

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Efektivitas

a. Definisi Efektivitas

Secara etimologis, efektivitas berakar dari kata '*efektif*' yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bermakna memiliki dampak, manjur, atau mampu membawa keberhasilan.

Menurut Gibson (2003:24), "Dalam konteks yang lebih luas, efektivitas merepresentasikan suatu kondisi yang berpengaruh serta kemampuan untuk merealisasikan hasil yang telah ditargetkan sebelumnya".

Efektivitas dan efisiensi merupakan dua konsep yang berbeda tetapi saling berkaitan dalam mencapai suatu tujuan. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan seseorang atau organisasi dalam mencapai target atau tujuan yang telah ditetapkan, sedangkan efisiensi adalah kemampuan mencapai tujuan tersebut dengan penggunaan waktu, tenaga, biaya, dan sumber daya yang seminimal mungkin. Dengan kata lain, efektivitas berfokus pada hasil yang dicapai, sementara efisiensi berfokus pada proses atau cara mencapainya. Suatu pekerjaan dapat dikatakan efektif apabila tujuan tercapai, dan dikatakan efisien apabila tujuan tersebut dicapai secara hemat dan optimal (Farhan, 2022).

Harbani Pasolong mengaitkan konsep efektivitas dengan terminologi '*efek*' yang berpijak pada korelasi sebab-akibat, di mana efektivitas diposisikan sebagai variabel determinan bagi faktor lainnya. Secara konseptual, efektivitas merepresentasikan keberhasilan dalam merealisasikan target yang telah direncanakan sebelumnya melalui serangkaian aktivitas yang sistematis. Dengan demikian, efektivitas menjadi instrumen pengukuran untuk menilai sejauh mana sebuah metode mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Robbins mendefinisikan efektivitas sebagai derajat pencapaian sasaran organisasi, baik dalam dimensi jangka pendek maupun jangka panjang. Apabila dikontekstualisasikan dalam ranah instruksional, efektivitas terefleksi melalui kedalaman pemahaman peserta didik terhadap materi serta transformasi perilaku yang selaras dengan tujuan pembelajaran (Zohriah, 2023).

Efektivitas merupakan cerminan keselarasan antara pelaksana tugas dengan target yang telah ditetapkan, yang mencakup penyelesaian tugas pokok, ketepatan waktu, serta keterlibatan aktif para anggota.

Menurut Andini dan Supardi (2018:99), “efektivitas mencakup dimensi proses dan output, di mana dalam ranah pendidikan, hal ini terefleksi melalui tingkat capaian prestasi akademik yang diraih oleh peserta didik”.

Efektivitas didefinisikan sebagai keberhasilan organisasi dalam mengakuisisi serta mendayagunakan

sumber daya untuk mencapai tujuan operasional secara optimal. Dalam ranah pendidikan, efektivitas instruksional sangat dipengaruhi oleh kompetensi pengajar dalam mengaplikasikan metode pembelajaran yang tepat. Fokus utama efektivitas terletak pada hasil akhir, di mana suatu program dianggap berhasil jika *output* yang dihasilkan selaras dengan target yang telah ditetapkan.

Terdapat sejumlah perspektif dari para ahli mengenai konsep efektivitas pembelajaran, yang diuraikan sebagai berikut:

Menurut Afifatu Rohmawati (2015:15-32), "efektivitas pembelajaran merepresentasikan parameter keberhasilan dalam proses interaksi antara peserta didik dan pendidik di dalam lingkungan edukatif guna merealisasikan tujuan instruksional yang telah ditetapkan".

Menurut Andini dan Supardi (2018:16), "efektivitas pembelajaran merepresentasikan sebuah proses instruksional yang berorientasi pada kemanfaatan bagi peserta didik. Proses ini memfasilitasi penguasaan keterampilan spesifik, pengetahuan, serta pembentukan sikap melalui atmosfer belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat terealisasi sesuai ekspektasi".

Menurut Pard Omunan (2019:22), "mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran dinilai berhasil apabila proses instruksional mampu

merealisasikan sasaran yang telah ditetapkan, yang mencakup ketercapaian tujuan pembelajaran serta perolehan prestasi siswa secara optimal”.

Menurut Watkins(2005:55),“menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan sebuah aktivitas konstruktif yang dikelola oleh pendidik untuk menstimulasi peserta didik melalui penggunaan pendekatan dan strategi spesifik guna merealisasikan tujuan pembelajaran secara optimal”.

Menurut Khalilah (2008:35), “efektivitas pembelajaran merepresentasikan signifikansi pengaruh dari proses instruksional yang dikelola oleh pendidik guna memfasilitasi peserta didik agar dapat menguasai materi secara mudah, menyenangkan, serta selaras dengan target yang telah diproyeksikan”.

Menurut Bambang (2008:35), “menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran umumnya diestimasi melalui tingkat ketercapaian tujuan instruksional, serta dapat dipahami sebagai kemampuan manajerial pendidik dalam mengelola situasi pembelajaran secara presisi”.

Menurut Djam'an dan Asep (2010:29), “menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya terpaku pada penilaian hasil akhir belajar peserta didik, melainkan mencakup seluruh rangkaian upaya sistematis yang menstimulasi terjadinya proses belajar pada diri siswa”.

Menurut Rusman (2018:2), “menegaskan bahwa sebuah proses pembelajaran dikategorikan efektif apabila mampu mentransformasi pengalaman baru

bagi peserta didik mengonstruksi kompetensi secara komprehensif, serta memfasilitasi pencapaian target instruksional secara optimal”.

Sintesis dari berbagai definisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas merepresentasikan pelaksanaan aktivitas yang tepat dan akurat demi terrealisasinya tujuan yang telah ditetapkan. Parameter efektivitas berpijak pada keberhasilan pencapaian target pembelajaran; jika luaran yang dihasilkan tidak selaras dengan ekspektasi, maka proses tersebut belum memenuhi kriteria efektif. Dengan demikian, indikator utama pengajaran yang efektif terletak pada kemampuannya dalam menstimulasi aktivitas belajar peserta didik secara optimal.

Efektivitas merepresentasikan parameter sejauh mana sasaran yang telah ditetapkan mencakup dimensi kuantitas, kualitas, serta ketepatan waktu dapat direalisasikan oleh pendidik. Sebuah proses instruksional dikategorikan efektif apabila implementasinya selaras dengan tujuan kurikuler dan mampu membuahkan capaian belajar yang sesuai ekspektasi. Sebagai konsekuensinya, profesionalisme guru menjadi krusial dalam mengintegrasikan metode, media, dan strategi evaluasi yang relevan demi menjamin kualitas pembelajaran. (Darmawan, 2023).

