, materi, serta penyesuaian

kompetensi yang ditargetkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Nurjanah et al., 2023).

Penerapan media pembelajaran gamifikasi membantu guru mengembangkan materi menjadi lebih menarik dengan mendorong peserta didik ikut terlibat sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar (Yunita & Indrajit, 2022:2). Pembelajaran yang memanfaatkan sistem permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguji kemampuan mereka secara individu sekaligus melatih keterampilan kolaboratif dengan orang lain. Melalui permainan, peserta didik dapat merasakan tantangan dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri dan bekerja sama dalam kelompok, yang keduanya berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Pendekatan ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk mengasah keterampilan dan berpikir kritis, tetapi juga membangun rasa percaya diri ketika berhasil menyelesaikan tantangan (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Hal ini didukung oleh Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan pada tahun 1985 (dalam Kristanto, 2020) yang menyatakan bahwa motivasi dipengaruhi oleh kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan relasi. Gamifikasi dapat memenuhi ketiga kebutuhan ini melalui elemen permainan dan kerja sama tim, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi merupakan salah satu elemen yang sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh seberapa besar keinginan peserta didik untuk belajar. Ketika seorang peserta didik memiliki dorongan internal untuk memahami materi dan mencapai tujuan akademis, mereka cenderung mendapatkan hasil yang lebih baik (Uno, 2018:8). Motivasi berfungsi sebagai pendorong yang signifikan dalam usaha pencapaian hasil yang baik. Tanpa adanya motivasi, peserta didik mungkin tidak akan bersemangat atau tidak konsisten dalam mengikuti proses belajar. Motivasi ini membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan produktif, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian akademik yang lebih baik (Rahman, 2021).

Peserta didik seharusnya dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih baik dan termotivasi untuk meningkatkan prestasi mereka. Jika hanya mengandalkan

metode ceramah, mereka cenderung merasa bosan dan mengalami pembelajaran yang monoton. Peneliti berpendapat bahwa hal ini perlu menjadi perhatian bagi guru dan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, seperti media pembelajaran gamifikasi yang belum diterapkan sebelumnya.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu penelitian pertama oleh Fadilla & Nurfadhilah (2022) yang berjudul “Penerapan *Gamification* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan *gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Gamification* mampu meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru, membuat pembelajaran lebih menarik, dan efektif dalam menjaga motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh. Kesimpulannya, *gamification* menjadi inovasi yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran daring. Penelitian kedua oleh Rostiani et al.. (2023) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Peserta Didik pada Materi Siklus Air”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi siklus air memberikan dampak positif terhadap penguasaan konsep peserta didik kelas V SDN Sukaraja II. Berdasarkan hasil uji statistik, penguasaan konsep peserta didik meningkat secara signifikan dari nilai rata-rata pretest 56,991 menjadi 80,191 pada posttest. Namun, penerapan gamifikasi tidak meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, sebagaimana terlihat dari hasil uji-t yang menunjukkan nilai $\text{sig.} = 0,593 \geq 0,05$, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Selain itu, pembelajaran berbasis gamifikasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik, dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 80,358 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 72,97. Penelitian ketiga oleh Hakeu et al.. (2023) “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhar

Gorontalo Utara berdampak positif pada motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Setelah pengintegrasian elemen-elemen permainan dalam pembelajaran, lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan dinamis. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar dan lebih bersemangat dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, hasil akademis peserta didik juga mengalami peningkatan, terutama dalam pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis Berikut ini merupakan tabel persamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu:

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Fadilla & Nurfadhilah (2022) yang berjudul “Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh”	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam proses pembelajaran.	Fokus pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penelitian ini menganalisis berbagai studi yang telah dilakukan sebelumnya tentang bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring.
2.	Rostiani et al.. (2023) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan	Penggunaan media pembelajaran gamifikasi memiliki dampak positif, baik dalam meningkatkan minat dan keterlibatan Peserta Didik maupun dalam pencapaian	Fokus pada penguasaan konsep dan motivasi belajar peserta didik untuk membandingkan pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dengan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
	Motivasi Peserta Didik pada Materi Siklus Air”	hasil belajar yang lebih baik.	pembelajaran konvensional terhadap penguasaan konsep dan motivasi belajar Peserta Didik pada materi spesifik tersebut.
3.	Hakeu et al.. (2023) “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhar”	Penggunaan teknologi, khususnya gamifikasi, menjadi semakin relevan dalam pendidikan di era digital saat ini. Pentingnya adaptasi teknologi dalam proses belajar mengajar untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi.	Fokus Pada eksplorasi penggunaan gamifikasi oleh guru dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian juga menekankan pada kreativitas guru dan kendala dalam penggunaan teknologi di sekolah tersebut.

