BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode *Gamifikasi*

1. Pengertian *Gamifikasi*

Gamifikasi memiliki istilah dasar "*game"* dalam Bahasa Inggris yang definisinya yaitu permainan, dan akhiran fikasi yang menurut bahsa Latin *"facere*" yang berarti menciptakan.[11] Jadi, *gamifikasi* merupakan metode pembelajaran yang menciptakan proses pembelajaran serupa menggunakan permainan buat memotivasi atau mendorong peserta didik pada aktivitas belajar. *Game* atau permainan merupaka sebuah system yang melibatkan para pemain yang dipengaruhi sang aturan, yang memberi output yang bisa diukur.[12] *Gamifikasi* adalah metode pembelajaran yang memakai elemen-elemen *game* pada pembelajaran yang berfungsi buat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.[13] Selain itu metode ini juga pula bisa menaruh hal yang lebih menarik terhadap peserta didik serta menginspirasinya agar selalu melaksanakan pembelajaran. Lantaran pembelajaran berbasisi permainan ini menciptakan siswa merasa bahwa proses pembelajaran

[11]Kapp, *The Gamification of Learning and Education: Game Based Methods and Strategies for Training and Aducation* (Wiley, 2012).9

[12]Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *jurnal tikom* 5, no. 1 (2016): 2.

[13]Ibid.3

lebih menyenagkan. [14] Dari pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa metode *gamifikasi* adalah metode pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, level dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat metode *gamifikasi*

Sesuai hasil penelitian menurut para ahli, *gamifikasi* bisa terbukti berguna pada menaikkan keterlibatan, meningktakan motivasi belajar siswa, dan mendorong kerja sama antar teman sebaya, membantu retensi pengetahuan dan membentuk lingkungan belajar eksklusif yang positif.[15] Potensi *gamifikasi* tidak hanya behenti dalam keterlibatan siswa, melainkan siswa semakin termotivasi untuk berprestasi, peningkatan keterlibatan dan motivasi yang diberikan *gamifikasi* kepada siswa juga meningkatkan keterampilan utama lainnya. [16] *Gamifikasi* tidak hanya berpengaruh dalam satu aspek saja pada aktivitas pembelajaran tetapi sangat luas berpengaruh terhadap tahap kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan tujuannya.

Manfaat metode *gamifikasi* juga sanggup untuk memberi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa melalui daya saing yang ketat dan adil diantara sesama murid, sebagai akibatnya, peserta didik

---

[14] Atika Zahrani purba, "Gamifikasi Dalam Pendidikan Melibatkan Motivasi Danketerlibatan Siswa."

[15]Rosina Zahara, "Kajian Literatur Gamifikasi Di Pendidikan Dasar," *jurnal ilmu pendidikan* 1, no. 1 (2021): 83–84.

[16]Ibid.

termotivasi untuk mengikuti setiap aktivitas belajar pada Sekolah.[17] Memberikan keterlibatan siswa sehingga tercapai kemampuan dalam pengetahuan dan partisipasi siswa mencapai kesenangan. Kemampuan buat menyesuaikan pembelajaran menggunakan kebutuhan peserta didik merupakan manfaat utama dari gamifikasi.[18] Adapun manfaat metode *gamifikasi* dalam pembelajaran dapat di uraikan sebagai berikut:

a. Meningkatkan keterlibatan siswa, *gamifikasi* bisa membuat siswa terdorong dalam berpartisipasi aktif untuk aktivitas pembelajaran
b. Meningkatkan motivasi belajar, dengan elemen seperti poin, lencana, dan level siswa lebih termotivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran.
c. Terciptanya kolaborasi antar siswa, aktivitas *gamifikasi* melalui kerja kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial atau kerja sama antar siswa.
d. Proses pembelajaran yang menyengkan, metode *gamifikasi* membuat proses pembelajaran bisa berlangsung dengan lebih menyenangkan sehingga minat siswa menjadi meningkat terhadap materi yang disampaikan.[19]

[17] Zulkarnain Kedah, "Inofasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka," *Mentari: manajemen pendidikan dan teknologi informasi* 1, no. 2 (2023): 141.

