

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar merupakan kekuatan penggerak dari dalam diri yang memicu aktivitas belajar, menjamin kelangsungan proses pembelajaran, serta memberikan arahan agar tujuan yang ingin dicapai dapat terpenuhi (Sardiman, 2018). Individu yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan berusaha untuk memahami materi yang diajarkan. Sejalan dengan penelitian Ega Putri Nurrawi et al., (2023) dorongan motivasi mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik, menciptakan pembelajaran yang positif, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat. Salah satu pengaruh dari dorongan ini adalah motivasi yang berasal dari dalam diri.

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri , seperti ketertarikan dan kesenangan dalam proses pembelajaran (Rismayanti et al., 2023). Motivasi intrinsik berfokus pada faktor yang berasal dari dalam diri, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh dorongan eksternal. Motivasi intrinsik dapat muncul apabila dorongan eksternal terinternalisasi (Edward et al., 1985). Setiap individu memiliki dorongan internal yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Menurut Kotera et al., (2021) peserta didik yang termotivasi secara intrinsik menganggap kegiatan pembelajaran sebagai hal yang bermakna dan secara aktif mencari peluang belajar di luar pembelajaran dan nilai yang diwajibkan. Hal ini menunjukkan bahwa ketika peserta didik merasa termotivasi secara intrinsik, peserta didik sering terlibat aktif dalam proses belajar dan berusaha memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk menjaga motivasi dari dalam diri agar tidak rendah.

Rendahnya motivasi intrinsik akan berdampak negatif pada proses pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat peserta didik kehilangan minat untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang berakibat pada kurangnya partisipasi serta penguasaan materi. Deci & Ryan (1991) menyatakan bahwa

rendahnya motivasi intrinsik mengarah pada berkurangnya keterlibatan dalam proses belajar, yang pada akhirnya mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri perlu terus dikembangkan, dibentuk, dan ditumbuhkan agar peserta didik lebih bersemangat, antusias, dan memiliki tujuan yang jelas dalam mencapai hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melewati proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan bukti nyata dari perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan sebagai hasil dari proses pembelajaran, dapat dibuktikan melalui nilai evaluasi yang diperoleh dan dijadikan indikator keberhasilan serta cerminan dari upaya belajar yang telah dilakukan peserta didik (Yandi et al., 2023). Hasil belajar merupakan tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Putri et al., 2021). Menurut Agustin et al., (2020) hasil belajar mencakup prestasi akademis melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut menjadi indikator keberhasilan pendidikan dalam ranah kognitif. Hasil belajar tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah motivasi belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh peserta didik kelas X di SMAN 5 Tasikmalaya pada tanggal 4 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa motivasi intrinsik peserta didik pada pembelajaran biologi di kelas X SMAN 5 sebesar 52,50 berada pada kategori rendah menurut (Pusparini et al., 2020), yang dapat dilihat pada lampiran 2. Peserta didik kurang memiliki dorongan belajar dari dalam diri sendiri, karena mereka merasa kurang kompeten dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil pengisian kuesioner, dimana indikator kompetensi yang dirasakan hanya mencapai 46 yang termasuk pada kategori rendah menurut (Pusparini et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik dan guru biologi kelas X SMAN 5 Tasikmalaya, perasaan kurang kompeten ini diakibatkan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik

cenderung menitikberatkan pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui penggunaan metode ilmiah, seperti mengamati, bertanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil. Akibatnya, peserta didik menganggap pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan peserta didik yang menyatakan, "*Saya merasa kesulitan memahami materi karena harus mengikuti tahapan-tahapan tertentu, sehingga sering kali merasa tidak percaya diri dan bosan dalam pembelajaran*". Selain penerapan pendekatan saintifik, dalam proses pembelajaran biologi di kelas X SMAN 5 Tasikmalaya, pembelajaran berbasis elemen-elemen permainan belum diterapkan. Hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara dengan guru biologi kelas X SMAN 5 Tasikmalaya, yang menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung tanpa mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, papan peringkat, dan lencana. Kurangnya penerapan pembelajaran berbasis elemen-elemen permainan membuat suasana pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Sebanyak 8 orang peserta didik laki-laki dan 12 orang peserta didik perempuan menyatakan ketertarikannya terhadap penerapan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran, karena penerapan elemen-elemen tersebut dianggap dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hasil belajar peserta didik di kelas X pada pembelajaran biologi pun kurang optimal, dengan rata-rata nilai ulangan harian 64,49 dari 12 kelas, yang menunjukkan masih berada di bawah Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik pada materi biologi masih rendah dan memerlukan upaya peningkatan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi dan peserta didik, salah satu materi biologi yang sulit dipahami oleh peserta didik kelas X di SMAN 5 Tasikmalaya adalah materi ekosistem. Kesulitan ini muncul karena materi ekosistem yang cukup kompleks, terutama pada konsep aliran energi dan siklus biogeokimia. Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan peserta didik yang menyatakan, "*Saya merasa sulit memahami aliran energi karena banyak proses yang harus dipahami, seperti bagaimana energi berpindah dari satu organisme*

