

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran *Gamification*

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Gamification*

Mendengar kata gamifikasi atau *gamification*, sudah bisa dipastikan yang pertama terlintas merupakan kata dasar gamifikasi yaitu *game*. Menurut Dhais Firmansyah (2020), Gamifikasi adalah implementasi komponen game ke dalam domain pengetahuan lain (*non-game*), seperti *Points*, *Badges*, *Scoreboard*, dll. Menurut Rahmatullah (2021) Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen permainan yang dapat dikontrol dalam bidang tertentu, khususnya di bidang pendidikan dengan tujuan agar lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif, dimana elemen permainan terkait dengan dengan motivasi, partisipasi dan prestasi.

Sedangkan menurut Jusuf (2016), *Gamification* merupakan suatu konsep yang digunakan dalam sebuah permainan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat berpikir secara kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah pada pembelajaran. Sementara itu menurut Sandusky (2018) gamifikasi berarti elemen desain *game* (misalnya skor dan lencana) digunakan dalam konteks non-game untuk mendorong interaksi pengguna. Kapp (2012) mendefinisikan *Gamification* sebagai suatu konsep yang mekanismenya berbasis permainan, tindakan yang memotivasi, estetika dan permainan berpikir untuk menarik pembelajar, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa *gamification* adalah perancangan permainan yang digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat berpikir secara kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah pada pembelajaran.

2.1.2 Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Gamification*

Setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah sebagai panduan dalam menerapkan model pembelajaran tersebut dengan baik dan benar. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan sebaik mungkin agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Ada beberapa langkah dalam model pembelajaran *gamification* yang perlu diperhatikan. Model pembelajaran *gamification* memiliki

langkah-langkah yang perlu diperhatikan. Jusuf (2016) menyebutkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *gamification* adalah sebagai berikut:

1. Tentukan tujuan pembelajaran
2. Tentukan ide besarnya
3. Susun skenario permainan
4. Buat desain aktivitas pembelajaran
5. Bentuk kelompok-kelompok
6. Terapkan dinamika permainan

Menurut Jusuf (2016), jika dijabarkan secara rinci, maka berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan model pembelajaran *gamification* antara lain:

1. Bagi materi pelajaran menjadi beberapa bagian khusus dan berikan kuis di akhir setiap bagian. Berikan lencana virtual sebagai hadiah kepada peserta yang lulus kuis.
2. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang, dan buka level/jenjang yang lebih tinggi seiring dengan kemajuan siswa. Berikan lencana kepada siswa setiap kali mereka naik ke level/jenjang yang lebih tinggi.
3. Catat skor di setiap bagian untuk membantu siswa fokus pada peningkatan skor secara keseluruhan.
4. Berikan *reward* seperti lencana, sertifikat, atau *achievement* yang dapat dipampang di media sosial atau *website* internal sebagai balasan kepada peserta yang menyelesaikan tugas dengan baik.
5. Buat jenjang/level yang sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga siswa harus mengecek setiap hari/minggu/bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
6. Bentuk kelompok tugas agar siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek.
7. Kenalkan konsep *quest* atau pemaknaan epik dan biarkan siswa menyerahkan karya mereka yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.

8. Beri insentif pada siswa untuk men-*share* dan memberikan komentar pada pekerjaan temannya untuk mendorong budaya *knowledge sharing*.
9. Buat kejutan dengan memberikan hadiah bonus ekstra saat siswa berhasil menyelesaikan tantangan baru.
10. Gunakan *countdown* pada kuis untuk menimbulkan tekanan buatan dan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11. Ambilencana atau *reward*-nya jika siswa tidak lulus pada tantangan tertentu.
12. Buat *role-playing* atau skenario percabangan dalam *e-learning* yang tak terbatas dan ulangi jika siswa tidak dapat menyelesaikannya.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajar.
14. Berikan fasilitas pada siswa agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.
15. Tampilkan *leaderboard* untuk menunjukkan performa siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan model pembelajaran *gamification* dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *gamification* menggunakan aplikasi *barcode scanner*. Menurut Subadi (2020) pengguna *Handphone* dapat dengan mudah mengakses informasi dengan dua langkah:

1. *Scan QR Code* atau *Barcode*
2. Lakukan aksi-aksi, bisa berupa membuka *browser*, menyimpan informasi kontak. Atau mendial nomor yang ada di *barcode* tersebut.

