

# Possible Gamification Learning For Optimizing Student Learning Motivation?

Usep Sholahudin\* & Yenti

Mathematic Education, Universitas Serang Raya, Indonesia

---

## Abstract

With low student learning motivation, a teacher must be creative so that students can have a more optimal learning motivation than before. One way to optimize student motivation is to use Gamification Learning. Gamification is a process that aims to change non-game contexts, one of which is in teaching and learning activities to be more attractive by integrating game mechanics, aesthetics, and thinking to motivate students in the learning process. Gamification includes game design elements, including points, scoreboards, badges, and challenges. This study uses a literature review research method that collects data from journals, books, and several other scientific sources relevant to this research topic. The results obtained are Gamification Learning can optimize students learning motivation.

*Keywords:* gamification learning; student learning motivation.

---

## 1. Pendahuluan

Pendidikan dan pembelajaran menjadi faktor penting dalam membentuk sebuah peradaban bangsa dalam melahirkan perubahan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dunia Pendidikan membutuhkan teknologi yang dapat menyediakan pembelajaran dengan metode yang lebih efektif. Perkembangan dan perubahan dunia yang berlangsung sangat cepat ini menuntut kreativitas para guru untuk dapat mengembangkan keahlian, pengetahuan dan strategi pembelajaran pada mata pelajaran yang diampunya.

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 ini semakin pesat. Perkembangan teknologi yang pesat telah menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat dengan berbagai jenis aplikasi. *Game* adalah salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik. Mungkin kalian sudah tidak asing dengan istilah *game*, bahkan hampir semua kalangan usia bermain *game*, tidak peduli tua ataupun muda. Unsur *fun* yang ditawarkan dalam sebuah *game* merupakan alasan mengapa belajar melalui sebuah *game* banyak diminati oleh peserta didik. Akan tetapi, membuat dan mengintegrasikan *game* dalam kurikulum pembelajaran merupakan investasi yang mahal dan membutuhkan waktu yang lama. Salah satu solusi yang diberikan adalah dengan menerapkan mekanik *game* seperti *point* (poin), *badge* (lencana), *leaderboard* (papan peringkat) ke dalam sistem pembelajaran, inilah yang disebut dengan *Gamification Learning*.

Hasil belajar akan lebih maksimal jika ada motivasi belajar. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif ke arah yang lebih baik. Jadi motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena itu ada pernyataan bahwa motivasi adalah antusiasme yang dimiliki seseorang untuk belajar (Sardiman, 2010:73). Dan motivasi belajar siswa merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Semakin besar motivasi belajar siswa, maka siswa akan semakin berhasil dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi langsung di SMP Negeri 3 Kota Serang, kurangnya motivasi belajar siswa salah satunya dikarenakan terlalu lama belajar di rumah selama pandemik Covid-19. Hal ini mengurangi motivasi siswa untuk belajar dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, siswa kurang mandiri dalam belajar dan tidak memiliki inisiatif untuk mencari sumber belajar (referensi) selain yang telah diberikan oleh guru. Kemudian, siswa lebih suka membuat

---

\* Corresponding author.

E-mail address: sholahudin.usep@gmail.com

keributan dan berbicara dengan temannya daripada mendengarkan dan mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh guru.

Salah satu cara yang dapat mengatasi masalah kurangnya motivasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan elemen-elemen yang ada dalam *game* pada proses pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan *Gamification Learning*.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kajian literatur dengan mencari referensi teoritis terkait dengan kasus atau masalah yang ditemukan. Menurut Creswell, John. W. (Hasby, B.A., 2017) menyatakan bahwa kajian literatur adalah ringkasan artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lain yang menjelaskan teori dan informasi masa lalu dan sekarang, dan literatur disusun berdasarkan topik dan dokumen yang diperlukan. Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari studi literatur. Studi literatur adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam suatu penelitian.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Gamification Learning

*Gamification* telah digunakan di berbagai bidang dalam beberapa tahun terakhir ini. Salah satunya dalam bidang pendidikan, di mana elemen *game* digunakan untuk meningkatkan motivasi, ketertarikan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penggunaan gamifikasi merupakan perkembangan penting dalam pembelajaran.

Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game context* (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics* (Handani et al., 2016). *Gamification* memiliki berbagai elemen desain *game*, antara lain poin, papan skor, rencana, dan tantangan (Permata & Kristanto, 2020). Dalam *The Gamification of Learning and Instruction: metode dan strategi berbasis game untuk pelatihan dan pendidikan*, Karl M. Kapp menyatakan gamifikasi dapat didefinisikan sebagai proses yang menggunakan mekanika permainan, estetika dan pemikiran untuk mengikat pengguna, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan memecahkan masalah (Prambayun et al., 2016).