Menurut Prabandari (2021:78) indikator efektivitas pembelajaran ada beberapa diantaranya:

- 1) Produksi (Pemahaman) yaitu Analisis mengenai signifikansi penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan pemahaman prosedural siswa dalam pelaksanaan tata cara berwudhu.

2) Efisiensi Temporal (Ketepatan Durasi) yaitu Menganalisis signifikansi pengaruh metode demonstrasi terhadap optimasi durasi waktu dalam pelaksanaan proses instruksional.

3) Tingkat Kepuasan terhadap Realisasi Target Pembelajaran, Ditinjau melalui tingkat keberhasilan capaian belajar peserta didik sebagai implikasi dari penerapan metode demonstrasi dalam proses instruksional.

4) Adaptabilitas dan Relevansi Sasaran diaman Mengevaluasi efektivitas metode demonstrasi dalam merealisasikan target instruksional yang telah diproyeksikan.

5) Progresivitas (Transformasi Signifikan) diantaranya Menganalisis signifikansi pengaruh metode demonstrasi terhadap transformasi pemahaman kognitif peserta didik secara empiris.

2. Metode Gamifikasi

a. Definisi Gamifikasi

Secara terminologi, gamifikasi berakar dari bahasa Inggris '*game*' yang berarti permainan, serta sufiks '-fikasi' yang mengadopsi bahasa Latin '*facere*'. Gabungan unsur tersebut secara harfiah merujuk pada upaya penciptaan atau perancangan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan (Wiley, 2012) .

Gamifikasi merepresentasikan pendekatan instruksional yang mengintegrasikan elemen serta mekanik permainan ke dalam proses pembelajaran guna menstimulasi motivasi dan keterlibatan (*engagement*) peserta didik. Strategi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus inspiratif, sehingga mampu mengonstruksi ketertarikan berkelanjutan serta memberikan solusi praktis dalam

memfasilitasi antusiasme kelompok pembelajar tertentu (Hendri & Jarnawi, 2021).

Gamifikasi didefinisikan sebagai sebuah konsep yang mengintegrasikan mekanika, estetika, dan pola pikir berbasis permainan untuk meningkatkan keterikatan personal, menstimulasi motivasi, serta memfasilitasi penyelesaian masalah dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pandangan Glover (2013:205), “implementasi strategi ini memberikan dorongan motivasi ekstrinsik yang memastikan peserta didik berpartisipasi secara penuh dalam seluruh rangkaian aktivitas edukatif. Secara operasional, gamifikasi mentransposisikan komponen permainan seperti sistem poin, lencana (*badges*), dan papan peringkat (*leaderboards*) ke dalam konteks non-permainan guna menciptakan ekosistem belajar yang lebih dinamis.”

Gamifikasi beroperasi pada fundamentasi sistem penghargaan yang terintegrasi dengan aspek interaksi, keterlibatan, serta mekanisme umpan balik sebagai elemen esensialnya. Strategi ini semakin diakui sebagai metode instruksional yang efektif dalam mengeskalasi motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan argumen Srimuliyani (2023), gamifikasi merepresentasikan adopsi elemen permainan ke dalam domain non-permainan guna mengoptimalisasi partisipasi dan keterikatan siswa. Dalam ranah edukasi, hal ini diimplementasikan melalui penggunaan poin, lencana, papan peringkat, serta

tantangan terstruktur yang mentransformasi proses pembelajaran menjadi lebih atraktif. Mengingat motivasi merupakan determinan utama keberhasilan akademik, penerapan gamifikasi memiliki urgensi strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus berorientasi pada capaian hasil (Collins et al., 2021).

Implementasi strategi ini masih terkendala oleh sejumlah hambatan fundamental, yang meliputi tingkat ketersediaan serta kompetensi tenaga pendidik, keterbatasan infrastruktur pendukung, dan urgensi sinkronisasi kurikulum yang relevan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pelatihan dan dukungan bagi guru agar gamifikasi dapat diterapkan secara efektif (Al-abshor et al., 2025).

Elemen gamifikasi terdiri dari poin, level, lencana, papan peringkat, dan avatar. Lebih lanjut, elemen gamifikasi ini dikembangkan menjadi dua jenis gamifikasi yaitu gamifikasi struktur (terdiri dari poin, level, pencapaian, lencana dan papan peringkat) dan gamifikasi konten (terdiri dari cerita, level, tantangan, tahapan penyelesaian, lencana atas pencapaian, dan avatar). Jenis gamifikasi juga akan mempengaruhi konten gamifikasi. Namun, konten gamifikasi pada umumnya terdiri dari avatar, alur cerita, tantangan, level, unlock, dan lencana (Ariani, 2020).

b. Manfaat Metode Gamifikasi

Implementasi metode gamifikasi mampu mengeskalisasi motivasi belajar siswa melalui penciptaan iklim kompetisi yang kompetitif namun tetap objektif. Dampaknya, muncul dorongan intrinsik dan ekstrinsik pada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan konsisten dalam seluruh rangkaian aktivitas instruksional di sekolah (Kedah, 2023:141). Gamifikasi berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa sehingga mampu mengoptimalkan penguasaan kognitif sekaligus partisipasi yang berbasis pada aspek rekreatif. Keunggulan fundamental dari pendekatan ini terletak pada fleksibilitasnya dalam mempersonalisasi pembelajaran agar selaras dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik peserta didik. (Shinta, 2025).

Secara lebih terperinci, kontribusi positif dari penerapan metode gamifikasi dalam konteks pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut, yang sejalan dengan yang dikemukakan Sinta pada buku metode gamifikasi (2025:71)

- a) Partisipasi Aktif Siswa: Gamifikasi berperan sebagai stimulan yang mendorong keterlibatan peserta didik secara intensif dalam berbagai dinamika aktivitas instruksional.
- b) Meningkatkan motivasi belajar, dengan elemen seperti poin, lencana, dan level siswa lebih termotivasi.
- c) Stimulasi Kolaborasi Interpersonal: Aktivitas gamifikasi berbasis kelompok berfungsi sebagai instrumen untuk mengeskalisasi kecerdasan sosial

serta memperkuat sinergi kooperatif antarpeserta didik.

