BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran diartikan sebagai tahap timbulnya sebuah interaksi positif yang terjadi dari guru terhadap siswa yang tujuannya adalah mewujudkan tujuan pembelajaran. Makna dari pembelajaran juga merupakan sebagai perubahan pada tingkah laku individu yang sifatnya relatif tetap karena adanya pengalaman serta pelibatan dari keterampilan kognitif dan sikap yang tujuannya adalah merealisasikan tujuan pendidikan.¹ Pembelajaran juga adalah sebagai aktivitas utama yang dilakukan di sekolah, pada tahap pembelajaran dibutuhkan sebuah metode pembelajaran. Metode adalah cara untuk melaksanakan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan.² Metode adalah hal krusial pada sebuah pembelajaran, pengaruh dari pemanfaatan metode yang tepat yaitu terhadap keberhasilan proses pembelajaran atau tercapainya tujuan pembelajaran, dalam hal ini metode *gamifikasi*.

¹Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *lantanida journal* 5, no. 2 (2017): 173.

²*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, n.d.

Metode *gamifikasi* merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen permainan dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan ini membuat peserta didik merasa bahwa

kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.³ Aktivitas belajar dengan nuansa yang menyenangkan untuk siswa bisa jadi sebagai pendorong siswa untuk menjalankan tahap belajar agar tujuan yang hendak dicapai itu bisa ercapai, karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut dorongan dalam belajar perlu dimiliki setiap siswa. Dengan demikian, jika tepat memilih metode pembelajaran, dalam hal ini adalah metode *gamifikasi*, maka melalui penerapan metode tersebut bisa berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Arti dari motivasi belajar adalah sebuah dorongan sehingga bisa memunculkan perhatian, keinginan, semangat dan kemauan belajar supaya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa direalisasikan.⁴ Apabila siswa memiliki keinginan, kemauan, perhatian, dan semangat belajar pada proses pembelajaran terkhusus pada bidang pendidikan Agama Kristen, maka kegiatan belajar akan berlangsung optimal serta tercapai tujuan pembelajaran secara baik. Untuk mengetahui adanya motivasi belajar siswa yaitu bisa dipantau dari ketekunan siswa untuk mengerjakan tugas,

³Atika Zahrani purba, "Gamifikasi Dalam Pendidikan Melibatkan Motivasi Dan keterlibatan Siswa," *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024). 300.

⁴Yosefo Gule, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kopetensi Sosial Dan Keteladanan Guru*, ed. M.Pd Kodri (Adab CV. Adanu Abimata, 2020).3

kesenangan siswa untuk bekerja dengan mandiri dan keuletan untuk menghadapi kesulitan belajar, selain itu siswa juga senang terhadap mata pelajaran, siswa bisa mempertahankan pendapatnya, lalu terhadap sesuatu yang belum dipahami siswa berani mengajukan pertanyaan.⁵

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 19 Agustus 2024, penulis melihat adanya motivasi belajar siswa yang kurang optimal dimana dari jumlah 16 siswa hanya ada 3 orang yang mengerjakan tugas saat di berikan guru dalam kelas, 15 orang siswa yang tidak bera mempertanyakan tentang materi yang belum dipahami, siswa kebanyakan mengeluh dari pada bertanya ketika menemukan kesulitan dalam belajar, ada 9 siswa yang tidak mampu mempertahankan pendapatnya, dan ada 4 siswa yang tidak senang dengan pembelajaran, serta ada 9 siswa yang tidak senang bekerja mandiri. Sehingga peneliti memiliki ketertarikan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Gamifikasi* Terhadap Motivai Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VB UPT SDN 5 Mengkendek”.

Penelitian Terdahulu

Untung Rahardja, “Pengaruh *Gamifikasi* Pada IDU (*Ilarning Education*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa” Persamaan: sama-sama berfokus pada bagaimana pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi

⁵ ardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar* (Jakarta Grafindo Persada, 2012).83

belajar. Perbedaan : penelitian terdahulu memiliki fokus terhadap motivasi belajar mahasiswa, lalu Fokus dari penelitian ini tentang motivasi belajar siswa pada tingkat pendidikan dasar.⁶ Hasil yang didapatkan dari penelitian terdahulu yaitu, dengan adanya *Ilerniang Education* itu dapat mempermudah dosen dalam menyampaikan materi, karena tidak harus dilakukan dengan taatp muka tetapi juga secara online karena sudah terkait dengan internet, selain itu dengan adanya *gamifikasi* itu untuk peningkatan motivasi belajar siswa yang lebih maksimal supaya tidak jenuh serta tetap semangat untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen.

