

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart dalam Muchtarom et al. (2025), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian reflektif yang dilakukan melalui siklus berulang yang terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Jenis penelitian ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran secara langsung di kelas melalui penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana. Menurut Creswell (2018), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami makna, pengalaman, dan fenomena yang terjadi dalam konteks alami. Oleh karena itu, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penerapan model penerapan model pembelajaran gamifikasi, aktivitas peserta didik, respon peserta didik, serta hasil refleksi pada setiap siklus.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data kuantitatif sederhana. Menurut Sugiyono (2019), data kuantitatif dapat digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis melalui perhitungan tertentu. Dalam penelitian ini, data kuantitatif sederhana digunakan untuk menghitung skor, rata-rata, dan persentase pada angket motivasi belajar, observasi aspek afektif, observasi aspek psikomotor, serta hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan proses pembelajaran berbasis gamifikasi, tetapi juga menganalisis peningkatan yang terjadi pada setiap siklus berdasarkan hasil observasi, angket, dan data pendukung lainnya.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK-TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan, pada kelas 10 tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan:

1. Sekolah tersebut memiliki karakteristik siswa yang heterogen dengan variasi tingkat motivasi belajar.

2. Ditemukan adanya sejumlah siswa dengan kecenderungan quitter, yaitu siswa yang cenderung pasif, mudah menyerah, dan memiliki ketahanan belajar rendah.
3. Sekolah ini terbuka terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan interaktif seperti gamifikasi.
4. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung selama dua bulan, yang mencakup tahapan pra-penelitian, pelaksanaan tindakan (dua siklus), observasi, dan refleksi hasil.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK TI Muhammadiyah 11 Paciran Lamongan Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 24 peserta didik. Fokus penelitian diarahkan pada peserta didik yang memiliki kecenderungan quitter berdasarkan hasil identifikasi Adversity Quotient (AQ). Dengan demikian, tindakan pembelajaran berbasis gamifikasi diberikan kepada seluruh peserta didik dalam kelas, sedangkan analisis perubahan AQ difokuskan pada perubahan kategori peserta didik dari quitter menuju camper atau climber. Kriteria siswa quitter dalam penelitian ini antara lain:

1. Sering tidak menyelesaikan tugas atau berhenti di tengah proses belajar.
2. Menunjukkan partisipasi rendah dalam kegiatan kelas.
3. Memiliki tingkat kepercayaan diri dan ketekunan belajar yang rendah.

Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi serta peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah tindakan diberikan

3.4 Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengacu pada model siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan McTaggart (Muchtarom *et al.*, 2025) yang terdiri dari empat tahapan utama pada setiap siklus

1. Perencanaan (Planning)
Pada tahap ini, peneliti merancang rencana pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menentukan:

- a. Materi pelajaran yang akan diajarkan.
 - b. Indikator motivasi dan hasil belajar yang akan diamati.
 - c. Instrumen observasi dan pedoman wawancara.
2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)
Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model gamifikasi sesuai rencana. Siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif melalui sistem poin, badge, leaderboard, atau tantangan interaktif.
3. Observasi (Observing)
Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan siswa, respon terhadap tantangan, semangat berkompetisi, serta perubahan motivasi dan hasil belajar.
4. Refleksi (Reflecting)
Hasil observasi dan data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penerapan gamifikasi. Refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya agar hasil pembelajaran semakin optimal. Penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dengan asumsi bahwa perbaikan pembelajaran dapat terlihat secara bertahap dari siklus pertama ke siklus kedua.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi
Digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran gamifikasi berlangsung. Lembar observasi mencakup aspek partisipasi, keterlibatan, antusiasme, dan interaksi siswa.
2. Angket Motivasi Belajar
Disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang diadaptasi dari teori Self-Determination Theory oleh Deci dan Ryan (Shank, Tang and Morris, 2025), meliputi aspek otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar kognitif dalam penelitian ini berbentuk soal uraian. Tes uraian digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi peluang serta kemampuan peserta didik dalam menuliskan langkah penyelesaian soal. Tes diberikan pada akhir setiap siklus dengan jumlah 5 soal uraian dan skor maksimal 100. Hasil tes dianalisis berdasarkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah peserta didik yang mencapai KKM dengan KKM 75, dan persentase ketuntasan belajar.

4. Wawancara dan Catatan Lapangan

Digunakan untuk memperoleh data kualitatif terkait pengalaman, persepsi, dan respon siswa quitter terhadap pembelajaran gamifikasi

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Observasi Langsung: untuk mengamati keterlibatan dan aktivitas siswa selama penerapan gamifikasi.
- 2) Wawancara Semi Terstruktur: dilakukan kepada siswa quitter untuk memahami persepsi mereka terhadap pembelajaran gamifikasi.
- 3) Angket Motivasi Belajar: untuk mengukur perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi.
- 4) Tes Hasil Belajar: untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi.
- 5) Dokumentasi: berupa foto kegiatan, hasil tugas siswa, dan catatan aktivitas kelas sebagai bukti pendukung penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menelaah data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap proses dan hasil penerapan gamifikasi. Prosedur analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman (Qomaruddin and Sa'diyah, 2024), yang meliputi tiga langkah utama

1. Reduksi Data (Data Reduction): menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian.
2. Penyajian Data (Data Display): menyusun data dalam bentuk naratif, tabel, atau grafik untuk memudahkan penarikan kesimpulan.
3. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing): membuat interpretasi terhadap data yang telah disajikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Untuk data kuantitatif sederhana seperti skor hasil belajar atau hasil angket motivasi analisis dilakukan dengan menghitung peningkatan rata-rata skor dari pra-tindakan ke pasca-tindakan pada setiap siklus.

3.8 Indikator Keberhasilan Penelitian

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan :

1. Penerapan model pembelajaran gamifikasi terlaksana dengan baik, ditunjukkan melalui terlaksananya tahapan pembelajaran berbasis gamifikasi pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.
2. Motivasi belajar siswa quitter mengalami peningkatan, ditunjukkan melalui meningkatnya hasil angket motivasi belajar dari Siklus I ke Siklus II, meningkatnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta menurunnya perilaku pasif dan sikap mudah menyerah.
3. Hasil belajar siswa quitter mengalami peningkatan, ditunjukkan melalui meningkatnya hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian.
4. Penerapan model pembelajaran gamifikasi dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil pada setiap siklus dan indikator keberhasilan tindakan tercapai, khususnya peningkatan motivasi belajar, perkembangan hasil belajar, serta terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan memotivasi.

Selain itu, keberhasilan juga diukur melalui refleksi guru dan siswa, di

mana pembelajaran gamifikasi dianggap efektif jika mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan memotivasi.