Jika dijabarkan secara rinci, maka berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan model pembelajaran *gamification* menggunakan media *barcode scanner* antara lain:

1. Memberi arahan kepada peserta didik untuk menghidupkan *Handphone/android* yang dipunyai kemudian mengunduh aplikasi *QR Generator (QR Gen)* atau *QR Code Reader* melalui *playstore*. Setelah semua peserta didik men-download aplikasi *QR Code Reader* atau *barcode scanner*, peneliti memberikan contoh cara mempergunakan aplikasi tersebut. Dengan *QR Gen* atau *QR Reader* dapat mengubah tulisan, angka atau gambar serta dokumen menjadi *barcode code*.
2. Selanjutnya untuk membaca barcode dengan menggunakan *barcode scanner*. Dengan men-download *QR Code Scanner and Generator* maka aplikasi ini sudah dapat dipergunakan untuk membuat *barcode code* dengan sekaligus fasilitas untuk memindai atau membaca dan menyimpan hasil memindai selanjutnya bisa dikirimkan ke media sosial seperti WA atau telegram atau disimpan dalam penyimpanan bentuk lain.
3. Membuat soal kuis yang berkaitan dengan materi nantinya ke beberapa *google form* dan dijadikan satu bagian di *google drive*. Kemudian pada setiap *google form* disalin link soal tersebut dan membuat *barcode*
4. Membuat kartu kendali untuk memudahkan peserta didik sampai sejauh mana telah mengerjakan misi sekaligus sebagai catatan mereka terkait berapa hasil skor nilai yang mereka dapatkan pada masing-masing misi
Pada saat menerapkan model pembelajaran *gamification* menggunakan beberapa alat bantu yang digunakan untuk mempermudah saat melaksanakan kuis. Bahwa dalam menerapkan model ini diperlukan alat bantu diantaranya:
 1. Seluruh peserta didik wajib membawa *Handphone* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung
 2. Semua soal dan kunci jawaban sudah diubah dalam *barcode* dan disimpan dalam bentuk kertas
 3. Kartu kendali kuis yang telah disiapkan dalam bentuk kertas
Bentuk permainan adalah sebagai berikut:
 1. *Barcode* yang telah diprint kemudian diletakkan ditempat strategis yang ada disekitar kelas
 2. Kemudian peserta didik membawa buku untuk mencari jawaban kuis

3. Peserta didik menscanner *barcode* dengan menggunakan Handphone

4. Peserta didik menuliskan skor kuis kedalam kartu kendali kuis

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *gamification* dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *barcode scanner*.

2.1.3 Manfaat Model Pembelajaran *Gamification*

Pembelajaran yang mendadaptasikan model pembelajaran *gamification* dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran itu sendiri. Menurut Suarini (2019), *gamification* memberikan manfaat kepada peserta didik antara lain:

1. Penggunaan gamifikasi mendukung proses pembelajaran siswa di dalam kelas. Hal ini disebabkan karena sistem memberikan poin, penilaian, dan level kesulitan pada tugas yang dapat memberikan jaminan dan pemahaman kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran. Tingkat kesulitan pada tugas dan mini-game yang diberikan juga menyediakan pendekatan bertahap dalam menyelesaikan tugas oleh siswa. Sistem ini juga menyediakan tutorial untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penerapan gamifikasi juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
2. Memberikan tantangan dan kuis pada model pembelajaran gamifikasi juga dapat meningkatkan minat siswa dengan tugas yang diberikan dan mengurangi rasa bosan selama pelajaran.
3. Memberikan tantangan, kuis, dan hadiah dapat meningkatkan fokus, ketekunan, dan kontribusi siswa dalam diskusi di kelas. Jika siswa fokus dan aktif dalam setiap aktivitas di kelas, maka dapat meningkatkan nilai mereka.
4. Memberikan manfaat yang baik bagi kesehatan dan kebugaran siswa. Memberikan mini-game dan diskusi kelas dapat membuat siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran di kelas.