Andika Isma, "Pengaruh Media *E-Learning* Berbasis *Gamification* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa" Persamaan: pada penelitian ini memiliki kesamaan variabel, variabel yang dimaksud yaitu adalah metode *gamifikasi*. Perbedaannya yaitu, pada penelitian terdahulu menggunakan media *E-Learning* dan berfokus pada minat belajar mahasiswa, sedangkan penulis dalam penelitian ini dengan fokus terhadap pengaruh metode *gamifikasi* pada motivasi belajar siswa.⁷ Hasil yang dicapai dalam penelitian terdahulu yaitu, metode pembelajaran dengan menggunakan *gamifikasi* membuat mahasiswa menjadi lebih termotivasi dan semangat untuk melakukan proses belajar mengajar dan membuat materi pembelajaran mudah di mengerti sehingga

⁶Untung Rahardja, "Pengaruh Metode Gamifikasi Pada IDU (Ilerning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *NJCA* 3, no. 2 (2018).⁹

⁷Andika Isma, "Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa," *Media TIK* 6, no. 2 (2023).141

membuat mahasiswa memperoleh nilai yang memuaskan setelah menggunakan metode tersebut.

Meydi Atina Kuron, "Pengaruh Metode *gamifikasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak dan Gaya" persamaan: memiliki salah satu variabel yang sama yaitu, pengaruh metode *gamifikasi*, tetapi perbedaannya penelitian ini lebih terhadap hasil belajar siswa di materi gaya serta gerak, sedangkan pada penulisan ini yakni terhadap motivasi belajar dari siswa.⁸

Tellma Monna Tiwa, "*Gamifikasi* dalam pembelajaran siswa Sekolah Dasar". Persamaan: memiliki variabel yang sama yaitu *gamifikasi*, perbedaannya, penelitian ini lebih menekankan tentang *gamifikasi* dalam pembelajaran sekolah dasar, sedangkan penulis dalam penelitian ini fokus pada bagaimana pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun hasil yang dicapai dalam penelitian terdahulu yaitu, *gamifikasi* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya bagi pendidikan anak-anak sekolah dasar.⁹

Ratna Yulis Tyaningsi, Laila Hayati, Ketut Sarjana, Nyoman Sridana, Sudi Prayitno, "penerapan metode *gamifikasi* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi

⁸Meydi Atina Kuron, "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Dan Lurus Di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano," *science learning journal* 4, no. 2 (2023).177

⁹Tellma Monna Tiwa, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Jambura Elementary Education Jurnal* 1, no. 2 (2020).

kahoot” persamaan, memiliki kedua variable yang sama yaitu metode *gamifikasi* dan motivasi belajar, tetapi memiliki perbedaan pada jenjang pendidikan dan juga penelitian terdahulu berfokus pada pennggunaan metode *gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sedangkan penulis dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun hasil yang dicapai dalam penelitian terdahulu yaitu, pembelajaran dengan metode *gamifikasi* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.¹⁰

B. Rumusan Masalah Penelitian

berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa di kelas VB UPT SDN 5 Mengkendek?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa di kelas VB UPT SDN 5 Mengkendek.

¹⁰Ratna Yulis Tyaningsih et al., “Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot,” *Griya Journal of Mathematics Education And Application* 2, no. 2 (2022).

D. Manfaat Penelitian

Harapan dari manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis: dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan Agama Kristen. Penelitian ini bisa menjadi sebagai solusi dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada proses belajar mengajar mata pelajaran pendidikan Agama Kristen. lewat penggunaan metode *gamifikasi* serta menjadi alternatif dalam pengembangan penelitian lain memanfaatkan metode *gamifikasi* dalam peningkatan motivasi belajar siswa.
2. Manfaat praktis: peneliti berharap hasil dari penelitian ini bisa berguna untuk guru, siswa serta sekolah.
 - a. Bagi Siswa, siswa akan lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar karena *gamifikasi* menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam mata pelajaran pendidikan Agama Kristen.
 - b. Bagi Guru, penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan masukan bagi guru untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan tentang metode pembelajaran, utamanya dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Agama Kristen.

- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah tentang efektivitas penggunaan metode *gamifikasi* dalam pembelajaran, yang dapat diadopsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah tersebut, tidak hanya untuk pendidikan Agama Kristen tetapi juga untuk mata pelajaran lainnya.
- d. Bagi Perpustakaan, peneliti berharap hasil dari penelitian ini bisa berguna untuk acuan pada penelitian relevan yang selanjutnya.
- e. Bagi peneliti lain, memberikan wawasan lebih dalam mengenai hubungan antara motivasi belajar dan metode pengajaran berbasis permainan, yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut dibidang pendidikan.

E. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan pustaka, menguraikan tentang pengertian metode *gamifikasi*, manfaat metode *gamifikasi*, elemen-elemen *gamifikasi*, langkah-langkah dari implementasi metode *gamifikasi*, kelebihan dan kekurangan metode *gamifikasi*, definisi motivasi, definisi belajar, definisi motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar, indikator motivasi belajar, serta dasar Alkitab motivasi belajar.

BAB III : Metode penelitian, menjabarkan mengenai rancangan penelitian, variabel serta definisi operasional, populasi dan sampel, teknik pengumpulan

data: Teknik analisis data, Teknik instrument penelitian dan validasi dan reliabilitas.

BAB IV : Hasil dan pembahasan, menjelaskan tentang analisis penelitian dan pembahasan.

BAB V : Penutup, berisi tentang Kesimpulan dan saran.