- d) Optimalisasi Afektif Melalui Pembelajaran Menyenangkan: Implementasi gamifikasi mampu mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih rekreatif, sehingga secara signifikan mengeskalisasi atensi dan minat substansial siswa terhadap materi yang didiseminasikan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sinergi antara peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar, penguatan kolaborasi antarpeserta didik, serta penciptaan atmosfer pembelajaran yang rekreatif mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa. Kondisi ini tidak hanya mendorong antusiasme dan kerja sama dalam proses instruksional, tetapi juga berimplikasi pada penguasaan konsep yang lebih mendalam serta pengembangan kompetensi sosial yang lebih matif:

- 1) Optimalisasi Keterlibatan Siswa: Implementasi gamifikasi bertindak sebagai stimulan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara proaktif dalam berbagai dinamika aktivitas instruksional.
- 2) Eskalasi Motivasi Belajar: Melalui integrasi elemen kompetitif seperti sistem poin, lencana (*badges*), dan tingkatan (*leveling*), siswa memiliki dorongan yang lebih kuat untuk menggapai target capaian pembelajaran.
- 3) Stimulasi Kolaborasi Interpersonal: Aktivitas

gamifikasi berbasis kelompok berfungsi sebagai instrumen untuk mengasah kecerdasan sosial serta memperkuat sinergi kooperatif antarpeserta didik dalam menyelesaikan tugas akademik.

- 4) Penciptaan Atmosfer Pembelajaran Rekreatif: Penggunaan metode ini mampu mentransformasi proses belajar menjadi lebih atraktif, sehingga secara signifikan meningkatkan atensi dan minat substansial siswa terhadap konten materi yang disajikan (Shinta, 2025).

Menurut Mambang (2022:25-45), Adapun kelebihan gamifikasi adalah:

1. Bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa
2. Menumbuhkan rasa santai
3. Akselerasi Penguasaan Kognitif, Kapasitas Resolusi Masalah, serta Capaian Hasil Belajar Siswa.
4. Menumbuhkan rasa menyenangkan dalam belajar.
5. Membantu menyelesaikan aktivitas belajar
6. Mengoptimalkan Kapasitas Atensi dan Kedalaman Retensi Terhadap Substansi Materi Pembelajaran.
7. Memfasilitasi Ruang Kompetisi yang Konstruktif, Wahana Eksplorasi Mandiri, serta Aktualisasi Prestasi dalam Ekosistem Kelas.

Beberapa kekurangan gamifikasi pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran umumnya memanfaatkan perangkat digital dan aplikasi daring. Keterbatasan yang menghambat proses pembelajaran, seperti keterlambatan akses permainan edukatif, gangguan saat evaluasi, dan menurunnya konsentrasi peserta didik. Kondisi

ini sering terjadi di sekolah dengan infrastruktur jaringan yang belum memadai.

2. Instruksi, dalam gamifikasi harus disampaikan dengan jelas dengan sistematis. Apabila guru tidak menjelaskan aturan permainan, tujuan, dan langkah-langkah dengan baik, peserta didik dapat mengalami kebingungan. Hal ini menyebabkan fokus siswa beralih dari tujuan pembelajaran ke sekadar bermain, sehingga efektivitas pembelajaran menjadi berkurang.
3. Persiapan yang membutuhkan waktu yang lama dan tidak semua pendidik update mengenai gamifikasi, mangsdunya penerapan gamifikasi memerlukan persiapan yang matang, mulai dari perancangan permainan, pemilihan media, hingga penyesuaian dengan materi pembelajaran.
4. Fasilitas, gamifikasi pembelajaran membutuhkan fasilitas pendukung seperti perangkat digital (laptop, gawai), aplikasi pembelajaran, serta jaringan internet. Keterbatasan fasilitas di sekolah dapat menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan gamifikasi, sehingga tidak semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara merata.
5. Terbatasnya waktu belajar, artinya waktu pembelajaran di kelas yang terbatas sering kali menjadi kendala dalam penerapan gamifikasi. Proses menjelaskan aturan permainan, pelaksanaan permainan, dan evaluasi membutuhkan waktu yang cukup panjang.
6. Kurangnya persiapan pendidik, dimana kurangnya persiapan pendidik dalam merancang dan mengelola gamifikasi dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang terarah. Tanpa perencanaan yang baik, gamifikasi hanya menjadi aktivitas hiburan dan tidak memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian kompetensi peserta didik.

7. Tidak dapat mengontrol semua siswa, Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, guru sering mengalami kesulitan dalam mengontrol seluruh peserta didik. Beberapa siswa terlalu fokus pada permainan, sementara yang lain kurang aktif atau justru pasif. Hal ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan partisipasi dan mengganggu suasana belajar di kelas.
8. Susahnya penyamaan persepsi, Perbedaan persepsi antara guru dan muridnya. Sebagian peserta didik menganggap gamifikasi hanya sebagai permainan semata, bukan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penyamaan persepsi sangat diperlukan agar gamifikasi benar-benar mendukung proses pembelajaran. (Mambang et al., 2022).

Menurut Yusuf dalam buku metode gamifikasi (2016;22) Prosedur dan Tahapan Implementasi Strategi Gamifikasi. Sistematis implementasi strategi gamifikasi dalam lingkungan instruksional dapat dijabarkan melalui langkah-langkah prosedural sebagai berikut:

1. Unitasi Materi: Membagi kurikulum menjadi bagian kecil yang disertai kuis dan sistem penghargaan (*award*) rencana digital bagi siswa yang memenuhi kriteria kelulusan.
2. Progresi Pembelajaran Hierarkis: Menerapkan sistem *unlocking* materi berdasarkan level, sehingga transisi menuju topik baru terjadi secara sistematis mengikuti kemajuan kompetensi siswa.
3. Monitoring Skor Kumulatif: Mendokumentasikan hasil evaluasi di setiap tahap untuk memacu motivasi siswa dalam mengoptimalkan performa akademiknya.
4. Publikasi Prestasi: Menyediakan *reward* simbolis yang dapat dipamerkan di ruang publik digital guna meningkatkan kebanggaan dan motivasi ekstrinsik siswa.