Manfaat diatas apabila diterapkan dengan baik dengan memperhatikan tujuan gamifikasi pembelajaran, maka pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Gamification*

Model pembelajaran *gamification* ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menerapkannya. Menurut Jusuf (2016), kelebihan model *gamification* dibandingkan dengan model pembelajaran lain yakni:

1. Belajar jadi lebih menyenangkan
2. Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
3. Membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
4. Memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Sementara itu, Menurut Alfionita (2018), beberapa kelemahan dalam menerapkan model pembelajaran *gamification* antara lain:

1. Pelaksanaan gamifikasi memerlukan waktu yang cukup lama karena dalam proses pembelajaran, guru harus memberikan reward, menjelaskan tantangan, serta mini games. Hal ini akan memakan banyak waktu di kelas.
2. Persiapan sebelum menerapkan gamifikasi juga memerlukan waktu dan proses yang cukup panjang. Guru harus memikirkan langkah dan proses pelaksanaan gamifikasi secara matang, menyiapkan reward, dan menguji coba model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru harus memiliki persiapan yang matang saat akan menerapkan model pembelajaran gamifikasi di kelas. Jika tidak, proses pembelajaran akan kurang maksimal dan dapat merusak peserta didik secara psikologis.
3. Ketidakjelasan penjelasan pada peserta didik mengenai pemberian badge atau reward dapat menyebabkan mereka hanya memandangi proses pembelajaran sebagai batu loncatan untuk mendapatkan reward, bukan sebagai upaya memperoleh hasil pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, penting bagi tujuan pembelajaran untuk dapat dijelaskan dengan baik agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik.

Model pembelajaran gamifikasi memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih giat dan senang belajar

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, model ini perlu mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada agar dapat berjalan dengan baik.

2.1.5 Karakteristik Model Pembelajaran *Gamification*

Model pembelajaran *gamification* ini memiliki beberapa karakteristik. Menurut Erin dkk., (2013), karakteristik model pembelajaran *Gamification* antara lain:

1. *Points*, beberapa *game* membutuhkan poin pengalaman sebagai hadiah atas tindakan baik atau buruk. *Points* dapat digunakan untuk menandai peningkatan dan membuka kunci konten yang terkunci, dan bahkan dapat bertindak sebagai mata uang yang dapat digunakan untuk membeli item virtual yang diinginkan.
2. *Badges* atau lencana digital yang kita terima setelah berhasil menyelesaikan tugas atau tantangan tertentu. Lencana dapat berupa pita, penghargaan, atau simbol lainnya. Pemain biasanya diberikan lencana yang mengukur kesuksesan dalam keterampilan khusus yang disebutkan dalam *game*.
3. *Leaderboards* atau papan peringkat adalah daftar orang dengan skor tertinggi atau poin terbanyak atau yang telah mencapai level yang lebih tinggi. Dengan kata lain, papan peringkat adalah daftar pemain terbaik berdasarkan performa mereka dalam permainan. Ini menunjukkan perolehan poin sementara. Konsep yang sama biasanya digunakan dalam situasi olahraga, tetapi lebih sering dalam permainan multipemain, terutama yang dibatasi oleh waktu atau tugas tertentu. Peringkat ditampilkan secara *real time*, jadi dapat mengetahui posisi. Dengan cara ini tahu persis berapa banyak poin yang dimiliki, penempatan dan pemimpin (peringkat pertama) dan poin yang diperoleh. Ada portal *game* khusus bernama *Game Center* khusus untuk *game* yang dimainkan di platform iOS. Fitur ini merupakan portal yang berisi history atau informasi tentang *game* yang pernah dan sedang dimainkan. Karena mendukung layanan *online*, dapat memesannya atau memeriksa peringkat di tingkat global (dunia) atau kecil (nasional), yang informasinya dikirimkan melalui

