

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA  
NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Monicha Dwi Tamara**

**NIM : 06031381924058**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA  
NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh  
**Monicha Dwi Tamara**  
**NIM: 06031381924058**  
**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi,



**Dr. Dwi Hasmidyani, M. Si.**  
**NIP 198405262009122007**

Mengesahkan  
Pembimbing,



**Yuliana FH, S.Pd., M. Pd.**  
**NIP 199106262019032023**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA  
NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Monicha Dwi Tamara**

**NIM : 06031381924058**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Mengesahkan :**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M. Si.  
NIP 198405262009122007**

**Mengesahkan :  
Pembimbing,**



**Yuliana FH, S.Pd., M. Pd.  
NIP 199106262019032023**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA  
NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Monicha Dwi Tamara**

**NIM : 06031381924058**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Telah diujikan :**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 30 Mei 2023**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M. Si.  
NIP 198405262009122007**

**Palembang, 06 Juni 2023  
Mengesahkan,  
Pembimbing**



**Yuliana FH, S.Pd., M. Pd.  
NIP 199106262019032023**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monicha Dwi Tamara

NIM : 06031381924058

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya penelitian sendiri dan peneliti 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 karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 12 Mei 2023  
Yang membuat pernyataan,



Monicha Dwi Tamara  
NIM 06031381924058

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah STW atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Saya selaku peneliti mempersembahkan dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Wagiran dan Ibu Muryani, saya mengucapkan terima kasih banyak atas semua pengorbanan, dukungan yang sangat luar biasa, menjadi penyemangat, serta doa yang tak pernah berhenti dalam menuntut ilmu dalam mewujudkan cita-cita dan menyelesaikan studi hingga akhir.
2. Mamasku Rengga Wira Setia dan Mbakku Sri Punamawati, yang selalu mendukung, menjadi penyemangat, dan mendoakan terima kasih banyak atas semua pengorbanan dalam mewujudkan cita-cita dan menyelesaikan studi hingga akhir.
3. Kepada Ibu Yuliana FH,S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing sekaligus dosen penasehat akademik, saya mengucapkan terima kasih banyak atas semua bimbingan serta bantuan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada seluruh Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi dan Staff, saya mengucapkan terima kasih banyak atas semua bimbingan dan ilmunya.
5. Kepada Ibu Yusmaini Ulfa, S.Pd selaku Guru Ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang, saya mengucapkan terima kasih yang telah membantu dan membimbing saya selama penelitian.

**Motto:**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Asy-syarh: 6)

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Marphudok, S.Pd., M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 2 Palembang, Ibu Yusmaini Ulfa, S.Pd selaku Guru Ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang serta peserta didik yang telah berpartisipasi selama penelitian ini dilakukan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 29 Mei 2023  
Peneliti



Monicha Dwi Tamara  
06031381924058

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN TELAH SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	8
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	8
2.1.2 Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	8
2.1.3 Manfaat Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	12
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	13
2.1.5 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	14
2.2 Elemen Permainan .....	15
2.3 Motivasi Belajar .....	16
2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar .....	16
2.3.2 Fungsi Motivasi Belajar .....	18
2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	19
2.3.4 Indikator Motivasi Belajar .....	20
2.4 Hasil Penelitian Relevan .....	21
2.5 Hipotesis Penelitian.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.2 Variabel Penelitian .....	25
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	25
3.3.1 Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	25
3.3.2 Motivasi Belajar.....	26
3.4 Populasi dan Sampel .....	26



