

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran

Model Pembelajaran ialah rancangan konseptual sebuah tahapan pembelajaran secara sistematis guna mengorganisasikan pengalaman belajar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan, dan berfungsi sebagai petunjuk pengajar dalam merencanakan kegiatan belajar (Norsandi & Sentosa, 2022). Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Sedangkan dalam pendapat lain, model pembelajaran diartikan sebagai suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis dapat digunakan dalam menyusun kurikulum, memanaj materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur setting pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan, dan mengevaluasinya (mengukur, menilai, dan memberikan feedback) (Asyafah, 2019).

Menurut Rosita, Safitri, Suwarma, Muyassaroh, & Jenuri (2024), penerapan metode pembelajaran kreatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Model pembelajaran yang berkualitas tidak hanya menekankan pada capaian hasil belajar, tetapi juga pada proses pengembangan motivasi, interaksi antar individu, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sugiharti, Najwan, & Islahiyah(2025) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran online dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang merupakan faktor kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pendidik perlu memperhatikan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor saat memilih model yang akan digunakan. Model pembelajaran yang berkualitas tidak hanya menekankan pada capaian hasil belajar, namun juga pada proses pengembangan motivasi, interaksi antar individu, serta kemampuan

berpikir kritis pada diri siswa.

Mengikuti kemajuan teknologi dan transformasi paradigma pendidikan di abad ke-21, model pembelajaran saat ini diharapkan lebih inovatif dan interaktif. Pendekatan pembelajaran tradisional yang berorientasi pada pengajar (*teacher-centered*) berangsur bertransformasi menuju pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered*). Dengan memahami karakteristik kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang tepat, guru dapat mengembangkan lingkungan belajar yang mendalam dan inklusif (Anggara, 2025). Gamifikasi menjadi salah satu model inovatif yang muncul, yaitu dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

Implementasi model pembelajaran gamifikasi merupakan wujud adaptasi dari teori konstruktivistik, yang mana siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang partisipatif. Dengan demikian, model ini diharapkan dapat menghadirkan lingkungan belajar yang menarik, menantang, dan bermakna, khususnya bagi siswa yang memiliki motivasi rendah atau cenderung mudah menyerah. Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan konseptual yang bersifat sistematis dan berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Model pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pengaturan aktivitas peserta didik, pengelolaan lingkungan belajar, serta pemberian umpan balik yang konstruktif. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, paradigma pembelajaran telah bergeser dari pendekatan berpusat pada guru menuju pendekatan berpusat pada siswa, yang menekankan pada keterlibatan aktif, kemandirian, serta pengembangan potensi individu secara holistik. Dalam konteks ini, model pembelajaran yang inovatif seperti gamifikasi muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21, dengan mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Model

pembelajaran yang berkualitas dengan demikian harus memperhatikan keseimbangan antara dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor, sekaligus mendorong pengembangan motivasi intrinsik, interaksi sosial, dan kemampuan berpikir kritis siswa agar proses belajar tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kompetensi belajar sepanjang hayat.

2.2 Model Pembelajaran Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi (*gamification*) berasal dari kata *game* (permainan), yang berarti penerapan unsur dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan. Gamifikasi didefinisikan dalam beberapa definisi, seperti Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi adalah “*the use of game design elements in non-game contexts*” atau penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks di luar permainan untuk mendorong partisipasi, keterlibatan, dan motivasi. Lalu definisi lain yakni gamifikasi adalah elemen permainan dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Hursen & Bas, 2019).

Dalam bidang pendidikan, gamifikasi berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang berupaya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Melalui penerapan sistem poin, badge, leaderboard, serta reward, siswa diberikan umpan balik langsung terhadap usaha mereka. Hal ini menumbuhkan rasa pencapaian, kompetensi, serta meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam belajar (Mertayasa, Astawan, & Gading, 2022). Menurut Werbach dan Hunter (2012), prinsip utama gamifikasi meliputi *feedback*, *progression*, *challenge*, dan *reward*. Penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi, merasa tertantang, serta terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga pendekatan pedagogis yang mendukung pembelajaran bermakna dan kolaboratif.

Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model

pembelajaran gamifikasi diposisikan sebagai instrumen tindakan (*action*) yang dirancang secara sistematis untuk memecahkan masalah praktis di dalam kelas. Penelitian ini dikategorikan sebagai PTK Praktis atau Partisipan (*Collaborative Action Research*), di mana peneliti berperan penuh dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengobservasi langsung dampak dari elemen gamifikasi terhadap perilaku belajar siswa. Kaitan antara gamifikasi dan desain PTK terletak pada sifat intervensinya yang progresif, elemen permainan seperti sistem poin, *leaderboard*, dan tantangan interaktif digunakan sebagai strategi untuk mengubah iklim kelas yang kaku menjadi lebih dinamis. Hal ini bertujuan untuk menstimulasi motivasi intrinsik siswa, khususnya tipe *Quitter*, agar mampu melampaui hambatan psikologisnya dalam setiap siklus tindakan yang dilakukan.

b. Elemen-elemen Gamifikasi

Elemen gamifikasi yang umum digunakan dalam dunia pendidikan antara lain :

- 1) Poin (*Points*): digunakan untuk mengukur pencapaian siswa dalam menyelesaikan tugas. Poin memberikan umpan balik langsung terhadap usaha dan keberhasilan siswa (Rahmania et al., 2023).
- 2) *Badge* (Lencana): berfungsi sebagai simbol pengakuan atas prestasi siswa dan mendorong mereka untuk mencapai target berikutnya (Fakhrunnisaa et al., 2023).
- 3) *Leaderboard* (Papan Peringkat): menciptakan kompetisi sehat di antara siswa dan memperkuat rasa keterhubungan sosial (Nurcahyo et al., 2025).
- 4) *Reward* (Penghargaan): dapat berupa sertifikat, nilai tambahan, atau penghargaan simbolik lainnya yang memperkuat perilaku positif (Kutbaniyah, 2025).
- 5) Progres dan Level: memberikan rasa kemajuan (*progression*) dan pencapaian bertahap, yang menumbuhkan motivasi serta rasa percaya diri (Atmaja et al., 2020).

c. Sintaks Model Pembelajaran Gamifikasi

Sintaks dalam model pembelajaran gamifikasi berfungsi sebagai pedoman tahapan prosedural yang sistematis dalam penerapannya di kelas. Penyusunan tahapan ini bertujuan untuk memastikan proses pembelajaran berjalan terstruktur, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mengoptimalkan capaian hasil belajar.

Salah satu kerangka sintaks yang banyak digunakan adalah model 6D Framework yang dikembangkan oleh Kevin Werbach dan Dan Hunter (2012). Kerangka ini meliputi enam tahapan, yaitu:

- 1) *Define business objectives*, yaitu menentukan tujuan pembelajaran secara jelas.
- 2) *Delineate target behaviors*, yakni menetapkan perilaku atau kompetensi yang diharapkan muncul pada peserta didik.
- 3) *Describe your players*, yaitu menganalisis karakteristik, kebutuhan, dan motivasi siswa.
- 4) *Devise activity loops*, merancang siklus aktivitas pembelajaran yang disertai umpan balik berkelanjutan.
- 5) *Don't forget the fun*, memastikan unsur kesenangan tetap hadir dalam proses pembelajaran.
- 6) *Deploy appropriate tools*, memilih dan menerapkan elemen permainan yang sesuai, seperti poin, level, badge, atau leaderboard.

Selain itu, terdapat pula sintaks gamifikasi yang dikemukakan oleh Karl Kapp (2012). Tahapan dalam model ini meliputi:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Mengidentifikasi perilaku yang ingin dikembangkan atau diubah.
- 3) Mendesain sistem poin dan penghargaan (reward).
- 4) Menyusun tantangan secara bertahap sesuai tingkat kesulitan. Memberikan umpan balik secara cepat dan berkelanjutan.
- 5) Melakukan evaluasi serta perbaikan terhadap desain pembelajaran.