GPS perangkat. Selain itu, bisa melakukan sinkronisasi dengan teman-teman dalam satu *game* yang sama melalui aplikasi Facebook. Hasil dan peringkat dapat dipasang di dinding Facebook sehingga dapat bangga dengan hasil tersebut. Selain itu, bisa menerima komentar melalui facebook yang tentunya sebagai bentuk pujian.

4. *Levels* adalah tingkatan atau tingkatan kesulitan. Semakin tinggi level berarti semakin sulit dan kompleks tugas atau tugas yang harus dilakukan. Level 1 harus diselesaikan jika kita ingin memainkan Level 2 (walaupun ada beberapa *game* yang membatasinya menjadi beberapa level sekaligus). Pada dasarnya ada fitur atau level tertentu yang *unlocked* dan tidak bisa dimainkan jika kita belum menyelesaikan *quest*, misi atau level sebelumnya.
5. Skenario (cerita dan tema) adalah cerita yang menghidupkan *game*. Ini untuk membuat *game* lebih menarik dan senyata mungkin sehingga *game* tertentu memiliki konteks tematik tertentu.

2.2 Elemen Permainan

Model pembelajaran gamification ini memiliki beberapa elemen permainan.

Menurut Jackson (2016) beberapa elemen permainan yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *gamification* antara lain:

1. *Progression or Achievements*

Progression atau *Achievements* adalah item yang memberikan kepuasan lebih kepada pengguna setelah menyelesaikan tujuan tertentu. Ada beberapa bagian dalam kemajuan seperti: hasil, rencana, level, papan peringkat, bilah kemajuan, dan sertifikat.

2. *Rewards*

Rewards adalah hadiah yang diterima pengguna ketika mereka mencapai tujuan yang ditetapkan dalam program. Penghargaan memberikan motivasi tambahan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Contoh reward adalah bonus, tambahan dan *reward* lain yang bisa dikumpulkan.

3. *Story*

Story adalah elemen di mana kemajuan pengguna diubah menjadi sebuah cerita. Menambahkan cerita ke aplikasi dapat menumbuhkan pengguna dan juga meningkatkan motivasi.

4. Menggunakan elemen waktu dapat mengurutkan aktivitas sedemikian rupa sehingga mendorong pengguna untuk menyelesaikan tugas sebelum waktu habis

5. *Personalization*

Personalization adalah elemen yang memungkinkan pengguna mengubah profil pengguna, misalnya mengubah nama pengguna, mengubah pesan status, dan lain-lain.

6. *Microinteractions*

Elemen *microinteractions* merupakan elemen yang memperhatikan detail-detail terkecil dalam aplikasi, seperti *sound effect*, *toggles*, *animated rollovers*, dan *easter eggs*. Penambahan *easter eggs* dapat membuat pengguna termotivasi dalam menemukan hidden information di dalam aplikasi.

2.3 Motivasi Belajar

2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai (Masni, 2015). Motivasi adalah perasaan internal yang timbul dari kebutuhan dan keinginan yang tidak terbatas. Ketika beberapa kebutuhan terpenuhi, maka akan muncul kebutuhan lainnya, sehingga motivasi merupakan sebuah proses yang terus berlangsung. Secara umum, motivasi menggambarkan sikap positif individu dalam menghadapi lingkungan di sekitarnya (Tampubolon & Sumarni, 2021).

