



Use of Gamification to increasing motivation in learning

Ayesha Zafar¹, Bagia Maulana Patah², Syelma Nuraida Fatya³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ayshaafar@upi.edu¹, bagiamaulanafatah@upi.edu², syelmaf@upi.edu³

ABSTRACT

The industrial revolution 4.0 is driving progress, one of which is in the field of education, where learning methods must be improved along with technological developments. The gamification method as a learning approach uses several elements in the game to motivate students in the learning process. Gamification is one method that is widely used because it is considered to increase motivation and provide attractiveness to students in carrying out the learning process. This study uses a survey method. The study results show that students are motivated when the learning process is done in a gamification way because students like game systems with rankings that have a reward. It should be understood that gamification is not only about a game but using game systems in real life. It is necessary to carry out further research on ways to develop gamification to increase students' learning motivation so that this gamification method can be more diverse.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 27 Jan 2022

Revised: 17 Mar 2022

Accepted: 8 Apr 2022

Available online: 13 May 2022

Publish: 3 Jun 2022

Keyword:

Gamification; inovasion learning; motivation learning

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 menjadi pendorong kemajuan salah satunya dalam bidang pendidikan yang membuat cara belajar harus ditingkatkan seiring dengan perkembangan teknologi. Metode gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran menggunakan beberapa elemen dalam gim bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Gamifikasi menjadi salah satu metode yang banyak digunakan karena dianggap dapat meningkatkan motivasi dan memberikan daya tarik kepada peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode survey. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik termotivasi apabila proses pembelajaran dilakukan dengan cara gamifikasi karena peserta didik menyukai sistem gim dengan pemeringkatan yang memiliki sebuah reward. Perlu dipahami bahwa gamifikasi tidak hanya tentang sebuah gim namun, menggunakan sistem gim dalam kehidupan nyata. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai cara-cara mengembangkan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar metode gamifikasi ini dapat semakin beragam.

Kata Kunci: Gamifikasi; inovasi pembelajaran; motivasi belajar

How to cite (APA 7)

Zafar, A., Patah, B. M., & Fatya, S.N. (2021). Use of gamification to increasing motivation in learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 33-42.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2022, Ayesha Zafar, Bagia Maulana Patah, Syelma Nuraida Fatya. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.

*Corresponding author: ayshaafar@upi.edu

INTRODUCTION

Proses menggapai ilmu, semangat belajar adalah pendorong utama yang akan membimbing kita melewati setiap halaman buku menuju cakrawala pengetahuan yang lebih luas. Motivasi dalam belajar tidak saja merupakan suatu energi yang menggerakkan peserta didik untuk belajar, tetapi juga sebagai suatu yang mengarahkan aktivitas peserta didik kepada tujuan belajar (Endrejat *et al.*, 2017; Hojnik & Ruzzier, 2016; Saeid & Eslaminejad, 2017). Hal ini bermakna betapapun baiknya potensi peserta didik yang meliputi kemampuan intelektual atau bakat peserta didik dan materi yang akan diajarkan dan lengkapnya sarana belajar, namun peserta didik tidak termotivasi dalam belajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal.

Pengertian motivasi yang dibahas oleh para ahli meliputi pembahasan tentang rangsangan, kebiasaan, dan perasaan ingin tahu yang berasal dari dalam diri peserta didik. Kebanyakan para ahli membagi motivasi menjadi dua tipe yang dikenal dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik ialah keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri individu (Borah, 2021; Ng, 2018; Sharma & Sharma, 2018). Namun, kegiatan belajar sering sekali berlangsung dalam keadaan tidak didasari oleh motivasi intrinsik. Tidak timbulnya motivasi intrinsik dapat pula disebabkan oleh ketidakmatangan intelektual, emosional dan sosial peserta didik.