Kedua kerangka tersebut menunjukkan bahwa penerapan

gamifikasi tidak sekadar menambahkan unsur permainan dalam pembelajaran, tetapi memerlukan perencanaan strategis agar mampu mendorong motivasi, keterlibatan aktif, dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan tahapan gamifikasi yang dikemukakan oleh Karl Kapp (2012), penelitian ini menggunakan kerangka tersebut sebagai dasar dalam pengembangan desain pembelajaran dan instrumen penelitian. Hal ini dikarenakan setiap tahapan dalam model tersebut sejalan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Dalam penelitian ini, tahap penentuan tujuan pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam merumuskan capaian pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik. Selanjutnya, identifikasi perilaku yang ingin dikembangkan menjadi acuan dalam penyusunan indikator instrumen, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap desain sistem poin dan penghargaan, penelitian ini mengimplementasikan bentuk reward seperti poin, level, dan badge yang disesuaikan dengan aktivitas siswa dalam LKPD. Sementara itu, penyusunan tantangan secara bertahap direalisasikan melalui pemberian soal atau aktivitas dengan tingkat kesulitan yang meningkat pada setiap pertemuan. Selain itu, pemberian umpan balik secara cepat dan berkelanjutan diintegrasikan melalui diskusi kelas, penguatan dari guru, serta refleksi siswa pada akhir pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi dan perbaikan digunakan sebagai dasar dalam menilai efektivitas instrumen yang dikembangkan, baik melalui observasi, angket, maupun hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model gamifikasi Karl Kapp (2012) dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga menjadi dasar dalam pengembangan instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik secara lebih terstruktur dan sistematis.

d. Gamifikasi sebagai Model Pembelajaran Inovatif

Gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian Lutfina et al. (2023),

Penerapan mekanika gamifikasi seperti sistem poin, lencana (badge), dan papan peringkat (leaderboard) mampu secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas daring. Kombinasi elemen-elemen tersebut menciptakan rasa kompetisi sehat dan rasa pencapaian: siswa merasa dihargai atas kemajuan mereka, terdorong untuk berusaha lebih keras, dan terikat secara emosional dengan proses pembelajaran (Sailer & Homner, 2020).

Aplikasi-aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz bahkan telah menjadi populer sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur tantangan, hiburan, dan umpan balik instan. Dalam suasana seperti ini, peserta didik bukan hanya “belajar”, tetapi ikut berpartisipasi dalam sebuah perjalanan petualangan di mana setiap kuis, titik poin, dan kemenangan kecil memberikan dorongan motivasi tersendiri (Janković & Lambić, 2022).

Berbeda halnya dengan semua strategi pedagogis, gamifikasi bukan tanpa risiko apabila tidak dirancang dengan hati-hati. Efektivitasnya sangat bergantung pada rancangan pembelajaran yang mendasarinya.. Desain yang kurang tepat justru dapat menimbulkan tekanan kompetitif yang berlebihan dan menurunkan kepercayaan diri siswa (Díaz et al., 2022).

Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk merancang strategi gamifikasi dengan unsur keseimbangan yang matang. Guru perlu menyusun tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, menghadirkan umpan balik yang konstruktif dan membangun, serta menyediakan dukungan sosial agar siswa tidak merasa sendirian dalam kompetisi. Pendekatan ini terutama penting untuk siswa dengan Adversity Quotient rendah, seperti tipe quitter, yang mungkin merasa kewalahan oleh tekanan kompetitif. Dengan perancangan gamifikasi yang bijaksana seperti menggabungkan elemen kesenangan, rasa pencapaian, serta dorongan kolaboratif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak hanya memotivasi tetapi juga memberdayakan siswa untuk bertumbuh dan berkembang.