Elemen gamifikasi (*game elements*) menurut Karl M. Kapp (Farozi, 2016) adalah sebagai berikut:

#### 1. Berbasis Permainan (*Game Based*)

Menciptakan sistem di mana siswa, mahasiswa, gamer, dan konsumen terlibat dalam mengerjakan tantangan abstrak yang ditentukan oleh aturan, interaktivitas, dan umpan balik untuk mendapatkan hasil yang terukur idealnya untuk mendapatkan respon emosional.

#### 2. Mekanika (*Game Mechanic*)

*Level*, *earnings badge*, sistem *point*, *score* dan *time challenge* adalah elemen yang digunakan dalam gamifikasi.

#### 3. Estetika

Bagaimana pengalaman estetika yang dirasakan oleh seseorang sangat mempengaruhi seberapa besar kesediaan mereka untuk menerima gamifikasi.

#### 4. Pola pikir permainan (*Game thinking*)

Ide merefleksikan pengalaman sehari-hari seperti jogging menjadi aktivitas yang memasukkan unsur kompetisi, kolaborasi, eksplorasi, dan *storytelling*.

#### 5. *Engagement*,

Tujuan dari proses *gamification* adalah untuk menarik perhatian seseorang dan melibatkan pengguna dalam proses yang telah dibuat.

#### 6. Orang (*people*)

Seperti pelajar, konsumen, atau *gamer*. Seseorang yang terlibat dalam proses menciptakan dan seseorang yang akan termotivasi untuk mengambil tindakan.

*Gamification Learning* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; Mendorong siswa untuk menyelesaikan kegiatan belajarnya; Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang dipelajari; Memberikan siswa kesempatan untuk bersaing, mengeksplorasi, dan berprestasi di kelas. Proses pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan efektif (Farida et al., 2018).

**Tabel 1.** Penelitian yang Relevan

Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya, dan Rizky (2016)	Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an	Menjelaskan bahwa elemen gamifikasi cocok untuk memotivasi, menarik, dan menghibur pengguna untuk mempelajari Al-Qur'an, sedangkan konten yang dibuat dapat mengatasi ketidaktertarikan mempelajari Al-Qur'an.

Gamifikasi adalah pendekatan baru yang baik digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan gamifikasi memiliki efek positif dan dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa dalam belajar baik formal maupun informal, seperti yang dikemukakan dalam beberapa penelitian sebelumnya (Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, 2020).

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *Gamification Learning* memungkinkan siswa untuk terus terlibat dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu dan membantu siswa lebih semangat dalam mempelajari materi. *Gamification* memiliki konsep yang bertujuan untuk membuat siswa senang dan tidak bosan saat mengikuti pembelajaran, karena terdapat kriteria penukaran poin yang dikumpulkan oleh siswa agar lebih semangat. Di dalam kriteria penukaran poin juga terdapat *leaderboard* yang sangat berguna untuk melihat seberapa banyak poin yang telah dicapai siswa, sehingga siswa yang memperoleh poin terbanyak dapat memotivasi siswa lain untuk memperoleh poin tersebut.

### 3.2 Motivasi Belajar Siswa

Motivasi merupakan salah satu unsur paling penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efektif (Sudibyo et al., 2016). Mc. Donald mengatakan bahwa, “Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan” (Cahyani et al., 2020). Motivasi belajar merupakan proses internal yang mendorong pembelajar untuk melakukan kegiatan atau tugas-tugas akademik untuk mencapai tujuan belajar dan mampu bertahan dalam rentang waktu tertentu. Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, ketajaman, perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar. Motivasi memiliki sifat, jenis, indikator, aspek-aspek, dan juga faktor yang mempengaruhi yaitu sebagai berikut.

Sifat Motivasi (Saputra et al., 2018):

1. Motivasi intrinsik, yang mana dapat tumbuh dari dalam diri sendiri dan biasanya dikenal dengan motivasi internal;
2. Motivasi ekstrinsik, yang mana muncul dari luar diri seseorang.

Jenis Motivasi (Saputra et al., 2018):

1. Motivasi Primer, motivasi yang didasarkan atas motif-motif dasar yang pada umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani seseorang. Contoh motivasi primer: memelihara diri, mencari makan, melarikan diri, berkelompok, mempertahankan diri, rasa ingin tahu dan lain-lain.
2. Motivasi Sekunder, motivasi yang dipelajari oleh manusia sebagai pembentukan perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungan sosial.

Berikut indikator motivasi belajar siswa menurut Uno dalam penelitian (Nasrah & Muafiah, 2020):

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
4. Adanya penghargaan dalam belajar,
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Aspek-aspek motivasi belajar menurut Marilyn K. Gowing (Cahyani et al., 2020) sebagai berikut:

1. Dorongan Mencapai Sesuatu

Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapannya.