3.4.1 Populasi.....	26
3.4.2 Sampel .....	27
3.5 Desain Penelitian.....	27
3.6 Rancangan Penelitian .....	27
3.6.1 Tahap Persiapan.....	27
3.6.2 Tahap Pelaksanaan .....	28
3.6.3 Tahap Penyelesaian .....	28
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.7.1 Angket.....	29
3.7.1.1 Validasi Ahli .....	30
3.7.1.2 Uji Validitas Eksternal.....	30
3.7.1.3 Uji Reliabilitas .....	32
3.7.2 Observasi .....	32
3.8 Teknik Analisis Data.....	33
3.8.1 Analisis Data Angket Motivasi Belajar .....	33
3.8.2 Analisis Data Observasi.....	33
3.9 Uji Prasyarat.....	34
3.9.1 Uji Normalitas Data .....	34
3.10 Uji Hipotesis .....	35
3.10.1 Uji-t <i>Paired Sample T-Test</i> .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Deskripsi Data.....	37
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	37
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Angket.....	40
4.1.3 Analisis Data Hasil Observasi.....	44
4.2 Uji Prasyarat Data .....	46
4.2.1 Uji Normalitas Data .....	46
4.2.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen .....	46
4.2.1.2 Uji Normalitas Data <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	50
4.3 Uji Hipotesis .....	54
4.3.1 Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	54
4.4 Pembahasan.....	54
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>61</b>
5.1 Simpulan .....	61
5.2 Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Populasi Penelitian .....	26
Tabel 2 Skala <i>Likert</i> .....	29
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar .....	29
Tabel 4 Kategori Interpretasi Skor .....	33
Tabel 5 Kriteria Penilaian Hasil Observasi .....	34
Tabel 6 Kategori Motivasi Belajar ( <i>Pre-test</i> ).....	43
Tabel 7 Kategori Motivasi Belajar ( <i>Post-test</i> ) .....	43
Tabel 8 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar ( <i>Pre-Test</i> ) .....	47
Tabel 9 Distribusi Frekuensi yang Diharapkan.....	49
Tabel 10 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar ( <i>Post-Test</i> ).....	51
Tabel 11 Distribusi Frekuensi yang Diharapkan.....	53
Tabel 12 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Angket Motivasi Belajar <i>Pre Test</i> .....	41
Gambar 2 Hasil Angket Motivasi Belajar <i>Post Test</i> .....	42
Gambar 3 Persentase Hasil Angket Motivasi Belajar .....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Ulangan Peserta Didik Kelas XI IPS 3 .....	66
Lampiran 2 Silabus Mata Pelajaran Ekonomi.....	67
Lampiran 3 RPP Ekonomi .....	70
Lampiran 4 Media Pembelajaran .....	86
Lampiran 5 Lembar Observasi.....	92
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	101
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	108
Lampiran 8 Lembar Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Validasi.....	109
Lampiran 9 Instrumen Angket Penelitian Sesudah Validasi.....	116
Lampiran 10 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	121
Lampiran 11 Kisi-Kisi Butir Soal Tes .....	123
Lampiran 12 Lembar Soal Tes Sesudah Penerapan Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	125
Lampiran 13 Kisi-Kisi Butir Soal Kuis.....	136
Lampiran 14 Hasil Angket Motivasi Belajar <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	138
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Validitas Angket .....	140
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	146
Lampiran 17 Surat Pengantar Validasi Angket.....	149
Lampiran 18 Surat Pengantar Validasi Soal .....	150
Lampiran 19 Surat Tugas Validator.....	151
Lampiran 20 Surat Tugas Validator.....	152
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Validasi Angket .....	153
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Validasi Observasi.....	154
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Validasi Soal Kuis .....	156
Lampiran 24 Kartu Bimbingan Validasi Soal Tes .....	159
Lampiran 25 Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket .....	162
Lampiran 26 Surat Keterangan Validasi Instrumen Observasi.....	163
Lampiran 27 Surat Keterangan Validasi Soal Kuis dan Tes.....	164
Lampiran 28 Lembar Usul Judul Skripsi .....	165
Lampiran 29 Kartu Bimbingan Skripsi.....	166
Lampiran 30 Surat Keterangan Pembimbing .....	175
Lampiran 31 Surat Izin Pra-Penelitian.....	177
Lampiran 32 Surat Keterangan Izin Penelitian Universitas .....	178
Lampiran 33 Surat Keterangan Izin Penelitian Dinas Pendidikan .....	179
Lampiran 34 Surat Keterangan Izin Selesai Penelitian.....	180
Lampiran 35 Hasil Plagiasi.....	181
Lampiran 36 Bukti Perbaikan Skripsi.....	182

## ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar peserta didik salah satunya dapat disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dimana peserta didik hanya menerima materi tanpa banyak dilibatkan dalam prosesnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Gamification*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Palembang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* dengan sampel penelitian yaitu peserta didik kelas XI IPS 3. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Data diperoleh dari angket *pretest* dan angket *posttest* yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran *Gamification* dan data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat menerapkan model pembelajaran *Gamification*. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $8,3964 \geq 1,6895$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang sehingga penggunaan model pembelajaran *Gamification* sangat disarankan. Dengan adanya motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga meningkatnya keberhasilan pembelajaran. Sebaiknya pendidik memastikan bahwa semua peserta didik sudah dapat mengakses gawainya terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran sebagai upaya dalam keberlangsungan proses pembelajaran yang optimal.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Gamification, Motivasi Belajar