2.3 Motivasi Belajar

a. Pengertian

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat, arah, serta ketekunan seseorang dalam melakukan aktivitas belajar (Uno, 2019). Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pemantik awal untuk memulai kegiatan belajar, tetapi juga sebagai energi yang menjaga konsistensi dan komitmen siswa ketika berhadapan dengan tugas-tugas yang menantang atau situasi yang kurang menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, motivasi dipandang sebagai faktor fundamental yang menentukan kualitas dan keberhasilan proses belajar, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih mudah berkonsentrasi, lebih aktif mencari informasi, serta lebih gigih dalam menyelesaikan permasalahan akademik (Lawrence, 2021). Sebaliknya, tanpa adanya motivasi, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus, mudah merasa jenuh, dan kurang memiliki dorongan untuk menyelesaikan tugas dengan optimal (Inchamnan & Chomsuan, 2021). Dengan demikian, motivasi belajar berperan sebagai fondasi utama yang mempengaruhi sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran serta mengembangkan potensi akademiknya secara maksimal.

Berdasarkan teori motivasi, berikut adalah simpulan indikator yang akan diukur dalam penelitian ini (Uno, 2019):

- 1) Hasrat dan Keinginan Berhasil: Ditunjukkan melalui semangat siswa menyelesaikan setiap tantangan.
- 2) Dorongan dan Kebutuhan Belajar: Ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam kelompok terstruktur dan tanggung jawab menjalankan peran (Motivator, dll).
- 3) Harapan dan Cita-cita Masa Depan: Ditunjukkan melalui ketekunan siswa tipe *Quitter* untuk terus mencoba soal sulit dan tidak langsung menyerah.
- 4) Penghargaan dalam Belajar: Ditunjukkan melalui respon positif dan kompetisi sehat terhadap *Challenge Board* serta perolehan poin.

- 5) Kegiatan yang Menarik dalam Belajar: Ditunjukkan melalui antusiasme dan fokus siswa terhadap elemen gamifikasi digital yang digunakan.

b. Teori

Dalam konteks gamifikasi, motivasi dapat dijelaskan melalui dua teori utama, yaitu Self-Determination Theory (SDT) dan Behaviorisme.

1) Self Determination Theory

SDT yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, menjelaskan bahwa motivasi muncul dari pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar (Maysayrah & Kuswandi, 2025), yaitu:

- a) Autonomi (Autonomy): siswa diberi kebebasan untuk mengatur pilihan dan keputusan dalam belajar.
- b) Kompetensi (Competence): siswa memperoleh tantangan sesuai kemampuan dan mendapatkan umpan balik positif atas pencapaiannya.
- c) Keterhubungan (Relatedness): siswa merasa menjadi bagian dari komunitas belajar yang saling mendukung.

2) Teori Behaviorisme dan Reward System

Dalam teori behaviorisme, perilaku belajar dapat dibentuk melalui penguatan positif dan negatif. Dalam konteks gamifikasi, pemberian poin, badge, dan penghargaan merupakan bentuk reinforcement yang dapat memperkuat perilaku belajar positif (Nurcahyo, et al., 2025).

Meskipun demikian, pentingnya keseimbangan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik agar siswa tidak hanya berorientasi pada hadiah, tetapi juga mengembangkan minat belajar yang sejati. Dengan desain gamifikasi yang tepat, motivasi belajar dapat meningkat secara berkelanjutan dan berdampak positif pada hasil belajar (Lawrence, 2021).

Secara keseluruhan, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan dari dalam maupun luar diri siswa yang membuat mereka semangat, fokus, dan tekun dalam proses

belajar, dan konsep ini dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang menekankan pentingnya rasa kebebasan, kemampuan, dan keterhubungan, serta teori behaviorisme yang melihat belajar sebagai hasil dari pemberian reward seperti poin dan badge; dalam konteks gamifikasi, kedua teori tersebut saling melengkapi karena elemen permainan mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa sekaligus memberikan penguatan positif, namun tetap diperlukan keseimbangan agar siswa tidak hanya mengejar hadiah, melainkan juga mengembangkan minat belajar yang benar-benar berasal dari dirinya sendiri.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar dapat diukur dari sejauh mana siswa memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi materi yang telah dipelajari. Gamifikasi terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Maysayrah & Kuswandi, 2025). Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep dan efikasi diri siswa. Hal ini disebabkan karena gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, mendorong siswa untuk belajar dengan semangat dan fokus yang lebih tinggi.