5. Penjadwalan Tantangan Periodik: Mendesain aktivitas yang terikat dengan durasi waktu tertentu guna membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan dan disiplin.
6. Pembentukan Unit Kerja Kolaboratif: Mendorong sinergi antar-siswa melalui pengerjaan proyek kelompok yang terstruktur.
7. Pengembangan Konteks Makna Epik: Memanfaatkan skema '*quest*' untuk memberikan bobot nilai dan makna yang lebih luas pada setiap tugas yang dikerjakan siswa.
8. Promosi Interaksi Sejawat: Memberikan stimulus bagi siswa untuk terlibat dalam diskusi dan saling meninjau hasil kerja sebagai upaya memperkuat budaya belajar bersama.
9. Insentif Progresif: Memberikan hadiah tambahan yang tidak terduga saat siswa mencapai tonggak pencapaian (*milestone*) tertentu.
10. Manajemen Waktu yang Kompetitif: Menggunakan batasan waktu (*time-bound*) pada kuis untuk meningkatkan konsentrasi dan daya saing peserta didik.
11. Mekanisme Akuntabilitas Penghargaan: Menerapkan sistem penalti terhadap atribusi penghargaan apabila standar kompetensi tertentu tidak tercapai.
12. Implementasi *Branching Scenario* dan *Role-Playing*: Mengonstruksi skenario percabangan dalam *e-learning* yang memungkinkan peserta didik melakukan repetisi mandiri hingga mampu menemukan resolusi masalah yang tepat saat menghadapi kegagalan tantangan.
13. Integrasi Elemen Naratif (Protagonis dan Antagonis): Menghadirkan karakter pendukung (*scaffolding*) maupun karakter penghambat dalam alur pembelajaran guna memperkuat dinamika dan pengalaman belajar siswa.
14. Personalisasi Identitas melalui Avatar: Menyediakan fasilitas bagi peserta didik untuk

mengonstruksi atau memilih karakter representatif (avatar) sebagai identitas digital selama proses instruksional berlangsung.

15. Visualisasi Performa melalui *Leaderboard* Komprehensif: Menampilkan papan klasemen yang mencakup data performa lintas departemen, geografis, dan spesialisasi guna menstimulasi iklim kompetisi yang sehat serta sinergi kolaboratif antarpeserta didik .

c. Jenis-Jenis Metode Gamifikasi

Secara umum, gamifikasi dapat dikategorikan ke dalam dua klasifikasi utama. Berikut adalah pemaparan mengenai tipologi gamifikasi yang diimplementasikan dalam ekosistem pembelajaran berbasis *e-learning*

1. Gamifikasi Struktural (*Structural Gamification*)"

Gamifikasi struktural didefinisikan sebagai integrasi elemen-elemen desain permainan ke dalam alur instruksional digital guna menstimulasi keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi seluruh konten, tanpa melakukan modifikasi substansial terhadap bentuk penyajian materi aslinya

Kapp mengilustrasikan gamifikasi struktural melalui pemberian poin kepada peserta didik atas aktivitas tertentu, seperti menyaksikan tayangan video atau menuntaskan penugasan instruksional. Dalam model ini, video dan tugas yang diberikan tetap dipertahankan dalam format aslinya tanpa integrasi elemen permainan secara intrinsik.

Gamifikasi struktural dapat diimplementasikan tanpa mengharuskan pengembangan media dalam

format permainan yang kompleks. Pendidik dapat mentransformasi materi instruksional yang ada menjadi ekosistem gamifikasi dengan mengoptimalkan berbagai fitur pada platform *Learning Management System* (LMS). Sebagai ilustrasi, pada platform Moodle, materi dalam format *PowerPoint*, video, maupun PDF dapat diintegrasikan dengan komponen gamifikasi bawaan guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (annisa nur ayudia, 2019).

2. Gamifikasi Konten (*Content Gamification*)

Gamifikasi konten (*content gamification*) merujuk pada integrasi elemen mekanika serta pola pikir permainan ke dalam substansi instruksional untuk mentransformasi presentasi materi agar memiliki estetika dan dinamika serupa permainan. Sebagai ilustrasi, metode ini mengadopsi narasi cerita atau pemberian tantangan di awal sesi sebagai pengganti penyampaian tujuan pembelajaran konvensional. Penting untuk ditekankan bahwa modifikasi ini hanya bertujuan menyelaraskan format materi menyerupai aplikasi permainan tanpa mengubah hakikat materi tersebut menjadi sebuah permainan utuh (*full-fledged game*)

Implementasi gamifikasi konten berfokus pada pengembangan materi instruksional yang

secara intrinsik mengintegrasikan komponen permainan. Hal ini diwujudkan melalui pengorganisasian materi ke dalam sistem level, pengadopsian alur naratif (storytelling), serta penyematan berbagai mekanika permainan lainnya langsung ke dalam struktur file materi pembelajaran (annisa nur ayudia, 2019).

3. Motivasi Belajar Siswa

a. Definisi Motivasi Belajar

Secara etimologis, motivasi berakar dari bahasa Latin *movere* yang bermakna sebagai daya penggerak atau impuls. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep ini didefinisikan sebagai kekuatan pendorong dalam diri seseorang—baik yang disadari maupun tidak yang mengarahkan individu untuk melakukan tindakan demi mencapai target atau tujuan spesifik (Arianti, 219). Secara konseptual, istilah motivasi berakar dari kata 'motif' yang dipahami sebagai kekuatan impulsif yang memicu individu untuk bertindak. Motif berfungsi sebagai stimulan internal dalam diri subjek yang menginisiasi berbagai aktivitas spesifik guna merealisasikan tujuan yang telah ditetapkan (Sardiman A.M,2012).

Berdasarkan Teori Hierarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, motivasi belajar siswa berkembang secara linear dari

pemenuhan kebutuhan dasar menuju aktualisasi diri. Dalam konteks pendidikan, peserta didik cenderung memprioritaskan stabilitas aspek fisik dan rasa aman sebelum mampu mengonsentrasikan energi mental mereka untuk mencapai potensi akademik yang lebih tinggi.

Teori Atribusi (Bernard Weiner): Teori ini fokus pada bagaimana siswa menginterpretasikan penyebab keberhasilan atau kegagalan mereka (usaha, kemampuan, kesulitan tugas, keberuntungan), yang kemudian memengaruhi motivasi di masa depan.

Teori Ekspektansi-Nilai (Eccles & Wigfield): Motivasi belajar dirumuskan sebagai kombinasi dari ekspektasi (harapan) keberhasilan dan nilai tugas tersebut bagi siswa.