## ABSTRACT

*The low motivation of students can be caused by monotonous learning where students only receive material without being much involved in the process. One of the efforts that can be done is to apply the Gamification learning model. This study aims to prove the effect of Gamification learning model on students' learning motivation at SMA Negeri 2 Palembang. This research is an experimental quantitative research with Pre-Experimental Design research design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all students of class XI IPS at SMA Negeri 2 Palembang. The sampling technique used was purposive sampling technique with the research sample being students of class XI IPS 3. The data collection techniques used were questionnaires and observations. Data obtained from pretest questionnaires and posttest questionnaires given to students to see the significant effect of the application of the Gamification learning model and observation data obtained from the results of observations when applying the Gamification learning model. The results of hypothesis testing using the paired sample t-test show that the  $t_{hitung}$  value  $\geq t_{tabel}$ , namely  $8.3964 \geq 1.6895$ , which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Therefore, it can be concluded that there is an effect of the Gamification learning model on student learning motivation at SMA Negeri 2 Palembang so that the use of the Gamification learning model is highly recommended. The existence of learning motivation can foster enthusiasm in participating in learning activities so as to increase learning success. Educators should ensure that all students can access their gadgets before carrying out learning as an effort to sustain an optimal learning process.*

**Keywords:** *Learning Model, Gamification, Learning Motivation*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah prosedur yang harus ditempuh oleh guru dalam menjalankan aktivitas pendidikan agar dapat menghasilkan tujuan terbaik dalam mencapai kompetensi yang telah direncanakan. Kedudukan guru sangat penting dalam pendidikan bertolak belakang dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat untuk mencerdaskan peserta didiknya. Komunitas guru yang menjadi wilayah tugas guru adalah di dalam kelas dengan memberikan peserta didik ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keteladanan.

Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan sekolah harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan inovasi, dan ide untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Perubahan teknologi yang luar biasa, berdampak pada perencanaan untuk membuka jalan baru dalam hal pendidikan. Maka diperlukan suatu pengalaman belajar yang dapat menarik perhatian motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan hal yang penting yang harus dicapai oleh setiap guru dalam perannya yang dapat menumbuhkan semangat dan perasaan yang senang dalam mengikuti kegiatan belajar. Kurangnya motivasi dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kesulitan memahami materi dan kurang termotivasi dalam belajar karena kebiasaan belajar yang kurang baik (Nabillah & Abadi, 2019). Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak pada diri peserta didik yang menyebabkan aktivitas belajar dalam memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki bisa tercapai (Mahfud & Wulansari, 2018). Motivasi yang berasal dari diri peserta didik akan menjadi faktor kekuatan yang menggerakkan kognitif, sikap/afektif, dan psikomotor dalam kegiatan belajar. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi selama proses pembelajaran,

maka mereka dapat memahami tujuannya dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Motivasi belajar sebagai kekuatan yang mendorong dan memberikan sumbangan besar terhadap peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajar dengan meraih tujuan yang akan dicapainya. Ditengah peran pentingnya motivasi dalam kegiatan belajar, ternyata pada studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Palembang masih ditemui sebagian besar motivasi peserta didik untuk belajar masih rendah. Rendahnya motivasi belajar ini dikarenakan peserta didik tidak fokus pada saat proses pembelajaran, banyak bermain *Handphone* serta asik mengobrol dibandingkan dengan mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Berdasarkan wawancara langsung yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa pada salah satu guru mata pelajaran ekonomi yaitu Ibu Yusmaini Ulfa, S.Pd bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, guru di SMA Negeri 2 Palembang menggunakan beberapa model pembelajaran diantaranya *problem based learning*, *jigsaw*, dan *two stay two stray*. Namun ternyata keberhasilan pembelajaran belum tercapai dengan baik.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari data hasil ulangan harian semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023 SMA Negeri 2 Palembang kelas XI IPS 3 yang menunjukkan bahwa nilai ketuntasannya paling rendah diantara kelas lainnya sebesar 72,3% masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Ulangan Harian (data hasil belajar terlampir). Rendahnya hasil belajar peserta didik ini disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Menurut Tafanoa (2018), ketika proses pembelajaran dilaksanakan tanpa menerapkan model pembelajaran yang variatif, penyajian materi akan terasa monoton dan membosankan bagi peserta didik. Selain itu, hanya terdapat beberapa peserta didik dan yang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan yang lainnya hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas hanya sesuai arahan guru, tanpa berinisiatif untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peserta didik hanya mengandalkan temannya saja untuk aktif dikelas. Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat dapat membuat peserta



didik kehilangan motivasi belajarnya. Hal ini berarti guru harus mampu menjaga bahkan meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya. Merancang strategi yang dapat menstimulus peserta didik agar mengalami peningkatan motivasi belajar merupakan peran yang sangat penting yang dimiliki oleh guru.