Selain itu, Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat memperkuat retensi pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis siswa (Pratama, 2025). Dengan adanya elemen feedback cepat dan sistem tantangan, siswa terdorong untuk melakukan refleksi terhadap hasil belajar mereka. Dengan demikian, gamifikasi dapat dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat (Alshammari, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar tersebut karena membuat

proses belajar lebih menarik, aktif, dan bermakna; berbagai penelitian menunjukkan bahwa elemen permainan seperti tantangan, poin, dan umpan balik cepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkuat retensi dan kemampuan berpikir kritis, sehingga bagi seorang mahasiswa yang masih awam, gamifikasi dapat dilihat sebagai cara belajar yang efektif karena menggabungkan unsur kesenangan dengan tujuan akademik.

2.5 Hasil Belajar

Adversity Quotient (AQ) merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Paul Stoltz yang menggambarkan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan, tantangan, atau kegagalan. AQ menentukan seberapa besar individu mampu bertahan, beradaptasi, dan bangkit dari situasi yang tidak menyenangkan (Juwita, Roemintoyo, & Usodo). Menurut Stoltz, AQ terdiri dari empat dimensi utama, yaitu:

- a) *Control*: sejauh mana seseorang merasa mampu mengendalikan situasi sulit.
- b) *Ownership*: sejauh mana seseorang mau bertanggung jawab terhadap hasil dan tindakan.
- c) *Reach*: kemampuan membatasi dampak negatif masalah agar tidak meluas.
- d) *Endurance*: ketahanan dalam menghadapi kesulitan tanpa menyerah.

Dalam konteks pendidikan, AQ berperan penting dalam membentuk ketahanan belajar (*learning persistence*). Siswa dengan AQ tinggi cenderung memiliki motivasi dan kepercayaan diri yang kuat, sedangkan siswa dengan AQ rendah rentan menjadi quitter (Widodo, Gustari, & Chandrawaty, 2022). Penerapan gamifikasi dapat menjadi sarana untuk meningkatkan AQ siswa. Melalui tantangan bertingkat, umpan balik langsung, dan sistem penghargaan, siswa dilatih untuk menghadapi kegagalan dengan cara yang positif. Mereka belajar bahwa setiap kesalahan adalah bagian dari proses menuju pencapaian. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga memperkuat daya juang serta ketahanan mental siswa dalam menghadapi kesulitan belajar (Mardiana, Tabroni, & Supriyanto,

2021). Stoltz membagi respons manusia terhadap kesulitan menjadi tiga tipe besar, dan masing-masing tipe memiliki pola pikir, karakter, serta konsekuensi berbeda dalam perkembangan dirinya (Juwita, Roemintoyo, & Usodo). Tiga tipe besar dari Adversity Quotient akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Quitters

Kelompok quitters merupakan individu yang cenderung menghindari tantangan dan tidak memiliki ketahanan yang cukup untuk tetap bertahan ketika menghadapi tekanan. Mereka melihat masalah sebagai sesuatu yang terlalu besar untuk mereka tangani, sehingga langkah yang paling sering dipilih adalah menyerah atau mundur.

Ciri-ciri utamanya antara lain:

- 1) Kontrol diri yang sangat rendah. Quitters merasa bahwa mereka tidak memiliki pengaruh terhadap kondisi yang terjadi sehingga mereka pasrah pada keadaan. Mereka jarang mengambil inisiatif, apalagi mencoba langkah baru.
- 2) Enggan bertanggung jawab. Ketika masalah muncul, mereka lebih memilih menghindar, baik dengan menunda tugas, menyalahkan keadaan, atau mengalihkan tanggung jawab.
- 3) Merasa sebagai korban. Pola pikir victim mentality sangat kuat: mereka melihat diri tidak mampu, tidak berdaya, dan selalu kekurangan dibandingkan orang lain.
- 4) Menganggap kegagalan sebagai bukti bahwa mereka tidak bisa. Bagi quitters, kegagalan bukan dipelajari, melainkan dijadikan alasan untuk berhenti.
- 5) Kesulitan dianggap sebagai beban permanen. Mereka cenderung melihat tantangan sebagai sesuatu yang tidak mungkin diubah, sehingga jalan pintas yang diambil hampir selalu berupa penghindaran.