Teori Penggerak (Drive Theory): Motivasi muncul dari kebutuhan untuk mengurangi ketegangan atau dorongan dalam diri (seperti rasa ingin tahu atau kebutuhan berprestasi). (Abraham et al., 2022)

Motivasi belajar didefinisikan sebagai transformasi perilaku individu yang diinisiasi oleh munculnya respons afektif guna merealisasikan target tertentu. Dalam manifestasinya, motivasi terdiri dari tiga elemen fundamental yang saling berinteraksi secara berkesinambungan, yaitu:

a) Transformasi Energi Personal: Fluktuasi motivasi pada dasarnya bersumber dari perubahan spesifik dalam sistem neuropsikologis individu. Sebagai ilustrasi, perubahan fisiologis pada sistem pencernaan secara otomatis akan menstimulasi sistem saraf untuk memunculkan motif lapar sebagai bentuk manifestasi energi internal.

b) Manifestasi Respons Afektif (Affective Arousal): Motivasi dicirikan oleh munculnya gejala emosional atau keterlibatan perasaan yang kuat dalam diri individu. Sebagai contoh, ketika seseorang memiliki ketertarikan mendalam terhadap suatu topik diskusi, respons afektif ini akan memicu antusiasme verbal yang ditandai dengan intonasi suara yang lebih tegas serta kelancaran dalam mengartikulasikan ide

c) Orientasi pada Pencapaian Target: Motivasi dicirikan oleh adanya serangkaian reaksi yang diarahkan secara sistematis untuk meraih tujuan tertentu. Individu yang memiliki motivasi kuat akan menginisiasi berbagai respons perilaku yang secara konsisten berorientasi pada pemenuhan target yang telah ditetapkan (Hamalik Oemar, 2008).

Motivasi dapat dipahami sebagai suatu kondisi internal atau status psikologis yang mengarahkan

individu untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas yang berorientasi pada pencapaian target tertentu. Lebih jauh lagi, konsep ini mencakup berbagai elemen penggerak seperti kekuatan, kebutuhan, hingga mekanisme psikologis yang berperan sebagai pemicu dalam mengeksekusi tindakan demi merealisasikan tujuan yang telah diproyeksikan (Arianti, 2019).

Motivasi merupakan salah satu determinan utama yang menentukan pencapaian prestasi akademik siswa. Kehadiran motivasi yang kuat mendorong peserta didik untuk menunjukkan persistensi, ketekunan, serta konsentrasi yang mendalam selama aktivitas instruksional. Oleh karena itu, upaya menstimulasi dorongan belajar menjadi aspek krusial yang harus diintegrasikan dalam strategi pembelajaran di sekolah (annisa nur ayudia, 2019).

Kesadaran siswa terhadap capaian akademiknya memiliki peran krusial dalam proses evaluasi diri. Dengan memahami hasil yang telah diraih, peserta didik akan terdorong untuk mengalokasikan usaha yang lebih besar guna meningkatkan performa mereka. Hal ini memungkinkan optimalisasi prestasi belajar karena adanya stimulasi motivasi yang bersumber dari pencapaian sebelumnya.

Fluktuasi motivasi belajar dapat berimplikasi pada penurunan intensitas aktivitas akademik siswa, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap

kualitas capaian pembelajaran. Oleh sebab itu, penguatan motivasi secara kontinu menjadi urgensi dalam lingkungan pendidikan guna memastikan peserta didik memiliki dorongan internal yang kokoh untuk meraih prestasi belajar yang maksimal (Dasar, 2011)

Intensitas motivasi yang dimiliki siswa dalam setiap aktivitas instruksional memiliki korelasi positif terhadap capaian prestasi pada mata pelajaran spesifik. Peserta didik dengan tingkat motivasi yang superior cenderung mengalokasikan usaha yang lebih masif, sehingga peluang untuk meraih hasil belajar yang optimal menjadi semakin besar seiring dengan meningkatnya upaya yang dilakukan (Collins et al., 2021).

Motivasi mencakup aspirasi internal yang berfungsi sebagai penggerak, penyalur, serta pengarah perilaku individu dalam konteks pembelajaran. Dalam dinamika pedagogis, motivasi merupakan elemen krusial yang sering kali menjadi pembeda; rendahnya capaian akademik tidak melulu merepresentasikan keterbatasan kognitif, melainkan sering disebabkan oleh minimnya dorongan untuk mengoptimalkan potensi diri. Fenomena ini kerap terabaikan dalam model pembelajaran ekspositori tradisional, di mana instruksi yang bersifat memaksa menghambat pencapaian hasil belajar yang ideal.

Sebaliknya, paradigma pendidikan modern justru memposisikan motivasi sebagai instrumen fundamental dalam mengonstruksi gairah belajar siswa (Purba et al., 2021).

Motivasi belajar secara etimologis berakar dari kata 'motif', yang merepresentasikan kondisi internal individu dalam memicu dorongan untuk melaksanakan aktivitas tertentu, baik secara sadar maupun di bawah alam sadar.

Menurut Rike Andrian (2019), “Dalam konteks pendidikan, motivasi berfungsi sebagai kekuatan penggerak intrinsik yang menginisiasi kegiatan belajar, sehingga menumbuhkan antusiasme serta semangat dalam mencapai target akademis”.

Beberapa perspektif mengenai motivasi belajar menekankan bahwa konsep ini merupakan representasi dari nilai, kemanfaatan, serta signifikansi kebermaknaan yang terkandung dalam aktivitas instruksional bagi seorang individu (Arianti, 2019).

Definisi dari motivasi belajar yaitu semua daya penggerak yang munculnya dari dalam diri seseorang sehingga menyebabkan dorongan serta keinginan untuk belajar, serta bisa mengarahkan siswa pada aktivitas pembelajaran untuk merealisasikan tujuan dari pembelajaran. Sesuai dengan beberapa definisi di atas, jadi motivasi belajar bisa disimpulkan sebagai dorongan yang muncul pada diri siswa dalam

menjalankan kegiatan belajar supaya merealisasikan tujuan pembelajaran (Kiswoyowati, 2011).