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang keberadaannya karena pengaruh rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik meliputi tujuan utama individu melakukan kegiatan adalah untuk mencapai tujuan yang terletak di luar aktivitas belajar itu sendiri, atau tujuan itu tidak terlibat dalam aktivitas belajar (Cook & Artino Jr, 2016; Locke & Schattke, 2019). Antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik itu saling menambah atau memperkuat, bahkan motivasi ekstrinsik dapat membangkitkan motivasi intrinsik. Dalam kajian teori belajar, keragaman tentang pengertian belajar dikategorikan ke dalam tiga teori, yakni teori belajar behavioristik, teori belajar kognitivistik, dan teori belajar konstruktivistik. Belajar menurut teori behavioristik dipandang sebagai proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Bormanaki & Khoshhal, 2017; Budiman, 2017; Koechlin, 2016). Timbulnya tingkah laku tersebut disebabkan adanya hubungan stimulus dengan respons dimana suatu stimulus tertentu akan menyebabkan respons tertentu dari individu. Respons atas stimulus inilah yang disebut sebagai belajar. Sedangkan, dalam pandangan para kognitivistik belajar dipandang sebagai proses aktif individu dalam memproses informasi (Basri, 2018). Selanjutnya, paham konstruktivistik memandang belajar sebagai proses aktif pembelajar dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan melalui proses seleksi, organisasi, dan integrasi informasi (Olofson *et al.*, 2016; Voon *et al.*, 2020).

Sejumlah pengertian belajar menuju kepada satu hakikat dari belajar yaitu, proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotor (Hoque, 2016; Sönmez, 2017; Sottolare *et al.*, 2017). Fungsi psikomotor dalam hal ini meliputi: Mendengar, melihat, mengucapkan. Adapun manifestasi belajar yang dilakukan peserta didik hampir dapat dipastikan selalu melibatkan fungsi ranah akal yang intensitas penggunaannya tentu berbeda dengan peristiwa belajar lainnya.

Pada proses belajar, diperlukan adanya stimulus agar motivasi belajar dapat meningkat. Salah satunya adalah dengan metode gamifikasi. Gamifikasi digambarkan sebagai pendekatan pembelajaran menggunakan beberapa unsur dalam permainan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Gamifikasi merupakan salah satu metode yang banyak digunakan

karena dianggap dapat meningkatkan motivasi dan memberikan daya tarik bagi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Elemen-elemen gamifikasi seperti *reward* atau penghargaan dapat memberikan penguatan positif terhadap usaha belajar peserta didik, sementara kompetisi dapat merangsang semangat untuk berpartisipasi dan mencapai prestasi lebih baik (Bai et al., 2020; Chans & Castro, 2021; Zainuddin & Keumala, 2021). Dengan memasukkan elemen-elemen ini ke dalam pengalaman belajar, institusi pendidikan berupaya menciptakan lingkungan yang lebih menarik dan interaktif.

Melihat potensi yang dimiliki oleh metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik, maka metode ini memiliki peluang untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas. Untuk itu, pada penelitian ini, peneliti mencoba mengkaji mengenai metode gamifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Gamifikasi terhadap peningkatan motivasi peserta didik, sehingga diharapkan metode gamifikasi ini dapat diterapkan dengan maksimal dan meningkatkan motivasi peserta didik.

LITERATURE REVIEW

Gamification

Gamifikasi adalah pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan dan berbagai bidang lainnya. Pendekatan ini melibatkan penggunaan elemen-elemen yang umumnya terkait dengan permainan atau gim dalam konteks yang bukan gim, dengan tujuan untuk memotivasi dan melibatkan individu dalam suatu aktivitas. Elemen-elemen ini dapat mencakup pemberian *reward*, tingkat atau level, kompetisi, tugas-tugas tantangan, dan lainnya. Meskipun gamifikasi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, penting untuk mempertimbangkan tujuan pendidikan yang lebih luas. Gamifikasi sebaiknya tidak hanya difokuskan pada *reward* ekstrinsik semata, tetapi juga mempertimbangkan pengembangan motivasi intrinsik peserta didik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri mereka sendiri (Mekler et al., 2017; Razali et al., 2020; Van Roy & Zaman, 2017). Dengan merancang elemen gamifikasi yang memenuhi aspek psikologis dan pendidikan, pendekatan ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, gamifikasi adalah pendekatan yang menjanjikan dalam memotivasi dan melibatkan individu dalam berbagai aktivitas, termasuk pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen-elemen dari dunia permainan, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, implementasi yang bijak dan disesuaikan dengan konteks serta tujuan pendidikan sangat penting dalam menjadikan gamifikasi sebagai alat yang efektif.