Motivasi memiliki fungsi memberi energi dan mengarahkan. Istilah lain untuk menunjukkan aspek atau kondisi motivasi tertentu yakni kebutuhan, keinginan atau minat (Seven, 2020). Motivasi merupakan salah satu konstruk yang umum dipelajari dalam berbagai riset mengenai gamifikasi (Hakim et al.,

2022). Motivasi berkaitan dengan menggunakan sejumlah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan di kelas seperti dorongan untuk melakukan sesuatu berdasarkan tujuan tertentu, kebiasaan-kebiasaan, kebutuhan-kebutuhan dan harapan tertentu (Nurul, 2020). Menurut Deci & Ryan (2012) motivasi merupakan sesuatu yang dipelajari, namun dapat berkembang atau terhambat sebagai efek dari lingkungan sosial manusia.

Motivasi belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa disadari bahwa motivasi belajar dapat berpengaruh dengan aktif dan pasifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas (Shelawati et al., 2022). Hamzah (2016:23) menuturkan bahwa motivasi belajar ialah suatu dorongan yang muncul dari dalam maupun luar peserta didik yang sedang belajar dengan tujuan untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan dukungan beberapa unsur atau indikator. (Hamzah B. Uno, 2016:23).

Selain itu, Suhana (2014:24) mendefinisikan motivasi belajar sebagai *driving force* (daya pendorong), *power motivation* (kekuatan) atau generator kemauan dan kesediaan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar mengalami perubahan tingkah laku baik secara afektif, kognitif maupun psikomotorik. Sedangkan menurut Winkel (2012:59) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sementara itu, menurut Astrid (2019), bahwa untuk membentuk motivasi belajar akan dipengaruhi dari faktor keinginan yang ada dalam dirinya sendiri seperti keinginan untuk berhasil maupun adanya rasa kebutuhan dan faktor dari luar dirinya seperti dari lingkungan dan suasana belajar yang membentuk sebuah keinginan untuk mendapatkan ilmu.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan menimbulkan kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan.

2.3.2 Fungsi Motivasi Belajar

Adanya motivasi belajar dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini berarti motivasi belajar dapat mempengaruhi keberhasilan belajar bagi peserta didik. Hamzah (2013) mengungkapkan bahwa motivasi belajar sendiri memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam meningkatkan belajar ketika seorang anak belajar menghadapi masalah yang membutuhkan solusi yang hanya bisa diselesaikan melalui masalah.
2. Menentukan tujuan pembelajaran. Peranan motivasi dalam memperjelas tujuan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Anak-anak tertarik belajar ketika mereka setidaknya tahu apa yang mereka pelajari atau menikmatinya.
3. Penentuan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk mempelajari sesuatu berusaha untuk belajar dengan baik dan giat dengan harapan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Menurut Sulfemi (2018), menyebutkan bahwa fungsi motivasi belajar antara lain:

1. Mendorong peserta didik untuk berbuat
2. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai
3. Menyeleksi kegiatan pembelajaran

Selain itu, Menurut Sanjaya (2020), fungsi motivasi belajar yakni:

1. Motivasi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan
2. Motivasi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, karena secara konseptual motivasi berkaitan dengan prestasi dan hasil belajar
3. Motivasi dapat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa fungsi motivasi belajar adalah sebagai pendorong penggerak yang mengarah pada perbuatan dan pencapaian prestasi sehingga peserta didik berusaha dan belajar dengan tekun untuk memperoleh hasil yang baik.

2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peran yang penting bagi peserta didik karena dapat membuat peserta didik bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Rahmawati (2016) menyebutkan adapun faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar direduksi menjadi dua faktor antara lain:

- 3 Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti kondisi jasmani dan rohani, cita-cita atau aspirasi, kemampuan peserta didik, perhatian dan lain-lain.
- 4 Faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik seperti upaya guru membelajarkan peserta didik, fasilitas belajar dan kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.

Menurut Kompri (2016:232), motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang mengalami perkembangan, artinya dipengaruhi oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1. Cita-cita dan keinginan peserta didik. Cita-cita memperkuat motivasi peserta didik untuk belajar, baik secara internal maupun eksternal.
2. Keterampilan peserta didik keinginan seorang anak harus diimbangi dengan kemampuan dan keterampilan untuk mewujudkannya.
3. Kondisi peserta, yang meliputi kondisi fisik dan psikis. Seorang siswa yang sakit mengganggu belajar.
4. Kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam, lingkungan hidup, pergaulan, dan kehidupan sosial.