[18]Nuur Wachid Abdul Majid Retno Aryanti Nurningtias, "Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan Sekolah Dasar," *pendidikan dan penelitian pendidikan matematika* 5, no. 2 (2022): 67.

[19]Ibid.

Sesuai dengan penjabaran tersebut, jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa melalui peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, tercapainya kolaborasi antar siswa, dan terciptanya proses pembelajaran yang menyenagkan, hal ini dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, belajar dengan antusias, serta bekerja sama sehingga memberikan pemahaman yang lebih baik serta keterampilan sosial yang baik pula.

3. Elemen-elemen metode *gamifikasi*

Gamifikasi adalah penggunaan elmen-elemen *game* pada lingkup non *game,* elemen *game* yaitu: Poin, siswa bisa diberikan poin yang menjadi sebuah penghargaan sesuai dengan berbagai tindakan yang dilakukan agar siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran, poin akan diperoleh ketika siswa telah menyelesaikan meteri atau tantangan yang diberikan, tujuannya yaitu menunjukken perkembangan dan kinerja siswa dan sebagai indikator kinerja pengguna; *badges* (lencana*)* pemanfaatan lencana untuk proses pembelajaran berfungsi dalam peningkatan motivasi belajar dari siswa, ini bisa diterima siswa apabila mereka sudah menuntaskan tantangan dan tugas yang guru sampaikan; *Levels (*tingkat), tujuan dari penggunaan *level* yaitu mengelompokkan materi sesuai dengan tujuan pelaksanaan dari pembelajaran; *leader boards* (papan peringkat), penggunaan papan peringkat adalah sebagai cara untuk mengetahui sampai mana kinerja semua siswa sesuai dengan

perolehan poin.[20] Dengan menggunakan elemen-elemen tersebut di atas dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik serta peserta didik dapat termotivasi dalam kegiatan belajar.

4. Langkah-langakah metode *gamifikasi*

Adapun langkah-langkah metode *gamifikasi* dan penerapannya pada pembelajaran dalah:

a. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus.

Berikan kuis pada setiap akhir bagian tersebut dan berikan *award* atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.

b. Pisahkan materi kedalam leve-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajaranya, siswa mendapat lencana dan *level* yang lebih tinggi terbuka (*unloked*) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.

c. Catat skor yang didapat disetiap bagian.

Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.

d. Berikan balasan (*reward*) seperti lencana.

Sertivikat *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang disosial media para siswa.

[20]Asri pujihastuti, "Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hasthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan," *manajemmen pendidikan islam* 3, no. 4 (2022): 418.

e. Buatlah jenjang atau level sensitif terhadap tanggal atau waktu.

   Sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.

f. Buat kelompok tugas.

   Sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.

g. Kenalkan konsep *quets* (pencarian) atau *epic meaning* (pemaknaan epik).

   Dimana siswa dapat menyerahkan karyannya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.

h. Beri siswa insentif untuk men-*share* dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.

i. Beri kejutan dengan hadiah ekstra bonus ketika siswa lulus tantangan baru.

j. Buat tekanan buatan dengan menggunakan *countdown* atau hitung mundur pada berbagai kuis.

   Cara ini akan membuat ssiswa mengahadapai tantangan dengan batasan waktu.

k. Ambil lencana atau rewardnya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.

l. Buat *role playing* atau *scenario* pencegahan dalam *e-lerning* yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa hraus mencari solusinnya.

m. Kenalkan karakter yang menghalagi siswa dalam perjalanan belajarnya.

n. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.

o. Tampilkan *leader board* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa ntuk mendorong semangat kompetensi dan kolaborasi.[21]

Dengan mengabungkan langkah-langkah diatas, maka dapat tercipta pembelajaran yang menarik, efektif. Sesuai dengan tahap di atas maka bisa dijabarkan berikut:

1) Buat materi pembelajaran menjadi bagian-bagian khusus,
2) Berikan kuis disetiap akhir dan memberikan penghargaan jika berhasil menyelesaikan kuis,
3) Membagi materi kedalam *level* yang berbeda,
4) Mencatat skor yang diperoleh setiap bagian, dengan tujuan agar siswa berfokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan

[21]Norlia Purwa Yunita and Ricardus Eko Indrajit, *Gamification Membuat Pelajaran Seasyik Bermain Game* (Andi, 2022). Hal.58-59

5) Memberika penghargaan kepada peserta.