Dalam konteks pendidikan, siswa tipe quitter membutuhkan bimbingan intensif, karena mereka mudah kehilangan motivasi,

tidak mampu menyelesaikan tugas yang menantang, dan sering membutuhkan dukungan emosional untuk membangkitkan rasa percaya diri.

b. Campers

Tipe campers berada di tengah-tengah: mereka bukan orang yang menyerah total, tetapi belum siap untuk benar-benar mendorong diri mencapai potensi penuh. Mereka mau berusaha, bahkan kadang cukup baik dalam menyelesaikan tugas, tetapi terdapat batas psikologis yang membuat mereka berhenti di zona nyaman begitu hambatan mulai terasa berat.

Karakteristik campers meliputi:

- 1) Memiliki kontrol diri yang cukup baik, tetapi tidak selalu stabil. Mereka mampu memahami masalah dan meresponsnya secara konstruktif, hanya saja ketahanan mereka tidak kuat ketika tekanan meningkat.
- 2) Mampu bertanggung jawab, namun tidak sepenuhnya konsisten. Mereka menyadari tugas harus diselesaikan, tetapi tidak menunjukkan ketekunan tinggi.
- 3) Berani mencoba tetapi cepat puas. Campers mau menghadapi kesulitan, tetapi ketika hasil awal dirasa cukup, mereka sering berhenti dan tidak lagi mengusahakan yang lebih baik.
- 4) Masih memandang kesulitan sebagai sesuatu yang sebaiknya tidak berkepanjangan. Ketika masalah menjadi lebih rumit, mereka cenderung mencari jalan aman atau berhenti berproses.

Dalam pembelajaran, siswa tipe camper dapat berkembang dengan baik apabila diberikan tantangan yang tepat dan motivasi yang konsisten, karena sebenarnya mereka memiliki potensi yang cukup kuat tetapi belum bersedia melangkah melampaui kenyamanan.

c. Climbers

Climbers adalah tipe AQ tertinggi, kelompok individu yang tidak sekadar bertahan, tetapi menggunakan kesulitan sebagai

momentum untuk berkembang. Mereka memiliki mentalitas yang kuat, tidak mudah goyah, dan selalu berusaha melihat peluang di balik setiap hambatan.

Sifat-sifat utama climbers

- 1) Kontrol diri yang tinggi. Climbers memahami situasi dengan matang dan mampu menentukan langkah paling tepat dalam menghadapi masalah.
- 2) Tanggung jawab sangat kuat. Mereka tidak hanya menyelesaikan masalah untuk dirinya sendiri, tetapi sering menjadi contoh atau inspirasi bagi orang lain dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Kegagalan tidak mematahkan semangat. Bagi climbers, kegagalan adalah bahan analisis, bukan alasan untuk berhenti. Mereka belajar, memperbaiki, dan mencoba lagi.
- 4) Optimis dan penuh harapan. Mereka memiliki keyakinan bahwa setiap kesulitan dapat diatasi dengan usaha yang tepat.
- 5) Melihat kesulitan sebagai tantangan yang layak diperjuangkan. Climbers tidak memilih jalan termudah, tetapi jalan terbaik.

Dalam konteks pendidikan, siswa tipe climber memiliki peluang besar untuk mencapai prestasi tinggi, baik secara akademik maupun keterampilan. Mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, kreativitas, evaluasi, dan pemecahan masalah.