Sumber: data diolah peneliti, pada tahun 2024

Berdasarkan tinjauan dari tiga penelitian terdahulu, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Fadilla & Nurfadhilah (2022) meneliti penerapan gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh tanpa fokus pada materi pelajaran tertentu. Rostiani et al.. (2023) mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap penguasaan konsep dan motivasi belajar peserta didik pada materi spesifik, yaitu siklus air, dengan membandingkannya pada pembelajaran konvensional. Hakeu et al.. (2023)

mengeksplorasi penggunaan gamifikasi oleh guru di MIS Terpadu Al-Azhar dan menyoroti kreativitas guru serta kendala teknologi dalam pembelajaran. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini fokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Penelitian ini menekankan pengukuran motivasi belajar dalam pendidikan formal dengan materi yang spesifik, yaitu Pendidikan Pancasila, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara dan menemukan bahwa sebagian besar peserta didik di sekolah tersebut masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan Mardiansyah Tri Wijaya, yang berasal dari kelas XII.3, diketahui bahwa meskipun materi Pendidikan Pancasila sering kali menarik, peserta didik seringkali kesulitan untuk tetap fokus selama proses pembelajaran. Distraksi seperti bermain handphone dan bercanda dengan teman-teman menjadi salah satu faktor yang menghambat konsentrasi dan suasana belajar yang kondusif. Selain itu, motivasi belajar Mardiansyah sangat dipengaruhi oleh relevansi dan daya tarik materi, serta suasana kelas yang tidak selalu mendukung. Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Meisya Suryani, S.Pd., M.Pd., guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah tersebut. Menurut beliau, meskipun telah mencoba berbagai model pembelajaran seperti Problem Based Learning dan Jigsaw, hasil pembelajaran belum mencapai tingkat yang memuaskan. Ibu Meisya menyebutkan bahwa rendahnya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik menjadi kendala utama dalam pembelajaran, terlepas dari upaya guru dalam memvariasikan metode pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ini, peneliti memilih SMA Negeri 1 Indralaya Utara sebagai lokasi penelitian karena memiliki kondisi yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dipaparkan oleh peneliti di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh

penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar pendidikan pancasila peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Utara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik, serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari pada bangku perkuliahan.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk mengimplementasikan media pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu peserta didik agar lebih termotivasi aktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

1.4.2.3 Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan media pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai media pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Peran Motivasi dalam Proses Belajar Mengajar. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 433.
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28-45.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., dan Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., dan Biroudloh, F. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Bandung: Delsmedia.
- Djamaluddin, Ahdar, dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Kaaffah Learning Center.
- Elvira, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *JURNALBASICEDU*, 8(1), 466-476.
- Fatharani, W., Utomo, E., & Ariani, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 25-34.
- Firdaus, C. C., Mauludyana, B. G., & Purwanti, K. N. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 43-52.

- Guntara, R. G. (2022). Penerapan Model Gamifikasi pada Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) UPI dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mahapeserta didik. *Indonesian Journal of Digital Business*, 1(2), 11-17.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6(2), 154-164.
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*.
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi Model ARCS Dalam Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Peminatan Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Matematika Ilmu Alam. *Indonesian Journal of Integrative Science Education (IJIS Edu)*, 1(1), 7.
- Julianto, A. K. A., & Ekohariadi. (2020). *Metode Gamification pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer dan Informatika di Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 77-84. Universitas Negeri Surabaya.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-10. Universitas Nasional
- Jusuf, Heni. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, Vol. 5 No. 1, September 2016, Universitas Nasional, Jakarta.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, Inc.
- Kristanto, Y. D. (2020). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui flipped classroom dan gamifikasi: suatu kajian pustaka. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 266–278.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., dan Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification): Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Rizquna*.
- Murjani. (2022). Teknologi, motivasi belajar dan pengembangannya dalam pendidikan Islam. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 32-39.

- Nurgiansyah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *JURNAL PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNDIKSHA*, 9(1).
- Nurjanah, T. A., Sumiyati, Y., & Saripudin. (2023). Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik. *Literat: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 18-24.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, S., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing. *Purbalingga: Eureka Media Aksara*.
- Rahman, A., Saragi, D., & Yus, A. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PPKN PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI 101927 SEKIP KECAMATAN LUBUK PAKAM.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 289-301.
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Peserta didik pada Materi Siklus Air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 227-242.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.
- Setyowati, D., Qadar, R., & Efwinda, S. (2022). Analisis motivasi peserta didik berdasarkan model ARCS dalam pembelajaran fisika berbasis e-learning di SMA Se-Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 3(2), 116-129.
- Sofiah. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2):
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Susilana, R & Riyana, C. (2011). *MEDIA PEMBELAJARAN HAKIKAT PENGEMBANGAN PEMANFAATAN DAN PENILAIAN*. Bandung. Wacana Prima.
- Sutrusno, T. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN Kota Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Jurnal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2).
- Uno, B. H., (2021). *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Wardana, S. & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi berbantu media Kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar jurnal penyesuaian peserta didik kelas X akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Yulian, S. A., Rengganis, A. A., Hazlina, N., Siburian, P. D., Kadir, N. A., & Rahmadani, A. (2023). Kajian Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi dalam Pembelajaran Kimia. *Prosiding Seminar Nasional Kimia 2023*, 154–164.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527-533.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: ANDI.
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.