6) Membuat kelompok agar siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.[22]

Dari teori diatas maka langkah-langah metode *gamifikasi* yaitu: kenali tujuan pembelajaran, ide besar, skenario pembelajaran, kelompok-kelompok, dinamika permainan. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pembelajaran bisa lebih efektif dan menyenangkan, dan memfasilitasi pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan.

5. Kelebihan dan kekurangan metode *gamifikasi*

Berikut adalah kelebihan dari metode *gamifikaksi* yaitu:

a. Belajar akan lebih menyenangkan

b. Memberi motivasi supaya menuntaskan aktivitas pembelajaran

c. Memberi bantuan terhadap siswa supaya lebih memahami dan fokus terhadap materi yang sedang dipelajari

d. Siswa diberi kesempatan supaya bereksplorasi, berkompetisi serta berprestasi pada pembelajaran.[23]

Selain pada beberapa kelebihan di atas metode *gamifikasi* juga memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

---

[22]Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," *Ticom* 5, no. 1 (2016): 2–3.

[23]Ibid.

1) Meningkatkan keterlibatan.
2) Memperkuat pembelajaran.
3) Mendorong motivasi.
4) Meningkatkan kinerja.[24]

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa kelebihan metode *gamifikasi* bisa dilihat berdasarkan: secara signifikan jika memakai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif maka mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Melalui dorongan partisipasi aktif, dalam proses pembelajaran siswa mampu lebih fokus. Hal ini tidak hanya membantu mereka menuntaskan kegiatan dengan lebih baik, selain itu memperkuat pemahaman materi. Selain itu, lingkungan yang menyenangkan dan dinamis dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang kemudian berdampak positif dalam kinerja akademis mereka. Dengan demikian, metode ini berkontribusi dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh.

Kekurangan metode *gamifikasi* yang di kemukakan oleh Alfionita yaitu:

a. Membutuhkan waktu yang lama baik dalam proses pelaksanaan maupun dalam persiapan sebelum pelaksanaan.

[24]Kapp, *The Gamification of Learning and Education: Game Based Methods and Strategies for Training and Aducation*.Wely (2012).9

b. Ketidak jelasan penjelasan kepada peserta didik mengenai *reward* dapat menyebabkan mereka menganggap pembelajaran hanya sebagai batu loncatan untuk mendapatkan *reward*.[25]

Meskipun metode *gamifikasi* begitu banyak manfaat, tetapi juga pengajar perlu memperhatikan kelemahannya. Pertama, waktu yang diperlukan pembelajaran ini relatif lama dalam mewujudkan tujuan pembelajaran, yang mungkin menghambat efisiensi waktu. Kedua, bila penerangan tentang sistem reward tidak jelas, peserta didik mungkin merasa resah dan kurang termotivasi. Ketidakjelasan ini bisa mengurangi efektivitas pembelajaran, sehingga penting untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terstruktur tentang *reward* untuk mendukung motivasi dan keterlibatan siswa.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Definisi dari motivasi dalam KBBI yaitu merupakan dorongan yang asalnya pada diri individu, dorongan ini dialami dengan sadar maupun tidak yang berimbas pada pelaksanaan sebuah tindakan yang memiliki tujuan tertentu. Asal dari kata motivasi yaitu pada bahasa Latin *movere*, kata ini definisinya adalah daya penggerak maupun dorongan.[26]

---

[25]Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran."(2016), hal.2

[26]Arianti, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *jurnal pendidikan* 12, no. 2 (2018): 124.

Adapun beberapa pandangan terkait motivasi yaitu, motivasi merupakan sebagai status internal atau kondisi yang membuat individu untuk bisa terarah pada kegiatan aktif dalam mewujudkan sebuah tujuan tertentu. Motivasi dapat juga diartikan sebagai dorongan yang akhirnya membuat orang menjalankan sebuah perbuatan dalam mewujudkan tujuan, selain itu definisi dari motivasi juga adalah dorongan, kekuatan, kebutuhan, semangat, dan tekanan maupun mekanisme psikologi yang membuat seseorang terdorong dalam mewujudkan tujuan yang sudah diharapkan sebelumnya. [27] Dari pandangan-pandangan itu maka disimpulkan oleh penulis bahwa motivasi merupakan situasi psikologis yang membuat individu terdorong dalam melaksanakan sebuah tindakan untuk mewujudkan sebuah tujuan.