Kognitif Sosial

Kognitif Sosial adalah sebuah kerangka kerja psikologis yang memperhitungkan interaksi antara faktor kognitif (pikiran dan pemahaman) serta faktor sosial dalam membentuk perilaku dan pembelajaran. Pada dasarnya, teori ini menekankan bagaimana individu belajar melalui pengamatan, interaksi dengan lingkungan, dan melalui interaksi dengan orang lain. Teori Kognitif Sosial menyatakan bahwa manusia tidak hanya belajar melalui konsekuensi langsung dari

tindakan mereka, tetapi juga melalui pengamatan dan pemodelan terhadap orang lain (Lent et al., 2016; Lim et al., 2020; Schunk & DiBenedetto, 2020).

Satu konsep inti dalam Teori Kognitif Sosial adalah efikasi diri. Ini merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam situasi tertentu. Tingkat efikasi diri seseorang memengaruhi motivasi dan usaha mereka untuk menghadapi tugas dan tantangan. Individu dengan tingkat efikasi diri yang tinggi lebih cenderung mengatasi rintangan dan bekerja keras untuk mencapai tujuan mereka (Mirsanti, 2019; Permana et al., 2016; Sintya, 2019).

Teori Kognitif Sosial juga mengakui peran umpan balik dalam pembelajaran. Umpan balik positif yang memberikan penguatan dan pengakuan dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri peserta didik. Sebaliknya, umpan balik negatif dapat mempengaruhi efikasi diri dan menyebabkan penurunan motivasi. Oleh karena itu, dalam penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, penting untuk menyediakan umpan balik yang konstruktif dan mendukung (Sailer & Sailer, 2021; Van Roy & Zaman, 2017). Konteks Teori Kognitif Sosial, interaksi sosial juga memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran. Diskusi kelompok, kerja sama, dan pengalaman berbagi dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dan memperluas perspektif mereka. Lingkungan yang mendorong interaksi positif dan kolaborasi dapat meningkatkan pembelajaran melalui pemodelan, diskusi, dan penguatan sosial.

Secara keseluruhan, Teori Kognitif Sosial menggarisbawahi bahwa pembelajaran adalah hasil dari interaksi kompleks antara faktor kognitif, sosial, dan lingkungan. Efikasi diri, pemodelan perilaku, umpan balik, dan interaksi sosial adalah komponen-komponen kunci yang harus diperhatikan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan memotivasi.

Reinforcement Theory

Teori Penguatan, yang juga dikenal sebagai "*Reinforcement Theory*" adalah salah satu pendekatan utama dalam psikologi yang mengkaji bagaimana pengaruh pemberian *reward* atau penguatan memengaruhi perilaku manusia. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku cenderung diulang jika diikuti oleh penguatan yang dianggap positif (Lefebvre et al., 2017). Penguatan ini menurut McLean & Christensen (2017) bisa berupa hadiah, pujian, pengakuan, atau bahkan penghindaran konsekuensi negatif. Prinsip-prinsip teori ini memberikan wawasan penting tentang bagaimana manusia belajar, beradaptasi, dan mengembangkan perilaku baru.

Sebaliknya, teori ini juga mengakui penguatan negatif, yang melibatkan penghilangan atau menghindari stimulus yang tidak diinginkan setelah perilaku tertentu. Contohnya adalah memberikan izin peserta didik untuk meninggalkan kelas beberapa menit lebih awal jika mereka telah menyelesaikan pekerjaan mereka dengan baik. Penguatan negatif dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan dengan harapan menghindari konsekuensi yang tidak diinginkan.