Seiring dengan perkembangan IPTEK yang terjadi seperti saat ini, dalam menjalankan tugasnya guru harus mampu bersikap kreatif, adaptif, inovatif dan berpikir kritis dalam melaksanakan pembelajaran. Adaptif ialah ketika guru mampu menyesuaikan pembelajaran dengan situasi yang ada sekarang. Perkembangan dan inovasi dalam pembelajaran terus bergerak secara eksponensial mengikuti perubahan peradaban teknologi, dari alat, media, materi, dan kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Inovatif artinya memperkenalkan sesuatu atau ciptaan yang baru (Nurjannah et al., 2021). Kreatif ialah memiliki kreativitas, kemampuan berkreasi dengan kecerdasan, dan memiliki imajinasi (Nurjannah, 2020). Kritis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap orang dapat meningkatkan kemampuan bernalar dalam menghadapi permasalahan (Hayudiyani et al., 2017). Guru dituntut untuk memiliki kemampuan pembaharuan dan modifikasi dalam pembelajaran berupa alat dan media maupun metode teknis penyampaian materi kepada peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menerapkan model pembelajaran inovatif yang berbeda dapat membantu guru memperoleh kompetensi belajar karena guru dapat melibatkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Winatha & Ariningsih, 2020). Menurut Tiwa (2020) permainan merupakan hal yang disukai oleh peserta didik sehingga belajar sambil bermain adalah cara yang tepat untuk diterapkan. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa model belajar permainan (*gamification*) mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dari peserta didik (Sailer & Homner, 2019). Selain itu, pembelajaran yang menerapkan sistem permainan yang memungkinkan peserta didik untuk menguji kemampuan individu sekaligus melatih kemampuan berkolaborasi dengan orang lain dapat membantu menumbuhkan motivasi (Yildirim, 2017). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah

dengan menggunakan model pembelajaran *gamification*. *Gamification* untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih kreatif dengan cara menawarkan sebuah permainan berlomba-lomba menscan *barcode* yang pemenangnya akan mendapatkan reward berupa hadiah sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik (Hidayat et al., 2023). Model pembelajaran *gamification* membuat peserta didik lebih terlibat karena pembelajaran yang dikemas dalam permainan meningkatkan motivasi dan antusias peserta didik. Penerapan model pembelajaran *gamification* diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

*Gamification* pada pembelajaran mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik dan perasaan yang diharapkan akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. *Gamification* dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta untuk menilai hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, melalui model pembelajaran *gamification* peserta didik akan lebih tertarik karena pembelajaran yang dikemas dengan sebuah permainan akan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik. Di era digital saat ini, peserta didik tidak hanya bisa belajar menggunakan alat tulis manual saja, tetapi dengan pemanfaatan teknologi, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dan didorong untuk berpartisipasi secara aktif sehingga tercipta suasana yang kondusif. Faktanya bahwa peserta didik sebagai generasi milenial tidak bisa terlepas dari penggunaan *gadget*, atau dalam satu hari banyak waktu yang mereka habiskan untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* ini dapat diarahkan pada kegiatan yang bersifat edukatif. Keunggulan *gadget* dalam proses pembelajaran merupakan terciptanya komunikasi yang dapat memudahkan antara guru dan peserta didik serta menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Mahfud & Wulansari, 2018).

Terdapat ketidakseimbangan keadaan yang terjadi di kelas. Hal tersebut menjadi pemicu masalah yang terjadi di kelas yang akhirnya dapat menurunkan hasil belajar peserta didik. Sejalan itu, kondisi yang terjadi dilapangan

menunjukkan bahwa proses pembelajaran penting untuk diperbaiki. Peserta didik seharusnya mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dan dapat memotivasi dirinya untuk meningkatkan hasil belajarnya. Peserta didik juga cenderung merasa bosan dan pembelajaran menjadi monoton jika hanya melalui metode ceramah saja. Peneliti menganggap hal tersebut perlu menjadi perhatian guru dan peserta didik dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang serbaguna dan inovatif, salah satunya adalah model pembelajaran *gamification* yang belum pernah digunakan.

Beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan kajian tentang pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap motivasi belajar, hasil penelitian diantaranya yang dilakukan Fadilla dan Nurfadhilah (2022) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *gamification* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan menekankan interaksi peserta didik dan guru selama pelaksanaan. Sehingga model pembelajaran *gamification* menjadi inovasi yang menarik untuk dilakukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *gamification* dapat membangun interaksi aktif antara peserta didik dengan guru, maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Beberapa peserta didik terlihat sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *gamification*.