2. Pengertian Belajar

Definisi belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan cara sadar yang tujuannya adalah merubah tingkah laku dan sikap dari individu.[28] Belajar juga bisa dimaknai merupakan sebuah tahap yang individu jalankan dalam memperoleh perubahan tingkah laku dan sikap secara menyeluruh dan menjadi hasil dari interaksi dan pengalaman terhadap lingkungannya. [29] Sesuai dengan penjabaran tersebut, maka

[27]Ibid.

[28]Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran."

[29] Adhar Djamaluddih and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Awal Syaddad (cv. kaaffah learning senteranggota IKAPI Jakarta, 2019).6

ditarik kesimpulan oleh penulis bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan dengan terencana dan sadar dalam mencapai tujuan serta terlihat dari adanya perubahan pola pikir, sikap dan perilaku seseorang, maka dapat dikatakan seseorang telah belajar jika pada dirinya mengalami sebuah perubahan.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Asal dari kata motivasi belajar yakni adalah kata motif, yang maknanya adalah situasi pada diri seseorang yang menyebabkan dorongan untuk menjalankan kegiatan yaitu, baik disadari maupun tidak dalam merealisasikan sebuah tujuan. Arti dari motivasi belajar juga sebagai sebuah daya dorong dalam menjalankan kegiatan belajar yang di mana dorongan itu munculnya dari dirinya sendiri, maka hal ini menimbulkan semangat dalam belajar.[30] Adapun beberapa pendapat tentang motivasi belajar adalah sebuah nilai, keuntungan dalam kegiatan belajar dan kebermaknaannya.[31] 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

[30] Rike Andriani, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Isswa," *jurnalpendidikanmanajemen perkantoran* 4, no. 1 (2019): 81.

[31]Arianti, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."journal kependidikan vol,12, no.2, hal,125

merealisasikan tujuan dari pembelajaran.[32] 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.

4. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa begitu berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran, berikut merupakan fungsi dari motivasi belajar dalam konteks aktivitas belajar yakni:

a. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Semangat atau tidaknya seseorang untuk melakukan sesuatu begitu besar pengaruhnya dari motivasi yang muncul pada dirinya, keberhasilan dan semangat pada siswa untuk merampungkan tugas yang guru berikan sesuai dengan waktu yang ditentukan karena siswa tersebut mempunyai motivasi belajar yang tinggi.[33] Semangat dan keaktifan siswa begitu mempengaruhi motivasi belajar siswa untuk kegiatan belajar mengajar.

b. Sebagai pengarah

Setiap individu melakukan tindakan dengan pondasi menuju sebuah tujuan yang ditentukan, maka dengan demikian hasil

---

[32] Amin Kiswoyowati, *Pengaaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa*, 2011.

[33] Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." Latanida journal 5, no.2 (2017):176

belajar yang baik pada aktivitas belajar siswa begitu mendapat pengaruh dari terdapatnya motivasi belajar.[34] Berhasil tidaknya siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tidak bisa dilepaskan dari besarnya motivasi belajar yang setiap individu miliki, karena melalui adanya motivasi yang tinggi akan membuat siswa diarahkan supaya selalu berkonsentrasi untuk mendengarkan semua ilmu pengetahuan yang guru sampaikan supaya bisa dengan baik tujuan pembelajaran yang akan dicapai untuk direalisasikan.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Motivasi belajar yang dimiliki siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajarnya, jika siswa memiliki motivasi yang sangat besar untuk pembelajaran yang dilakukan, jadi kondisi ini bisa membuat siswa supaya berinisiatif serta selalu menginginkan untuk menjalankan hal yang terbaik demi merealisasikan tujuan pembelajaran tersebut.[35] berbagai unsur yang bisa berpengaruh terhadap motivasi belajar yakni:

a. Cita-cita serta aspirasi siswa, karena ini akan mengokohkan motivasi ekstrinsik dan intrinsik untuk belajar pada siswa.
b. Kemampuan dari siswa, kemampuan yang individu miliki harus wajib diimbangi dengan kecakapan dan kemampuan untuk pencapaiannya.

[34]Ibid.176
[35]Ibid.177

c. Kondisi siswa, dalam hal ini kondisi secara rohani dan jasmani.

d. Situasi dari lingkungan siswa.[36]

Selain itu berbagai faktor yang bisa memberi pengaruh terhadap motivasi belajar dari siswa juga bisa dipandang dari perspektif:

a. Usaha guru dalam pembelajaran terhadap siswa.

b. Unsur dinamis dalam kegiatan belajar.

c. Aspirasi atau cita-cita siswa.

d. Kemampuan dari siswa.

e. Kondisi lingkungan dan kondisi siswa[37]

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa faktor yang memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar diantaranya yaitu aspirasi dan cita-cita siswa yang begitu dipengaruhi dari kondisi dan kemampuan yang mereka miliki, serta kondisi yang ada pada lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang mendukung bisa untuk menaikkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Selain itu yang menjadi unsur dinamis pada pembelajaran, seperti interaksi sosial dan metode pengajaran yang variatif, berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Upaya guru dalam memahami serta mendukung faktor ini begitu sosial dalam membantu siswa mencapai tujuan mereka dan mewujudkan cita-cita mereka. Dengan kombinasi

[36]Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*, 2016. Hal.232
[37]Darsono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Semaraang Press, 2000).hal.65

pemahaman terhadap kondisi siswa dan lingkungan, guru bisa membuat kondisi belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

6. Indikator Motivasi Belajar

Berikut merupakan berbagai indikator pada motivasi belajar yang pada penelitian ini digunakan oleh penulis yaitu:

a. Tekun dalam menghadapi tugas. Dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
b. Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar. Tidak lekas putus asa, tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berpartisispasi sebaik mungkin, tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainnya.
c. Siswa lebih senang bekerja mandiri.
d. Siswa senang terhadap mata pelajaran.
e. Siswa dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin dengan sesuatau)
f. Siswa berani bertanya tentang materi yang belum dipahami.[38]

Dari indikator di atas akan menjadi pedoman bagi penulis untuk melihat seberapa besar motivasi belajar yang siswa miliki di Kelas VB UPT SDN 5 Mengkendek.

Selain itu agar dapat diketahui taraf motivasi belajar dapat diketahui melalui indikator yaitu adanya keinginan dan hasrat untuk

[38]Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar*. (Jakarta grafindo persada, 2012), hal. 83

berhasil, kebutuhan dan dorongan buat belajar, cita-cita serta harapan di masa yang akan datang, fokus pada pembelajaran, aktivitas pembelajaran yang menarik, serta ada situasi belajar yang kondusif, jadi bisa membantu siswa belajar dengan optimal.[39] Sesuai penjabaran tersebut, ditarik kesimpulan penulis bahwa indikator motivasi belajar bisa dilihat dari perilaku dan sikap positif siswa diantaranya yaitu dalam menghadapi tugas memiliki ketekunan, keuletan dalam mengatasi kesulitan, dan minat terhadap mata pelajaran, sangat berkontribusi dalam keberhasilan belajar. Kemampuan dalam mempertahankan pendapat dan keberanian buat bertanya memperlihatkan keterlibatan aktif pada proses belajar. Hasrat untuk berhasil dan dorongan dalam belajar membangun motivasi yang kuat, sementara harapan akan masa depan memberikan arah dan tujuan. Aktivitas belajar yang menarik serta kondusifnya situasi belajar akan semakin memperkuat semua faktor ini, menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan memuaskan bagi siswa. Dengan demikian, kombinasi dari semua indikator ini menciptakan fondasi yang solid untuk pencapaian akademis dan pengembangan pribadi siswa.

7. Dasar Alkitabiah Motivasi Belajar

   a. Perjanjian Lama

[39]Nasrah and Amuafiah, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajardaring Mahasiswa Pada," *riset pendidikan dasar* 03, no. 2 (2020): 209.

1) Amasal, 4:7 “hikmat adalah permulaan dari segala sesuatu; perolehlah hikmat, dan dengan memperoleh itu perolehlah pengertian”. Amsal mengajarakan bahwa hikmat adalah dasar dari segala hal dalam kehidupan. Dengan mengejar hikmat melalui belajar, kita memperoleh pengertian yang membawa hidup yang benar.
2) Amsal 2: 6 “karena Tuhan lah yang memberikan hikmat, dari mulutnya datang pengetahuan dan pengertian.” Ayat ini mengingatkkan kita bahwa hikmat dan pengetahuan sejati datang dari Tuhan. Belajar dengan hati yang terbuka kepada-Nya akan membawa kita pada pemahaman yang benar.
3) Mazmur 119: 105 “Firman-Mu adalah pelita bagi kakiku dan terang bagi jalan ku.” Firman Tuhan yang terkandung dalam Alkitab, memberikan arah dan petunjuk dalam hidup. Dalam konteks belajar, kita diajak untuk menjadikan firman Tuhan sebagai panduan atau pegangan dalam kehidupan kita, termasuk dalam mengejar pengetahuan.

b. Perjanjian Baru

1) Matius 6:33 “tetapi carilah dahulu kerajaan Allah dan kebenaran-Nya, maka semuanya itu akan ditambahkan kepadamu”. Dalam ayat ini Yesus mengajarkan bahwa pencarian akan kerajaan Allah dan kebenaran-Nya adalah

prioritas utama. Belajar tentang kebenaan Allah melalui Firman-Nya, membantu seseorang untuk memahami tujuan hidup dan hidup sesuai dengan kehendak Tuhan. Motivasi belajar di sisni bukan hanya untuk mendapatkan pengetahuan duniawi, tetapi untuk memperdalam pemahaman akan kebenaran rohani yang membewa kkehidupan yang penuh berkat.

2) Yohanes 17:3 "dan inilah hidup yang kekal itu, yaitu bahwa mereka mengenal Engkau, satu-satunya Allah yang benar, dan mengenal Yesus Kristus, yang telah Engkau utus." Motivasi dalam hal ini berkaitan dengan pengenalan akan Tuhan Yesus Kristus. Pengenalan ini menjadi tujuan utama hidup setiap orang percaya, yang juga mendorong mereka untuk terus belajar dan bertumbuh dalam iman.

3) Matius 28:19-20 "karena itu pergilah jadikanlah semua bangsa muridku, baptislah mereka dalam nama Bapa, Anak, dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah kuperintahkan kepadamu." Motivasi belajar dalam hal ini adalah untuk memepersiapkan diri dalam mengabarkan injil dan memperkenalkan Kristus kepada dunia.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir diartikan sebagai sebuah model konseptual mengenai bagaimana teori terkait dengan beberapa faktor yang sudah diidentifikasi menjadi persoalan penting di dalam penelitian.[40] Dalam proses pembelajaran begitu diperlukan metode belajar yang sesuai pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *gamifikasi* supaya bisa meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Sesuai penjabaran tersebut, jadi yang menjadi kerangka berpikir dalam penulisan karya tulis ini yaitu, dari kurangnya motivasi belajar siswa maka di harapkan metode *gamifikaksi* bisa memberikan pengaruh pada peningkatan motivasi belajar dari siswa.

Kerangka berpikir mengacu pada kerangka berpikir di atas, maka arah dari penelitian ini yaitu Dalam menemukan pengaruh metode g*amifikasi* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAK di kelas VB UPT SDN 5 Mengkendek.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah sebagai sebuah jawaban yang sifatnya sementara relevan terhadap pengajuan dari perumusan masalah.[41] Hipotesis

[40]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R,D* ((Bandung: Alfabeta), 2009).
[41]Ibid.

dikatakan sementara karena hanya didasarkan dengan teori yang sesuai, jadi belum sesuai dengan fakta yang ada di lapangan secara empiris yang dikumpulkan dengan pengumpulan data. Relevan terhadap latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, jadi hipotesis penelitian pada penelitian mengenai "pengaruh metode *gamifikasi* terhadap motivasi belajar siswa di Kelas VB UPT SDN 5 Mengkendek" yaitu:

H1: Metode *gamifikasi* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di Kelas VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek

Ho: Metode *gamifikasi* tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di Kelas VB UPT SD Negeri 5 Mengkendek.