2. Komitmen

Komitmen adalah salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.

3. Inisiatif

Peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif atau ide-ide baru yang menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya, karena ia telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri, sehingga ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang di sekitarnya.

4. Optimis

Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa (Saputra et al., 2018), yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Cita-Cita dan Aspirasi

Salah satu faktor pendukung yang dapat memperkuat semangat dalam belajar adalah dengan memiliki cita-cita. Sedangkan aspirasi adalah sebuah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh individu dan selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang telah ia mulai.

- b. Kemampuan Peserta Didik

Motivasi belajar dipengaruhi oleh setiap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan yang dimaksud adalah segala potensi yang dimiliki baik itu dari segi intelektual maupun psikomotorik.

- c. Kondisi Peserta Didik

Kondisi secara fisiologis juga turut mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, seperti kesehatan dan panca indera. Ketika peserta didik memiliki kesehatan dan panca inderanya dapat bekerja secara maksimal, peserta didik telah memiliki peluang untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikannya.

- d. Keadaan Psikologis Peserta Didik

- 1) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang apabila terus diasah dan dikembangkan melalui belajar akan menjadi sebuah kecakapan dan sangat membantu untuk meraih kesuksesan.

- 2) Inteligensi

Inteligensi dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Inteligensi bukan selalu berkaitan dengan otak, tetapi adanya interaksi dan koneksi antar organ-organ yang ada di dalam tubuh manusia.

### 3) Sikap

Sikap juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Artinya ketika peserta didik belajar dalam keadaan atau suasana senang, cara guru dalam mengajar yang baik dan sebagainya akan membuat peserta didik semangat sehingga memperoleh hasil yang maksimal, begitu pun sebaliknya.

### 4) Persepsi

Persepsi peserta didik tentang belajar, manfaatnya dan keuntungan yang didapatkan ketika belajar juga mempengaruhi kemauannya untuk terus belajar.

### 5) Minat

Salah satu hal yang memiliki pengaruh yang besar dalam motivasi belajar adalah minat. Ketika peserta didik memiliki minat yang besar terhadap pelajaran matematika, ia akan belajar dengan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya. Begitu pun dengan pelajaran yang lainnya.

### 6) Unsur-Unsur Dinamis dalam Pembelajaran

Perasaan, ingatan, keinginan dan pengalaman yang dimiliki peserta didik turut mempengaruhi motivasi dalam belajar, baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berarti faktor-faktor di luar dari diri peserta didik yang ikut berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar. Diantaranya:

- a. Kondisi lingkungan belajar, kondisi lingkungan belajar yang kondusif akan mendukung dan memperkuat semangat belajar peserta didik.
- b. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, teman-teman di kelas dapat mempengaruhi proses belajar.
- c. Lingkungan sosial masyarakat, ketika peserta didik merasa diakui keberadaannya dengan diikutsertakan dalam kegiatan masyarakat, juga akan mempengaruhi semangatnya dalam belajar.
- d. Lingkungan sosial keluarga, hubungan antar orangtua dan anak yang harmonis dan saling menghargai juga akan mempengaruhi motivasi anak dalam belajar.
- e. Lingkungan non sosial, terbagi dua yaitu lingkungan alamiah dan faktor instrumental. Lingkungan alamiah, artinya dukungan, kasih sayang dan kebiasaan-kebiasaan keluarga yang baik akan turut mempengaruhi motivasi belajar anak. Sedangkan faktor instrumental seperti fasilitas atau sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah juga akan mempengaruhi semangat peserta didik dalam belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi semangat siswa dan hasil belajar siswa.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan data yang dikumpulkan menggunakan metode penelitian kajian literatur, maka dapat disimpulkan bahwa *Gamification Learning* dapat mengoptimalkan motivasi belajar siswa karena dalam proses pembelajaran gamifikasi ini menggunakan mekanika permainan, estetika dan pemikiran yang dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan menjadi lebih optimal.

## References

- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Farida., Khoirunnisa, Y., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *JPPM*, 11(2), 193–204. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.2964>
- Farozi, M. (2016). *RANCANG BANGUN WEBSITE GAMIFIKASI SEBAGAI HASIL BELAJAR MAHASISWA Studi*

*Kasus : AMIK Lembah Dempo Pagar Alam. 6–7.*

- Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, H. (2020). Aplikasi dan Sosialisasi Gamification Mobile Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 37–44.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI. *Jurnal Telematika*, 9(1), 42–53.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, 7-12.
- Prambayun, A., Suyanto, M., & Sunyoto, A. (2016). Model gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 6–7.
- Prasetyo, I. A., Destya, S., & Rizky. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, 37-42.
- Rahardja, U., et al. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120-124.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Academia*, 1-10.
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>