Dalam penelitian ini, penulis menetapkan sejumlah indikator motivasi belajar yang menjadi acuan pengukuran sebagai berikut:

- a) Persistensi terhadap Tugas: Memiliki kemampuan untuk terlibat dalam aktivitas akademik secara berkelanjutan dalam durasi yang panjang, serta menunjukkan komitmen untuk menuntaskan pekerjaan secara komprehensif tanpa terputus sebelum mencapai hasil akhir.
- b) Resiliensi dan Ketekunan Belajar: Menunjukkan daya tahan yang tinggi saat menghadapi hambatan akademik dan tidak mudah menyerah pada kegagalan. Siswa memiliki inisiatif intrinsik untuk berkontribusi secara maksimal tanpa bergantung pada stimulasi eksternal, serta senantiasa berusaha melampaui standar pencapaian yang telah diraih sebelumnya.
- c) Kemandirian Akademik: Memiliki kecenderungan untuk melakukan aktivitas belajar secara otonom. Siswa lebih memilih untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan persoalan belajar melalui usaha sendiri guna mencapai pemahaman yang lebih mendalam.
- d) Afeksi Positif terhadap Bidang Studi: Menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang

tinggi terhadap materi pembelajaran. Hal ini mencerminkan adanya keterikatan emosional yang positif antara siswa dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari.

e) Konsistensi dan Keyakinan Intelektual: Memiliki kemampuan untuk mempertahankan argumentasi secara rasional apabila telah meyakini kebenaran suatu konsep. Hal ini menunjukkan adanya keteguhan prinsip dan kepercayaan diri dalam mengemukakan pemikiran di ruang akademik.

f) Partisipasi Aktif dan Inisiatif Klarifikasi: Menunjukkan keberanian untuk mengajukan pertanyaan secara proaktif guna mendalami materi yang belum dikuasai sepenuhnya. Hal ini merefleksikan adanya keterlibatan kognitif yang tinggi dalam upaya meminimalisir kesenjangan pemahaman (Sardiman, 2012).

Rangkaian indikator tersebut akan digunakan sebagai instrumen acuan bagi peneliti dalam mengevaluasi tingkat motivasi belajar siswa Kelas 3 di SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Melalui parameter ini, diharapkan gambaran mengenai dorongan akademik peserta didik dapat terukur secara akurat.

Selain itu, identifikasi motivasi juga merujuk pada indikator keberadaan ekspektasi untuk mencapai kesuksesan, urgensi kebutuhan akan aktivitas belajar, serta orientasi pada aspirasi masa depan. Faktor

pendukung lainnya mencakup konsentrasi terhadap materi, implementasi metode pembelajaran yang variatif, serta penciptaan atmosfer kelas yang kondusif guna memfasilitasi pencapaian hasil belajar siswa yang maksimal (Nasrah and Amuafiah,2022). Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa indikator motivasi belajar tercermin melalui manifestasi perilaku dan disposisi positif siswa. Hal ini mencakup persistensi dalam menuntaskan tugas, resiliensi terhadap hambatan akademik, serta minat intrinsik terhadap materi yang dipelajari sebagai kontributor utama keberhasilan pendidikan. Selain itu, keteguhan dalam berargumen dan inisiatif untuk bertanya menjadi representasi nyata dari keterlibatan aktif siswa dalam dinamika pembelajaran.

d. Siswa

Siswa didefinisikan sebagai individu yang tengah menjalani proses pendidikan pada lembaga formal. Sebagai generasi penerus bangsa, siswa idealnya memiliki kepercayaan diri yang kokoh agar mampu mengomunikasikan aspirasi serta pemikirannya secara lugas. Mencakup jenjang pendidikan dasar hingga menengah atas, siswa berfokus pada upaya akuisisi ilmu pengetahuan serta pencapaian pemahaman mendalam terhadap materi yang diperoleh dalam ekosistem pendidikan.

Secara leksikal, Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan siswa sebagai individu yang sedang menempuh proses pembelajaran atau persekolahan. Sejalan dengan pandangan Prof. Dr. Shafique Ali Khan, siswa merupakan subjek yang mendatangi institusi pendidikan demi memperoleh berbagai jenis kualifikasi edukatif. Pada fase ini, siswa mengalami transformasi holistik yang mencakup aspek fisik, psikis, serta perkembangan kognitif menuju pola pikir abstrak layaknya orang dewasa. Selain itu, periode yang secara global berlangsung pada rentang usia 12 hingga 22 tahun ini ditandai dengan proses kemandirian emosional dari figur orang tua sebagai persiapan transisi menuju peran sosial dewasa (Elisa Maharani, 2024).

Siswa merupakan individu yang berada dalam fase pertumbuhan dan pengembangan potensi diri secara berkelanjutan. Dalam proses transformasi ini, pendampingan serta arahan yang tepat menjadi urgensi agar seluruh aspek kecakapan mereka dapat berkembang secara optimal. Lebih jauh lagi, eksistensi siswa dipandang sebagai subjek yang tengah berevolusi secara fisik, psikologis, sosial, maupun religius guna mencapai keselarasan hidup di dunia dan akhirat (Yasin, 2021).

Menurut Rifa'i Abubakar. (2021:52-53), Jenis Motivasi belajar ada 2 jenis yaitu:

1. Motivasi Internal
Motivasi intrinsik diartikan sebagai dorongan internal yang muncul secara

mandiri tanpa memerlukan stimulasi atau intervensi dari pihak luar. Individu dengan motivasi internal yang kuat cenderung melibatkan diri dalam suatu aktivitas karena adanya rasa kepuasan personal dan pemenuhan kebutuhan psikologis, sehingga perilakunya tidak dipengaruhi oleh tekanan maupun kendala *ekstrinsik*.

2. Motivasi Eksternal

Motivasi ekstrinsik dipahami sebagai dorongan yang muncul akibat adanya stimulasi atau pengaruh dari pihak luar. Jenis motivasi ini dikendalikan oleh faktor-faktor *eksternal*, di mana perilaku individu diarahkan oleh keinginan untuk memperoleh apresiasi atau imbalan tertentu, serta upaya untuk meminimalisir risiko terkena sanksi.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

a. Definisi Pembelajaran IPAS

Struktur Kurikulum Merdeka diorganisasikan ke dalam dua pilar aktivitas fundamental, yakni Pembelajaran Intrakurikuler serta Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pembagian ini dimaksudkan untuk menyeimbangkan antara penguasaan materi akademik dengan pengembangan karakter peserta didik secara holistik.