Dari penjelasan tentang *Adversity Quotient*, dapat dipahami bahwa *Adversity Quotient* (AQ) Adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan, tantangan, atau kegagalan. Konsep ini menjelaskan bagaimana seseorang mampu bertahan dan bangkit ketika menghadapi situasi yang tidak menyenangkan. Empat dimensi AQ seperti halnya *control*, *ownership*, *reach*, dan

endurance, membantu menggambarkan seberapa jauh individu mampu mengelola masalah, bertanggung jawab, membatasi dampak negatif, dan tetap bertahan tanpa mudah menyerah. Dalam konteks pendidikan, AQ sangat berpengaruh terhadap ketahanan belajar. Siswa dengan AQ tinggi biasanya lebih termotivasi dan percaya diri, sedangkan siswa dengan AQ rendah cenderung mudah menyerah. Penerapan gamifikasi dapat membantu meningkatkan AQ karena memberikan tantangan bertahap, umpan balik cepat, dan penghargaan yang membuat siswa terbiasa menghadapi kegagalan dengan cara yang positif. Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu memperkuat mental dan daya juang siswa dalam menghadapi berbagai kesulitan belajar.

2.6 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti (Tahun)	Model/Media yang Digunakan	Hasil Temuan Utama	Persamaan dengan Penelitian Saat Ini	Kesenjangan (Gap) Penelitian
1.	Fazarini et.al (2024)	G-PjBL (Project-Based Learning terintegrasi Gamifikasi)	G-PjBL efektif meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan performa akademik mahasiswa.	Fokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui integrasi gamifikasi dalam model	Penelitian berfokus pada jenjang Perguruan tinggi (mahasiswa), bukan pada jenjang SMK yang menja di target penelitian ini.

No.	Peneliti (Tahun)	Model/Media yang Digunakan	Hasil Temuan Utama	Persamaan dengan Penelitian Saat Ini	Kesenjangan (Gap) Penelitian
				pembelajaran.	
2.	Tabbu et.al (2023)	<i>Flipped Classroom</i> terintegrasi Gamifikasi	Model ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam konteks <i>flipped classroom</i> .	Penekanan pada aspek peningkatan keterlibatan (engagement) dan motivasi siswa sebagai dampak elemen gamifikasi.	Penelitian ini tidak secara eksplisit membahas pengukuran hasil belajar sebagai luaran utama, hanya berfokus pada keterlibatan.
3.	Jannah et.al	Gamifikasi dalam <i>Blended Learning</i>	Gamifikasi berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa di lingkungan <i>blended learning</i>	Sama-sama memfokuskan pemanfaatan gamifikasi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan.	Penelitian berfokus pada <i>blended learning</i> (kombinasi tatap muka dan daring), yang mungkin berbeda dengan implementasi murni di kelas.

No.	Peneliti (Tahun)	Model/Model yang Digunakan	Hasil Temuan Utama	Persamaan dengan Penelitian Saat Ini	Kesenjangan (Gap) Penelitian
4.	Li et al. (2023)	Meta-analisis terhadap berbagai desain gamifikasi pada lingkungan Online, offline, hybrid dengan komponen mechanics, dynamics, dan aesthetics	Gamifikasi secara signifikan meningkatkan academic performance, engagement, motivasi dan terbukti efektif pada berbagai disiplin termasuk matematika.	Sama-sama menggunakan gamifikasi sebagai alat untuk meningkatkan performance belajar siswa.	Penelitian ini masih bersifat meta-analisis umum dan belum secara spesifik mengkaji implementasi gamifikasi offline pada materi peluang serta pengaruhnya terhadap siswa quitter.
5.	Husnawati & Carina	Gamifikasi (Konteks Pendidikan Dasar)	Kajian mendalam mengenai efektivitas, respons, dan perubahan perilaku belajar akibat	Memberikan wawasan berharga mengenai potensi dan tantangan gamifikasi pada semua jenjang pendidikan.	Penelitian berfokus pada konteks pendidikan dasar, sehingga relevansinya perlu diadaptasi

No.	Peneliti (Tahun)	Model/Me dia yang Digunakan	Hasil Temuan Utama	Persamaan dengan Penelitian Saat Ini	Kesenjangan (Gap) Penelitian
			gamifikasi		untuk konteks siswa SMK yang lebih matang.

2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar, hasil belajar, dan *Adversity Quotient* siswa, terutama bagi siswa quitter. Gamifikasi berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk tetap gigih dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 2 Kerangka Berpikir