Melihat potensi penggunaan model pembelajaran *gamification* ini memberikan manfaat bagi proses pembelajaran sehingga perlu dicobakan model pembelajaran *gamification* ini. Diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 2 Palembang terkait motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah “Adakah pengaruh model pembelajaran *Gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang?”.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang.

### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan mengenai penerapan model pembelajaran *gamification*.

#### 2. Praktis

##### a. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih gembira dan memperoleh pengalaman baru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar yang mereka miliki melalui model pembelajaran *Gamification*. Dengan memanfaatkan media digital, mereka diharapkan dapat menjadi pembelajar yang adaptif dalam mengikuti arus kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat.

##### b. Bagi Pendidik

Adanya penelitian ini diharapkan dapat mampu menjadi acuan bagi guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Gamification* dalam pembelajaran ekonomi dan pembelajaran-pembelajaran lainnya. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memotivasi pendidik agar terus mengembangkan kemampuannya dalam mempelajari dan menerapkan penggunaan teknologi informasi sebagai upaya mencapai keberhasilan pembelajaran yang mereka laksanakan.

##### c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi untuk memperkaya referensi model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah. Sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan model

pembelajaran *Gamification* dan menyusun strategi-strategi yang lebih baik lagi khususnya dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti khususnya pada hal yang berkenaan dengan model pembelajaran *gamification* sehingga peneliti dapat memperkaya pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam pembelajaran ekonomi. hal tersebut dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk memasuki dunia kerja sebagai pendidik nantinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(1), 46–55.
- Arifin, Z. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan *Education Research Methodology*. Higher Education Research Methodology.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Hairun. (2020). *Evaluasi dan Penilaian Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Hakim, F. F., Friatmojo, E. K., Taurano, G. A. (2022). Aplikasi Gamifikasi Peralatan Konstruksi untuk Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi*, 9(1).
- Hayudiyani, M., Arif, M., & Risnasari, M. (2017). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X TKJ. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 4(2), 22.
- Jackson, M. (2016). Gamification Elements to Use for Learning. *Enspire*, 14.
- Jusuf, H. (2016). Pengembangan Blended Learning Untuk Memotivasi Peserta Didik Dalam Memahami Materi Ajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol3.iss1.2016.118>
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa (PT Remaja).
- M. Andi Setiawan, M. P. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Uwais Insp).
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan. 58–63.
- Marisa, F., Maukar, A. L., Widodo, A. A., Muzakki, M. I., & Wisnu, A. D. R. (2022). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Model Gamification Di Masa Pandemi Covid 19. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 508–514.

- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Mumpuni, Intan Primaniar; Sagoro, E. M. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Implementation of Gamification Through Powtoon on *Journal of Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–15.
- Noviyanti, H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Menggunakan ClassDojo Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Diponegoro Depok pada Pokok Bahasan Garis dan Sudut Tahun Ajaran 2020/2021 SKRIPSI. Paper Knowledge . *Toward a Media History of Documents*, 4.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Nuryadi, Dewi, T., Utami, E. S., & M. Budiantara. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Gramasurya.
- Putri, A. (2017). Penerapan Media Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis Kelas Rendah Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–12.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. 3(3), 150–163.
- Rahmawati, R. (2016). Motivasi belajar, fasilitas belajar, lingkungan keluarga dan faktor-faktor lain. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(4), 326–336.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.
- Rina Anggita Tampubolon, Woro Sumarni, U. U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(5), 1–13.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pranadamed).

- Sadirman, A. . (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (PT. Raja G).
- Sanjaya, P. (2020). *Pentingnya Motivasi Intrinsik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu*. *Kaos GL Dergisi*.
- Shelawati, V. G., Hastuti, W. S., & Setyaningsih, E. (2022). Penerapan Model Blended Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Sagan Yogyakarta Tahun Ajaran 2020 / 2021. *KREATIF: Journal of Education Research*, 5(1), 159–166.
- Simbolon, N. (2020). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Educare*, 14–19.
- Subadi, S. (2020). Penggunaan Model Tgt Dengan Media Barcode Scanner Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, 3(1), 70–83. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v3i1.256>
- Suhana. (2014). *Motivasi Siswa Dalam Belajar* (Rineka Cip).
- Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20, 1–6.
- Tasya Nabillah, & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (PT Bumi Ak).
- Winkel, S. . (2012). *Psikologi Pengajaran* (Media Abad).
- Wira, Y., Kusuma, A., & Ramadhani, S. (2021). Penggunaan Game Simcity Sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 1(4), 427–432.
- Yudharsyah, J., Kresnadi, H., & Suparjan, S. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Pada Siswa Kelas V Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(6), 1–9.