Penting untuk memahami bahwa efektivitas penguatan bergantung pada jangka waktu dan konsistensi. Penguatan yang diberikan secara konsisten setelah perilaku yang diinginkan cenderung lebih berhasil dalam membentuk dan mempertahankan perilaku yang diinginkan (Wood & Neal, 2016). Ketidakpastian dalam pemberian penguatan dapat mengurangi efektivitasnya dan menghasilkan hasil yang tidak konsisten.

Dalam konteks pendidikan, teori Penguatan memiliki implikasi yang signifikan. Penggunaan penguatan positif dalam bentuk penghargaan, poin, atau pujian dapat merangsang motivasi peserta didik dalam belajar (Sidin, 2021). Penerapan prinsip-prinsip ini dalam pendidikan sering kali melibatkan strategi seperti memberikan pengakuan publik atas prestasi peserta didik,

memberikan hadiah kecil untuk tugas yang diselesaikan, atau menciptakan lingkungan di mana keberhasilan dihargai dan diakui.

Secara keseluruhan, Teori Penguatan merupakan konsep penting dalam psikologi dan pendidikan yang menggarisbawahi bagaimana pemberian *reward* atau penguatan dapat mempengaruhi pembelajaran dan perilaku. Dalam dunia pendidikan yang semakin menggunakan teknologi dan pendekatan inovatif seperti gamifikasi, pemahaman terhadap prinsip-prinsip teori ini dapat membantu merancang pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi.

METHODS

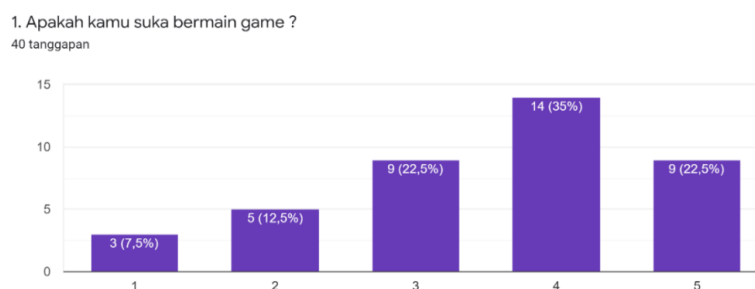
Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah survei, Metode survey digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data tentang persepsi dan preferensi responden terkait implementasi gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran (Santos et al., 2021). Metode ini digunakan untuk menggali respons, motivasi, dan minat para responden terkait dengan penggunaan gamifikasi dalam konteks pembelajaran. Survei dilakukan melalui platform Google Form, dan penyebarannya dilakukan secara daring melalui berbagai saluran komunikasi kepada para responden. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya untuk mengumpulkan data yang representatif dan mendalam mengenai bagaimana gamifikasi mempengaruhi persepsi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran

RESULT AND DISCUSSION

Dengan dilakukannya penelitian kepada 40 orang yang telah melakukan proses pembelajaran dengan gamifikasi, penelitian dilakukan dengan memberikan kuesioner yang berisikan 5 pertanyaan seputar motivasi belajar setelah melakukan proses pembelajaran dengan gamifikasi. Maka didapatkan data-data hasil penelitian berupa diagram batang. Kemudian, data ini diolah dan diperoleh nilai selisih dari setiap pertanyaan. Deskripsi penelitian dikembangkan berdasarkan soal dalam kuesioner.

First Questionnaire Questions

Soal Kuesioner Pertama adalah "Apakah kamu suka bermain gim?". Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa suka para peserta didik bermain gim. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data mengenai seberapa sukanya peserta didik bermain gim. Hasil penelitian yang diolah dapat dilihat pada **Gambar 1**:



Gambar 1. Diagram persentase kesukaan peserta didik bermain gim
Sumber: Penelitian 2021

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa banyak dari peserta didik menyukai bermain. Pada pilihan pertama (1) peserta didik yang sangat tidak menyukai bermain gim, yaitu 3 orang

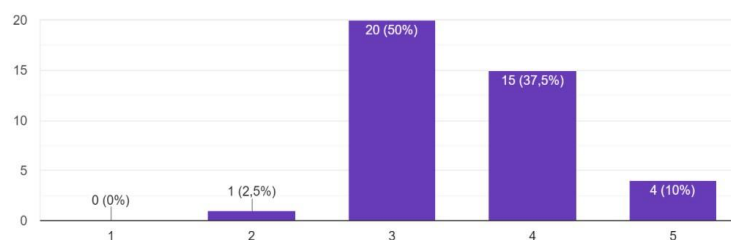
peserta didik (7,5%). Pada pilihan kedua (2) peserta didik yang tidak menyukai bermain gim, yaitu 5 orang peserta didik (12,5%). Pada pilihan ketiga (3) peserta didik yang tidak terlalu suka bermain gim, yaitu 9 orang peserta didik (22,5%). Pada pilihan keempat (4) peserta didik yang suka bermain gim, yaitu 14 orang peserta didik (35%). Pada pilihan kelima (5) peserta didik yang sangat suka bermain gim, yaitu 9 orang peserta didik (22,5%). Dalam gambar ini, dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang menyukai bermain gim.

Dilihat dari hasil tersebut, peluang penggunaan metode gamifikasi pada proses pembelajaran cukup besar. Hal tersebut senada dengan dengan hasil penelitian-penelitian lain yang menyebutkan bahwa gamifikasi dapat memberikan pengutan positif terhadap usaha belajar yang dilakukan oleh peserta didik sehingga diharapkan dapat mencapai prestasi yang lebih baik (Bai *et al.*, 2020; Chans & Castro, 2021; Zainuddin & Keumala, 2021).

Second Questionnaire Questions

Soal Kuesioner kedua adalah "Apabila pembelajaran dilakukan dalam bentuk kuis, seberapa besar persiapanmu dalam belajar?". Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa besar persiapan peserta didik dalam menghadapi kuis. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data mengenai seberapa besar persiapan peserta didik dalam menghadapi kuis. Hasil yang diolah dapat dilihat pada **Gambar 2**:

2. Apabila pembelajaran dilakukan dalam bentuk kuis, seberapa besar persiapanmu dalam belajar ?
40 tanggapan



Gambar 2. Diagram persentase persiapan belajar peserta didik
Sumber: Penelitian 2021

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa peserta didik tetap belajar seperti biasa untuk menghadapi kuis, meskipun ada beberapa peserta didik yang sangat mempersiapkan pembelajaran dan tidak terdapat peserta didik yang sangat tidak siap belajar untuk kuis. Pada pilihan pertama (1) peserta didik yang sangat tidak siap belajar untuk menghadap kuis yaitu tidak ada (0%). Pada pilihan kedua (2) peserta didik yang tidak siap belajar untuk kuis yaitu 1 orang peserta didik (2,5%). Pada pilihan ketiga (3) peserta didik yang belajar seperti biasa untuk menghadapi kuis yaitu 20 orang peserta didik (50%). Pada pilihan keempat (4) peserta didik yang siap belajar untuk menghadapi kuis yaitu 15 orang peserta didik (37,5%). Pada pilihan kelima (5) peserta didik yang sangat siap belajar untuk menghadapi kuis yaitu 4 orang peserta didik (10%). Dalam diagram ini, dapat dilihat bahwa peserta didik akan tetap belajar seperti biasa untuk menghadapi kuis.