IPAS merupakan disiplin ilmu integratif yang memadukan ranah Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Berbeda dengan Kurikulum 2013 yang memisahkan kedua bidang tersebut, Kurikulum Merdeka menyatukannya menjadi satu kesatuan mata

pelajaran. Fokus utama IPAS terletak pada dimensi 'pendidikan' secara komprehensif, melampaui sekadar transfer teori. Melalui pendekatan ini, peserta didik diarahkan untuk menguasai konsep dasar sekaligus menginternalisasi nilai, moral, serta keterampilan praktis yang relevan dengan pemahaman yang mereka bangun.

Penelitian ini difokus pada IPA, khususnya pada materi Siklus metamorfosis Hewan. Secara etimologis, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari terminologi Science yang berakar dari bahasa Latin 'scientia' dengan makna pengetahuan. Cakupan sains sendiri meliputi dimensi sosial dan kealaman. Meskipun pendefinisian sains secara menyeluruh sering kali kompleks, H. W. Fowler memberikan batasan bahwa IPA merupakan bentuk pengetahuan sistematis yang dikonstruksi berdasarkan fenomena material melalui metode observasi serta deduksi yang terukur (Jamal Ma'mur Asmani, 2015).

Instruksional IPA dirancang untuk memberikan pengalaman empiris secara langsung kepada siswa, yang bertujuan memperkuat kapasitas mereka dalam mengasimilasi, retensi, serta mengaplikasikan konsep-konsep ilmiah. Dalam konteks penelitian ini, pembahasan difokuskan secara spesifik pada materi siklus metamorfosis hewan.

Siklus metamorfosis hewan merupakan suatu proses biologis yang menunjukkan tahapan perubahan bentuk hewan dari fase telur hingga menjadi individu dewasa yang sempurna. Metamorfosis sempurna (holometabola) yang meliputi tahap telur, larva, pupa, dan imago, serta metamorfosis tidak sempurna (hemimetabola) yang terdiri dari tahap telur, nimfa, dan imago. Materi ini penting dipelajari oleh siswa sekolah dasar karena memberikan pemahaman mengenai dinamika pertumbuhan makhluk hidup serta keteraturan siklus kehidupan di alam. Namun, dalam praktik pembelajaran, konsep metamorfosis seringkali dianggap abstrak oleh siswa karena bersifat teoritis dan membutuhkan imajinasi yang cukup tinggi untuk memahami perubahan bentuk yang terjadi (Panawala, 2017).

Dalam hal ini, metode gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan. Gamifikasi didefinisikan sebagai integrasi elemen-elemen mekanik permainan seperti tingkatan (level), akumulasi poin, tantangan, serta pemberian imbalan ke dalam konteks edukatif. Strategi ini diimplementasikan guna menstimulasi motivasi intrinsik, mengoptimalkan keterlibatan aktif, serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik selama proses instruksional. Hubungan antara metode gamifikasi dengan materi siklus metamorfosis hewan

terletak pada kesesuaian struktur materi yang berbentuk tahapan dengan konsep level dalam permainan. Setiap fase metamorfosis dapat diposisikan sebagai level yang harus diselesaikan siswa melalui aktivitas belajar tertentu, misalnya mengidentifikasi gambar, menyusun urutan tahap, atau menyelesaikan misi berbasis cerita.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Orientasi utama pembelajaran IPAS adalah untuk mengedukasi serta membekali peserta didik dengan kompetensi dasar yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi diri selaras dengan bakat dan minat pribadinya. Sejalan dengan pandangan Ali (2018), tujuan instruksional ini diarahkan untuk membentuk warga negara yang kompeten dalam aspek kognitif (*knowledge*), psikomotorik (*skill*), serta afektif (*attitude and values*). Integrasi ketiga ranah tersebut diharapkan menjadi landasan bagi siswa dalam menyelesaikan problematika personal maupun akademik, serta memampukan mereka mengambil keputusan strategis untuk berpartisipasi aktif sebagai warga masyarakat yang bertanggung jawab.

Merujuk pada pandangan Ali (2018), orientasi fundamental dari pembelajaran IPAS adalah mengasah sensitivitas peserta didik terhadap berbagai dinamika dan problematika yang muncul dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidikan IPAS bertujuan

membentuk disposisi mental yang positif untuk melakukan perbaikan atas kesenjangan yang ada, sekaligus membekali siswa dengan kecakapan praktis dalam menanggulangi persoalan harian, baik yang bersifat personal maupun kolektif di tengah masyarakat.

Pada Penelitian ini materi siklus metamorfosis hewan bertujuan agar siswa mampu memahami tahapan perubahan bentuk hewan dari fase awal hingga dewasa secara sistematis. Dengan mengaitkan setiap tahap metamorfosis sebagai level permainan, siswa diharapkan:

1. Mengembangkan motivasi intrinsik dalam belajar IPA melalui tantangan, reward, dan pencapaian level, sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikan setiap tahapan siklus dengan penuh semangat.
2. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam menghubungkan urutan tahapan metamorfosis serta membandingkan jenis metamorfosis pada berbagai hewan.
3. Memahami konsep biologis metamorfosis, baik sempurna maupun tidak sempurna, melalui pengalaman belajar .
4. Menghubungkan pengetahuan dan kehidupan nyata, misalnya memahami pentingnya metamorfosis dalam menjaga keseimbangan

ekosistem dan keberlanjutan kehidupan hewan.

Dengan demikian, penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran siklus metamorfosis hewan.

B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Matrik Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Tema	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Harahap & Ramadan (2021)	Efektivitas Gamifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Jurnal)	Sama-Sama Memiliki Objek Penelitian Tentang Metode Gamifikasi Dan Sama Sama Menggunakan Penelitian Kuantitatif	Penelitian terdahulu menyoroti dampak negatif pada afektif (penurunan minat dan psikomotorik sedangkan penelitian ini menyoroti cara untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa
2.	Karmela Aleksic-Maslac, Et Al (2017)	Pemanfaatan platform Kahoot! dalam ekosistem pendidikan modern melalui pendekatan gamifikasi pada Zagreb School of Economics and Management (ZSEM).	Sama - Sama Memiliki Objek Penelitian Tentang Metode Gamifikasi	Terdapat perbedaan metodologis yang signifikan antara penelitian terdahulu dengan studi ini; jika sebelumnya digunakan pendekatan kualitatif, maka penelitian ini menerapkan metode kuantitatif. Selain itu, perbedaan juga terletak pada cakupan subjek, di mana penelitian