Menurut Yudharsyah (2021), faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1. Intrinsik, adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya harapan dan cita-cita masa depan.
2. Ekstrinsik, adanya lingkungan dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah keterampilan yang berasal dari dalam dan luar diri, serta keinginan belajar dan motivasi usaha masa depan.

2.3.4 Indikator Motivasi Belajar

Pengukuran motivasi belajar peserta didik didasarkan pada beberapa indikator tertentu. Beberapa indikator tersebut menurut Uno (2014: 23) antara lain adanya:

1. Penghargaan dalam belajar
2. Aktivitas yang menarik dalam belajar
3. Keinginan dan hasrat untuk berhasil
4. Harapan dan cita-cita yang hendak dicapai
5. Situasi belajar yang kondusif yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik
6. Kebutuhan dan dorongan dalam belajar

Selain itu, Sadirman (2018:83) mengungkapkan bahwa indikator motivasi belajar antara lain:

1. Ulet menghadapi kesulitan, yaitu ketika peserta didik tidak cepat putus asa dalam mengatasi kesulitan yang tengah dihadapi serta ia bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan belajar dan keberhasilannya dalam belajar.
2. Tekun menghadapi tugas, yaitu ketika peserta didik mampu menyelesaikan apa yang sudah ia mulai dan tidak meninggalkannya sebelum tugas tersebut selesai.
3. Cepat merasa bosan ketika dihadapkan dengan hal yang bersifat mekanis atau tugas-tugas rutin yang membatasi kreativitasnya.
4. Dapat mempertahankan pendapatnya ketika sudah yakin akan sesuatu
5. Lebih senang bekerja mandiri, yaitu ketika siswa mengerjakan tugasnya tanpa harus diperintah oleh siapapun.
6. Teguh pendirian, yaitu ketika peserta didik percaya dengan apa yang dikerjakannya dan tidak mudah melepaskan apa yang sudah ia yakini.
7. Menunjukkan minat terhadap berbagai persoalan (seperti masalah ekonomi, pemberantasan korupsi, dll), berani menghadapinya dan mencari jalan keluarnya.

8. Senang mencari dan menyelesaikan soal-soal.

Sedangkan Menurut Tampubolon (2021), indikator motivasi belajar yaitu:

1. Kemauan siswa dalam belajar
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Kegiatan pembelajaran yang menarik
4. Penghargaan dan lingkungan dalam belajar

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa indikator motivasi belajar antara lain:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Senang bekerja mandiri
3. Adanya penghargaan dalam belajar
4. Tekun dalam menghadapi tugas
5. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

2.4 Hasil Penelitian Relevan

Berikut beberapa kajian mengenai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jusuf (2016), dengan judul “Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dan hasil belajar secara signifikan dipengaruhi oleh pengetahuan siswa sebelum menggunakan CBT. Sebuah studi empiris dalam mengkomparasi Gamifikasi dan media sosial pada ELearning, berbeda dengan Gamifikasi yang baru menunjukkan potensinya sebagai alat motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran menggunakan e-learning. Kesimpulannya adalah mahasiswa merespon positif terhadap penggunaan media sosial dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian yang diteliti oleh penelitian tersebut adalah Mahasiswa, dan penerapan Gamifikasi berupa media sosial. Sedangkan, dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018, dan penerapan Gamifikasi berupa Powtoon. Persamaan keduanya adalah sama-sama meneliti tentang penerapan Gamifikasi untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal

Penyesuaian dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini berkontribusi didalam pengertian *gamification*, kelebihan, langkah-langkah model pembelajaran *gamification*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Noviiyanti (2021), dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dengan Menggunakan Clasdojo Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Diponegoro Depok Pada Pokok Bahasan Garis Dan Sudut Tahun Ajaran 2020/2021”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan ClassDojo tidak berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok pada pokok bahasan garis dan sudut tahun ajaran 2020/2021. Motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan instrumen lembar angket motivasi awal dan akhir, yang diadaptasi dari Academic Motivation Scale (AMS). AMS ini disusun berdasarkan Self Determination Theory (SDT). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji alternative ancova (uji t sampel-sampel bebas). Hasil uji hipotesis yang ditunjukkan adalah tidak cukup bukti untuk menyimpulkan bahwa rata-rata selisih skor angket motivasi akhir dan awal kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata selisih skor angket motivasi akhir dan awal kelas control.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Marisa et al., (2022), dengan judul “Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Model *Gamification* Di Masa Pandemi Covid 19”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa model *Gamification* mempengaruhi perentase output pembelajaran yang diperoleh. Hal ini karena model *Gamification* dapat meningkatkan kinerja peserta didik sehingga menghasilkan *output* yang positif dalam pembelajaran berupa semangat belajar yang lebih tinggi dan peserta didik dapat menikmati pembelajarannya dengan baik. Berkebalikan dengan itu, pembelajaran daring selama masa pandemi justru menurunkan semangat peserta didik karena mereka tidak terlalu memahami materi yang diberikan secara *online*. Penelitian ini berkontribusi didalam pembahasan yang teorinya sejalan dan menjadi pendukung hasil riset ini.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilla & Nurfadhilah (2022), dengan judul “Penerapan *Gamification* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan interaksi antara siswa dan guru pada saat pelaksanaannya. Sehingga metode pembelajaran dengan bermain merupakan inovasi yang menarik. Saat menggunakan permainan, siswa harus aktif selama proses pembelajaran karena penyajian materi bersifat interaktif. Sehingga permainan ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dengan memperhatikan motivasi belajar dari masing-masing siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Permata & Kristanto (2020), dengan judul “Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki rerata validitas yang sangat tinggi, meningkatkan minat belajar siswa dengan rerata peningkatan 3,30%, dan instrumen asesmennya menyediakan tantangan dalam kategori sedang, sehingga perangkat pembelajaran tersebut efektif dan memiliki kualitas baik. Sehingga gamifikasi dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini berkontribusi didalam latar belakang dan pembahasan yang teorinya sejalan dan menjadi pendukung hasil riset ini.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2017), dengan judul “Penerapan Media Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis Kelas Rendah Di Sekolah Luar Biasa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan membaca permulaan anak autis di SLB Aisyiyah Krian secara signifikan sebelum dan sesudah penerapan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan media gamifikasi diperoleh rata-rata 58,32 dan setelah diterapkan media gamifikasi diperoleh rata-rata 79,75. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa $Z_h=2,36$ lebih besar dari pada nilai kritis Z table 5% (pengujian dua sisi) yaitu 1,96 berarti $Z_h=2,36 > Z_t=1.96$ sehingga H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis

kerja) diterima yang artinya ada perbedaan kemampuan membaca permulaan anak autis di SLB Aisyiyah Krian Sidoarjo sebelum dan sesudah penerapan media gamifikasi. Penelitian ini berkontribusi didalam latar belakang dan pembahasan yang teorinya sejalan dan menjadi pendukung hasil riset ini.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Takdir (2017), dengan judul “*Kepomath Go* Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah menerapkan metode pembelajaran dengan *KepoMath Go* telah meningkatkan motivasi belajar matematika siswa”. Penelitian ini berkontribusi didalam pembahasan yang teorinya sejalan dan menjadi pendukung hasil riset ini.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Wira (2021), dengan judul “Penggunaan Game Simsioty Sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa guna meningkatkan produktivitas dalam belajar. Penelitian ini berkontribusi didalam pembahasan yang teorinya sejalan dan menjadi pendukung hasil riset ini.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan yang bersifat sementara terhadap permasalahan dalam penelitian sampai adanya data yang terkumpul.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang.