

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era modern diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga berfokus pada pengembangan motivasi, keterlibatan, dan ketahanan belajar siswa (Mauliddiyah, Luluk *et al.*, 2025). Proses belajar yang ideal seharusnya memberikan pengalaman yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta membentuk karakter pantang menyerah dalam menghadapi tantangan belajar. Seiring berkembangnya teknologi, pembelajaran saat ini menuntut inovasi dalam metode dan strategi pengajaran agar lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Pendekatan seperti *blended learning* dan pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi langkah penting menuju pembelajaran yang relevan dengan karakter generasi digital (Solekhah, Sakdiyah and Silvia, 2025). Selain itu, para pendidik juga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik siswa. Siswa yang termotivasi secara intrinsik akan belajar bukan semata-mata karena kewajiban atau tuntutan nilai, tetapi karena rasa senang dan keingintahuan terhadap materi yang dipelajari (Koyanagi *et al.*, 2021). Kondisi ini menjadi fondasi penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkelanjutan dan bermakna.

Kenyataannya, harapan tersebut belum sepenuhnya terwujud. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan semangat dan ketekunan belajar. Sebagian di antaranya tergolong sebagai siswa *quitter*, yaitu siswa yang mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan akademik dan kehilangan minat untuk melanjutkan proses pembelajaran (Aini and Harsiwi, 2024). Siswa *quitter* biasanya menunjukkan motivasi belajar yang rendah, kurangnya rasa percaya diri, serta minimnya keterlibatan dalam aktivitas kelas (Nurfallah and Pradipta, 2021). Faktor penyebabnya dapat berasal dari lingkungan belajar yang monoton, metode pengajaran yang kurang interaktif, hingga kurangnya umpan balik positif dari guru (Nurfallah and Pradipta, 2021).

Jika situasi ini terus berlanjut, maka dampaknya tidak hanya pada penurunan hasil akademik, tetapi juga pada meningkatnya *disengagement* siswa terhadap proses belajar serta risiko berhenti belajar sebelum mencapai tujuan.

Faktanya, masih terdapat masalah mendasar dalam pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK), terutama terkait rendahnya motivasi belajar siswa terutama kelompok “*quitter*”, yaitu siswa yang cenderung kehilangan semangat dan menyerah dalam proses pembelajaran. Kondisi ini juga dialami di SMK TI 11 Paciran Lamongan, di mana data observasi internal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami penurunan minat terhadap pembelajaran berbasis teori, khususnya di bidang matematika. Berdasarkan hasil observasi awal, karakteristik peserta didik kelas X SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan berdasarkan Adversity Quotient (AQ) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori quitter. Data tersebut disajikan pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1 Karakteristik Siswa SMK TI Muhammadiyah 11

Berdasarkan Gambar 1.1, diketahui bahwa terdapat 15 peserta didik berada pada kategori *quitter*, 9 peserta didik berada pada kategori *camper*, dan tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori *climber*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki kecenderungan mudah menyerah ketika menghadapi

kesulitan belajar. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan mampu meningkatkan motivasi serta ketahanan belajar peserta didik. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 76,56% siswa SMK di Indonesia kurang aktif dalam pembelajaran daring karena rendahnya keterlibatan intrinsik (Hidayat, et al., 2023). Penerapan gamifikasi berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini dengan menghadirkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kompetitif.

Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa, salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan integrasi elemen permainan ke dalam proses belajar, seperti poin, lencana (*badge*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan, penghargaan (*reward*), serta sistem level pencapaian. Selain itu, gamifikasi membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan ketahanan belajar (*learning persistence*) dan mengurangi kejenuhan siswa (Mertayasa, Astawan, & Gading, 2022). Penerapan gamifikasi dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman pada siswa (Pratama, 2025). Pada penelitian lain, gamifikasi yang diintegrasikan dengan media interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga efikasi diri mereka (Kade Mudiana, Astawan, & Sanjaya, 2022). Kesamaan dari dua penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi yang menarik dapat membangun minat siswa terhadap materi Pelajaran yang diajarkan dan mengurangi rasa jenuh siswa pada pembelajaran. Jika kondisi tersebut dibiarkan, maka akan berdampak pada penurunan hasil belajar, kurangnya partisipasi, serta meningkatnya risiko ketidakberlanjutan proses belajar atau *learning disengagement*.

Melalui penerapan gamifikasi, baik dalam bentuk aplikasi digital seperti Kahoot dan Quizizz, maupun permainan non-digital di kelas seperti permainan kelompok, kuis papan, atau kompetisi antar tim, kegiatan belajar dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan berusaha mencapai hasil belajar yang lebih baik (Efendi & Sesmiarni, 2022). Beberapa studi juga menunjukkan

bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep, rasa percaya diri, serta semangat belajar siswa, terutama ketika guru mampu menyesuaikan elemen permainan dengan karakteristik peserta didik (Febryana & Zubaidah, 2022). Namun, penting untuk dicatat bahwa tidak semua siswa merespons gamifikasi dengan sikap yang positif. Penelitian oleh Díaz et al. (Díaz, Pérez, Ramírez, & Aristega, 2022) menyoroti bahwa ada sejumlah siswa yang merasa tertekan karena merasa harus berkompetisi dalam lingkungan gamifikasi, yang berdampak pada motivasi dan rasa percaya diri mereka. Ini menunjukkan perlunya pendekatan yang sensitif dan inklusif dalam penerapan gamifikasi, terutama untuk siswa dengan latar belakang atau keadaan yang berbeda.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada pendekatan kuantitatif yang menilai perubahan nilai atau partisipasi tanpa menggali pengalaman subjektif siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian di Indonesia umumnya dilakukan pada konteks sekolah umum atau pendidikan tinggi, sedangkan penerapannya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya bidang Teknologi Informasi, masih sangat terbatas. Padahal, karakteristik siswa SMK (terutama kelompok *quitter* yang cenderung kehilangan motivasi dan kesulitan mempertahankan konsistensi belajar) menuntut pendekatan yang lebih kontekstual dan eksploratif. Belum banyak penelitian yang menelusuri bagaimana elemen gamifikasi seperti poin, *badge*, *leaderboard*, dan level pencapaian diterjemahkan secara efektif dalam pembelajaran kejuruan untuk mengatasi rendahnya motivasi intrinsik maupun hasil belajar siswa *quitter*.

Dengan mempertimbangkan pentingnya elemen permainan dalam pendidikan, penelitian ini berupaya untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa *quitter* di SMK TI 11 Paciran Lamongan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman baru tentang efektivitas gamifikasi dari perspektif siswa yang rentan kehilangan motivasi, serta bagaimana strategi pembelajaran

berbasis permainan dapat diterapkan secara adaptif sesuai karakteristik peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memperluas kajian mengenai motivasi belajar dan desain pembelajaran inovatif pada pendidikan kejuruan, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang model pembelajaran yang lebih menarik, inklusif, dan berkelanjutan. Melalui penerapan penelitian tindakan kelas berbasis gamifikasi, diharapkan terbentuk model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan performa akademik, tetapi juga menumbuhkan ketahanan belajar serta rasa percaya diri siswa *quitter*, sehingga mereka mampu menghadapi tantangan akademik dengan sikap positif dan pantang menyerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa *quitter* melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi pada siswa SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa *quitter* melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi pada siswa SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan?
3. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa *quitter* di SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan?
4. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa *quitter*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa *quitter* melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi pada siswa SMK TI 11 Paciran Lamongan.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa *quitter* melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi pada siswa SMK TI 11 Paciran Lamongan.
3. Menjelaskan proses penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa *quitter* di SMK TI 11 Paciran Lamongan.
4. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa *quitter*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan model pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan matematika, khususnya pada konteks pendidikan kejuruan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas hubungan antara gamifikasi, motivasi belajar, hasil belajar, dan karakteristik siswa *quitter*. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan gambaran bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai variasi kegiatan belajar, tetapi juga dapat menjadi strategi untuk membangun ketahanan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi guru
Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih menarik dan sesuai dengan kondisi peserta didik.

Melalui penerapan gamifikasi, guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih aktif, memberikan tantangan secara bertahap, serta membangun motivasi siswa melalui poin, penghargaan, dan umpan balik. Dengan demikian, guru memiliki alternatif model pembelajaran untuk membantu siswa yang mudah menyerah agar lebih berani terlibat dalam pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan mutu pendidikan. Penerapan gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, terutama bagi siswa SMK yang membutuhkan pembelajaran praktis dan menarik. Selain itu, penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Dosen atau Pembimbing Akademik

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian empiris mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika di lingkungan pendidikan vokasi. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan bahan ajar, strategi pembimbingan, maupun kajian akademik yang berkaitan dengan model pembelajaran inovatif dan karakteristik peserta didik.