No	Penulis	Tema	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				terdahulu melibatkan mahasiswa perguruan tinggi, sementara penelitian saat ini difokuskan pada siswa di tingkat sekolah dasar.
3.	Isnawati (2021)	Implementasi Strategi Gamifikasi dalam Upaya Mengoptimalkan Antusiasme Belajar Peserta Didik pada Bidang Studi Matematika di Kelas II MI Ma'arif Cekok.	Sama - Sama Memiliki Objek Penelitian Tentang Metode Gamifikasi	Penelitian terdahulu memiliki subjek penelitian pada siswa kelas ii, Sedangkan subjek pada Penelitian Ini Yaitu Kelas III
4.	Dwi Novita Sari (2023)	Analisis Sistematis Literatur Terkait Kontribusi Adaptasi Mekanisme Permainan (Gamifikasi) dalam Proses Pembelajaran guna Mengakselerasi Kecakapan Literasi Digital.	Sama-Sama Meneliti Menilai Dampak Penggunaan Metode Gamifikasi	Penelitian Terdahulu Lebih Meneliti Fokus Outcome (Literasi Digital Vs Motivasi) Sedangkan Penelitian Ini Lebih Menenili Motivasi Belajar.
5.	Mohd Fadlan Riski Et Al. (2025)	Pemanfaatan Teknologi Berbasis Quizizz dalam Upaya Mengoptimalkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).	Sama - Sama Memiliki Objek Penelitian Tentang Metode Gamifikasi Dan Menggunakan Penelitian Eksperimen Kuantitatif	Terdapat perbedaan signifikan dalam desain eksperimen antara penelitian terdahulu dengan studi ini. Jika penelitian sebelumnya membandingkan satu kelompok perlakuan berbasis Quizizz dengan satu

No	Penulis	Tema	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				kelompok kontrol konvensional, penelitian saat ini menerapkan desain yang lebih kompleks dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terstruktur secara spesifik.

Sumber : Analisis Hasil Penelitian yang Relevan

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode gamifikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Harahap dan Ramadan (2021) menemukan bahwa gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif, meskipun masih ditemukan tantangan pada aspek afektif. Penelitian ini berbeda karena berfokus pada upaya peningkatan motivasi belajar siswa secara positif melalui penerapan gamifikasi.

Penelitian Aleksic-Maslac et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis Kahoot! mampu meningkatkan interaksi sedangkan kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Isnawati (2021) menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi memiliki korelasi positif terhadap peningkatan minat belajar di jenjang sekolah dasar. Namun, perbedaan mendasar dengan studi ini terletak pada demografi subjeknya; jika penelitian tersebut

menyasar siswa kelas II, maka penelitian saat ini memfokuskan analisisnya pada siswa kelas III.

Dwi Novita Sari (2023) melalui kajian literatur sistematis menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam penguatan literasi digital. Meskipun demikian, fokus penelitian ini berbeda karena lebih menekankan pada motivasi belajar siswa sebagai variabel utama.

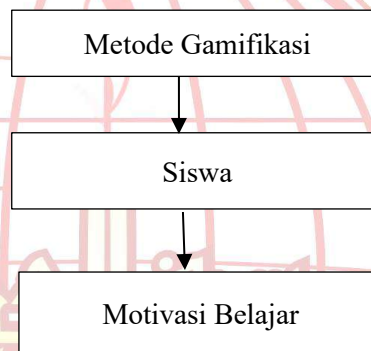
Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Mohd Fadlan Riski dkk. (2025), ditemukan bahwa integrasi platform Quizizz sebagai instrumen gamifikasi berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini diperoleh melalui penerapan desain eksperimen kuantitatif yang menguji efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan metode dan desain penelitian, namun diterapkan pada mata pelajaran dan konteks sekolah yang berbeda.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada berbagai jenjang. Atas dasar tersebut, penelitian ini memiliki nilai urgensi dan orisinalitas karena secara spesifik mengkaji efektivitas gamifikasi dalam mengamplifikasi motivasi belajar siswa pada muatan IPAS di SD Negeri 79 Kota Bengkulu melalui pendekatan kuantitatif. Secara teoretis, studi ini diharapkan mampu memperkaya khazanah strategi pembelajaran IPAS, sementara secara praktis dapat menjadi referensi aplikatif bagi pendidik dalam merancang pembelajaran

yang efektif, kontekstual, dan berbasis motivasi melalui metode gamifikasi.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2019:95), "Kerangka pemikiran merupakan eksplanasi teoretis sementara mengenai fenomena yang terdapat pada objek penelitian atau inti permasalahan. Struktur ini merumuskan keterkaitan antar variabel yang disintesis dari berbagai landasan teoretis, yang bertujuan untuk menguraikan secara jelas hubungan fungsional antara variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*)".



D. Asumsi Penelitian

Menurut Nasution & Murhayati (2025), "Asumsi adalah suatu perkiraan yang diterima sebagai landasan pemikiran yang dianggap valid dan dinyatakan tegas yang bermanfaat untuk memperkuat isu serta metode pengumpulan data".

Adapun asumsi yang peneliti rumuskan yaitu:

- a. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara implementasi metode gamifikasi dengan tingkat motivasi siswa kelas 3. Hal ini terindikasi dari adanya peningkatan dorongan belajar yang nyata pada peserta didik setelah metode tersebut diaplikasikan dalam proses instruksional.

- b. Metode Gamifikasi dianggap dapat membantu siswa kelas 3 agar berpartisipasi lebih interaktif serta mendalam.
- c. Peningkatan kualitas siswa yang begitu pesat akan sangat memengaruhi motivasi siswa dan menumbuhkan percaya diri, dan mengalami kemajuan di SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

E. Hipotesis

Secara etimologis, hipotesis terbentuk dari dua komponen kata, yakni '*hypo*' yang bermakna di bawah dan '*thesis*' yang berarti kebenaran. Dalam konteks ilmiah, hipotesis dipahami sebagai proposisi atau jawaban eksplanatif sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam sebuah penelitian (Hardani, Helmina Andriani, 2020). Pernyataan tersebut dikategorikan bersifat sementara karena argumen yang dibangun baru berpijak pada landasan teoretis yang relevan. Keabsahannya belum didukung oleh fakta-fakta empiris yang kuat, mengingat penelitian belum mencapai tahap pengumpulan data di lapangan.

H_0 : Tidak terdapat Efektifitas signifikan dari metode gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas 3 SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

H_a : Terdapat Efektivitas signifikan dari metode gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas 3 SD Negeri 79 Kota Bengkulu.