Kesiapan peserta didik dalam menghadapi kuis, sangat dipengaruhi dengan efikasi diri mereka. Dengan gamifikasi, motivasi peserta didik sebagian besar meningkat karena sistem gamifikasi itu sendiri yang menyediakan *reward* dan elemen-elemen gim lainnya. Peserta didik dengan efikasi diri yang tinggi dapat lebih termotivasi untuk menyelesaikan gim yang pada metode gamifikasi ini. Hal tersebut senada dengan penelitian-penelitian lain yang membahas tentang keyakinan

seseorang terhadap kemampuannya sendiri untuk menghadapi tantangan dan situasi tertentu (Mirsanti, 2019; Permana *et al.*, 2016; Sintya, 2019).

Third Questionnaire Questions

Soal kuesioner ketiga adalah "Seberapa menarik sebuah kuis apabila terdapat pemeringkatan hasil skor?". Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa besar minat peserta didik apabila terdapat pemeringkatan dalam kuis. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh data mengenai ketertarikan peserta didik terhadap pemeringkatan hasil skor dalam kuis. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dalam **Gambar 3**:



Gambar 3. Diagram tentang seberapa menarik kuis dengan pemeringkatan skor
Sumber: Penelitian 2021

Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik merasa tertarik dengan pemeringkatan di dalam kuis. Pada pilihan pertama (1) peserta didik yang merasa sangat tidak tertarik dengan pemeringkatan, yaitu tidak ada (0%). Pada pilihan kedua (2) peserta didik yang merasa tidak tertarik dengan pemeringkatan, yaitu 2 orang peserta didik (5%). Pada pilihan ketiga (3) peserta didik yang merasa kurang tertarik dengan pemeringkatan, yaitu 8 orang peserta didik (20%). Pada pilihan keempat (4) peserta didik yang merasa tertarik dengan pemeringkatan, yaitu 17 orang peserta didik (42,5%). Pada pilihan kelima (5) peserta didik yang merasa sangat tertarik dengan pemeringkatan, yaitu 13 orang peserta didik (32,5%). Dalam diagram ini dapat dilihat bahwa peserta didik akan merasa tertarik dengan adanya pemeringkatan dalam kuis, seperti halnya elemen pada-elemen pada gim (Zainuddin & Keumala, 2021).

Fourth Questionnaire Questions

Soal kuesioner keempat adalah "Apakah kamu setuju jika pemenang kuis mendapatkan reward?". Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui apakah motivasi peserta didik akan meningkat apabila pemenang kuis akan diberikan *treatment* berupa *reward*. Setelah dilakukan penelitian, data yang diperoleh dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram ketertarikan peserta didik dengan adanya reward pada kuis
Sumber: Penelitian 2021

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa peserta didik merasa tertarik dengan adanya *reward* bagi pemenang atau orang yang memiliki skor tertinggi. Pada pilihan pertama (1) peserta didik yang sangat tidak setuju adanya *reward* bagi pemenang kuis, yaitu tidak ada (0%). Pada pilihan kedua (2) peserta didik yang tidak setuju adanya *reward* bagi pemenang kuis, yaitu 2 orang peserta didik (5%). Pada pilihan ketiga (3) peserta didik yang merasa biasa saja dengan adanya *reward* bagi pemenang kuis, yaitu 5 orang peserta didik (12,5%). Pada pilihan keempat (4) peserta didik yang setuju adanya *reward* bagi pemenang kuis, yaitu 11 orang peserta didik (27,5%). Pada pilihan kelima (5) peserta didik yang sangat setuju adanya *reward* bagi pemenang kuis, yaitu 22 orang peserta didik (55%). Dalam diagram ini, dapat dilihat bahwa peserta didik sangat termotivasi dengan adanya *reward* bagi pemenang ini akan meningkatkan rasa kompetitif dalam diri peserta didik (Chans & Castro, 2021).

Fifth Questionnaire Questions Soal

Kuesioner kelima adalah "Apakah motivasi belajar kamu akan meningkat jika pembelajaran dilakukan dengan gim, seperti kahoot?". Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa besar motivasi peserta didik dengan adanya proses pembelajaran berbasis gamifikasi ini. Setelah dilakukan penelitian, data yang diolah telah disajikan dalam bentuk **Gambar 5**:



Gambar 5. Diagram tentang seberapa menariknya pembelajaran model kuis
Sumber: Penelitian 2021

Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik merasa sangat termotivasi dengan adanya gamifikasi. Pada pilihan pertama (1) peserta didik yang merasa tidak termotivasi dengan gamifikasi, yaitu 1 orang peserta didik (2,5%). Pada pilihan kedua (2) peserta didik yang merasa termotivasi dengan gamifikasi yaitu 16 orang peserta didik (40%). Pada pilihan ketiga (3) peserta didik yang merasa sangat termotivasi dengan gamifikasi yaitu 23 orang peserta didik (53,5%). Dalam gambar ini, dapat dilihat bahwa peserta didik akan merasa sangat termotivasi apabila proses pembelajaran dilakukan dengan cara gamifikasi. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya proses pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting.

Suatu motif adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu (Sidin, 2021). Memanfaatkan ketertarikan peserta didik kepada gim, elemen gamifikasi dirancang sama persis seperti dengan gim yang sedang berkembang dan dikaitkan dengan kehidupan nyata berupa *reward*, diharapkan gamifikasi mampu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

CONCLUSION

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai gim. Ketertarikan peserta didik terhadap gim, dapat dimanfaatkan untuk menggunakan metode gamifikasi pada proses pembelajaran di kelas. Metode gamifikasi, dapat dikaitkan pada kehidupan nyata berupa pemeringkatan dan *reward* yang juga ada pada elemen gim, memberikan motivasi pada peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian, metode gamifikasi ini dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik. Diharapkan ke depannya dapat juga dikembangkan cara untuk mengembangkan gamifikasi ini agar metode gamifikasi semakin beragam.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review, 30*, 100322.
- Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 18*(1), 1–9.
- Borah, M. (2021). Motivation in learning. *Journal of Critical Reviews, 8*(2), 550–552.
- Bormanaki, H. B., & Khoshhal, Y. (2017). The role of equilibration in Piaget's theory of cognitive development and its implication for receptive skills: a theoretical study. *Journal of Language Teaching & Research, 8*(5), 996-1005.
- Budiman, A. (2017). Behaviorism and foreign language teaching methodology. *English Franca: Academic Journal of English Language and Education, 1*(2), 101–114.
- Chans, G. M., & Castro, M. P. (2021). Gamification as a strategy to increase motivation and engagement in higher education chemistry students. *Computers, 10*(10), 1-24.
- Cook, D. A., & Artino Jr, A. R. (2016). Motivation to learn: an overview of contemporary theories. *Medical Education, 50*(10), 997–1014.
- Endrejat, P. C., Baumgarten, F., & Kauffeld, S. (2017). When theory meets practice: combining Lewin's ideas about change with motivational interviewing to increase energy-saving behaviours within organizations. *Journal of Change Management, 17*(2), 101–120.
- Hojnik, J., & Ruzzier, M. (2016). The driving forces of process eco-innovation and its impact on performance: insights from Slovenia. *Journal of Cleaner Production, 133*, 812–825.
- Hoque, M. E. (2016). Three domains of learning: cognitive, affective and psychomotor. *The Journal of EFL Education and Research, 2*(2), 45–52.
- Koechlin, E. (2016). Prefrontal executive function and adaptive behavior in complex environments. *Current Opinion in Neurobiology, 37*, 1–6.
- Lefebvre, G., Lebreton, M., Meyniel, F., Bourgeois-Gironde, S., & Palminteri, S. (2017). Behavioural and neural characterization of optimistic reinforcement learning. *Nature Human Behaviour, 1*(4), 0067.
- Lent, R. W., Ezeofor, I., Morrison, M. A., Penn, L. T., & Ireland, G. W. (2016). Applying the social cognitive model of career self-management to career exploration and decision-making. *Journal of Vocational Behavior, 93*, 47–57.
- Lim, J. S., Choe, M.-J., Zhang, J., & Noh, G.-Y. (2020). The role of wishful identification, emotional engagement, and parasocial relationships in repeated viewing of live-streaming games: a social cognitive theory perspective. *Computers in Human Behavior, 108*, 106327.
- Locke, E. A., & Schattke, K. (2019). Intrinsic and extrinsic motivation: time for expansion and clarification. *Motivation Science, 5*(4), 277-290.

- McLean, A. N., & Christensen, J. W. (2017). The application of learning theory in horse training. *Applied Animal Behaviour Science, 190*, 18–27.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior, 71*, 525–534.
- Mirsanti, N. (2019). Konsep tafakur untuk penguatan efikasi diri pada pribadi introvert. *Sangkép: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan, 2*(2), 171–184.
- Ng, B. (2018). The neuroscience of growth mindset and intrinsic motivation. *Brain Sciences, 8*(2), 1–10.
- Olofson, M. W., Swallow, M. J., & Neumann, M. D. (2016). TPACKing: a constructivist framing of TPACK to analyze teachers' construction of knowledge. *Computers & Education, 95*, 188–201.
- Permana, H., Harahap, F., & Astuti, B. (2016). Hubungan antara efikasi diri dengan kecemasan dalam menghadapi ujian pada siswa kelas IX di MTs Al Hikmah Brebes. *Jurnal Hisbah, 13*(1), 51–68.
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification elements in Quizizz applications: evaluating the impact on intrinsic and extrinsic student's motivation. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 917*(1), 012024.
- Saeid, N., & Eslaminejad, T. (2017). Relationship between student's self-directed-learning readiness and academic self-efficacy and achievement motivation in students. *International Education Studies, 10*(1), 225–232.
- Sailer, M., & Sailer, M. (2021). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British Journal of Educational Technology, 52*(1), 75–90.
- Santos, A. C. G., Oliveira, W., Hamari, J., Rodrigues, L., Toda, A. M., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2021). The relationship between user types and gamification designs. *User Modeling and User-Adapted Interaction, 31*(5), 907–940.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology, 60*, 101832.
- Sharma, D., & Sharma, S. (2018). Relationship between motivation and academic achievement. *International Journal of Advances in Scientific Research, 4*(1), 1–5.
- Sidin, S. A. (2021). The application of reward and punishment in teaching adolescents. *Ninth International Conference on Language and Arts (ICLA 2020)*, 251–255.
- Sintya, N. M. (2019). Pengaruh motivasi, efikasi diri, ekspektasi pendapatan, lingkungan keluarga, dan pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha mahasiswa jurusan Akuntansi di Universitas Mahasaraswati Denpasar. *JSAM (Jurnal Sains, Akuntansi dan Manajemen), 1*(1), 337–380.
- Sönmez, V. (2017). Association of cognitive, affective, psychomotor and intuitive domains in education, Sönmez model. *Universal Journal of Educational Research, 5*(3), 347–356.
- Sottolare, R., Hackett, M., Pike, W., & LaViola, J. (2017). Adaptive instruction for medical training in the psychomotor domain. *The Journal of Defense Modeling and Simulation, 14*(4), 331–343.
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2017). Why gamification fails in education and how to make it successful: introducing nine gamification heuristics based on self-determination theory. *Serious Games and Edutainment Applications, 2*, 485–509.
- Voon, X. P., Wong, L. H., Looi, C. K., & Chen, W. (2020). Constructivism-informed variation theory lesson designs in enriching and elevating science learning: Case studies of seamless learning design. *Journal of Research in Science Teaching, 57*(10), 1531–1553.
- Wood, W., & Neal, D. T. (2016). Healthy through habit: interventions for initiating & maintaining health behavior change. *Behavioral Science & Policy, 2*(1), 71–83.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2021). Gamification concept without digital platforms: a strategy for parents on motivating children study at home during COVID-19 pandemic. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 8*(1), 156–193.