ke organisme lainnya dan bagaimana siklusnya berjalan, sehingga saya sering merasa bingung." Selain itu, nilai ulangan peserta didik pada materi ekosistem pun masih banyak yang berada di bawah KKTP, menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi tersebut belum optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya variasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif pada pembelajaran biologi, khususnya pada materi ekosistem. Pendekatan yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Dengan pendekatan yang menarik, peserta didik diharapkan lebih termotivasi dan mudah memahami konsep-konsep kompleks, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran muncul sebagai salah satu alternatif. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut. Elemen-elemen seperti poin, papan peringkat, atau penghargaan dalam pendekatan gamifikasi ini menciptakan suasana yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga motivasi intrinsik peserta didik dapat meningkat (Dalmina et al., 2019). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami materi, serta mendorong semangat belajar. Pendekatan gamifikasi menjadi semakin relevan untuk diterapkan pada materi pembelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu materi yang sesuai adalah ekosistem, yang memuat konsep-konsep yang kompleks. Materi ekosistem yang melibatkan dinamika hubungan dan proses yang saling memengaruhi akan cocok disampaikan melalui pendekatan gamifikasi karena pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi. Pendekatan gamifikasi ini akan diterapkan dengan model *Discovery Learning*. Dengan demikian penerapan pendekatan gamifikasi diharapkan dapat

memperbaiki motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi ekosistem.

Beberapa penelitian terkait penggunaan pendekatan gamifikasi memberikan dampak positif pada pembelajaran. Febriansah et al., (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa elemen *point+leaderboard* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik. Kumar & Professor (2023) pada penelitiannya menyimpulkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap motivasi peserta didik dan hasil belajar di tingkat pendidikan menengah. Pada penelitian Sailer & Homner (2020) menyimpulkan bahwa terdapat efek dari gamifikasi yang kecil namun signifikan terhadap hasil belajar kognitif, motivasi, dan perilaku

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki perbedaan karena berfokus pada motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif melalui penerapan pendekatan gamifikasi secara langsung di kelas, dengan fokus di kelas X SMA pada materi ekosistem. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

- 1) Motivasi intrinsik peserta didik pada pembelajaran Biologi di kelas X SMAN 5 Tasikmalaya berada pada kategori sedang, dengan indikator kompetensi yang dirasakanyang masih rendah.
- 2) Pendekatan saintifik yang diterapkan dalam pembelajaran Biologi dinilai monoton dan terlalu menitikberatkan pada metode ilmiah yang terstruktur.
- 3) Peserta didik menyatakan ketertarikannya terhadap pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan, tetapi hal tersebut belum diterapkan dalam proses pembelajaran.
- 4) Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Biologi masih berada di bawah Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)
- 5) Materi ekosistem dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, terutama pada konsep aliran energi dan siklus biogeokimia, sehingga pemahaman mereka terhadap materi ini belum optimal.

Mengacu pada latar belakang masalah dan hasil penelitian terkait, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap motivasi

intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik melalui studi eksperimen pada materi ekosistem di kelas X SMAN 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi ekosistem di kelas X SMAN 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025?”.

1.3 Definisi Oprasional

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahpahaman terkait istilah yang digunakan, penulis berupaya memberikan definisi yang terperinci untuk setiap istilah di bawah ini:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan suatu aktivitas. Motivasi intrinsik ini dapat diukur dengan instrumen non-tes yaitu berupa kuesioner yang diadaptasi dari *Insintric Motivation Inventory (IMI)*. Instrumen ini diadaptasi untuk memastikan bahwa pernyataan-pernyataan yang diajukan relevan dengan aspek yang ingin diteliti, sehingga dapat secara akurat mencerminkan motivasi intrinsik peserta didik. Adapun versi IMI yang digunakan mencakup 4 indikator yaitu: Ketertarikan/Kesenangan, Kompetensi yang Dirasakan, Pilihan yang Dirasakan, dan Tekanan/Ketegangan. Instrumen non-tes berupa kuesioner ini terdiri dari 40 soal dan diberikan kepada peserta didik di kelas melalui *google form*. Skala yang digunakan yaitu menggunakan Skala Likert dengan 4 jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), hingga sangat tidak sesuai (STS).

2) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dalam ranah kognitif. Adapun proses kognitif ini terfokus pada dimensi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Dan proses pengetahuan dibatasi pada pemahaman faktual (K1), pemahaman konseptual (K2), dan pemahaman procedural (K3). Pada penelitian ini hasil belajar kognitif menggunakan instrumen tes pilihan majemuk dengan total 50 soal. Soal diberikan

kepada peserta didik di kelas melalui *google form*. Untuk soal yang benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0.

3) Pendekatan Gamifikasi

Pendekatan Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran dengan menerapkan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran dengan tujuan memotivasi peserta didik. Penerapan pendekatan gamifikasi memerlukan persiapan yang terstruktur, dimulai dari mengenali tujuan pembelajaran, menentukan ide utama, menyusun skenario permainan, merancang aktivitas pembelajaran, membentuk kelompok-kelompok, hingga menerapkan elemen-elemen permainan. Elemen-elemen permainan yang digunakan meliputi poin, papan peringkat, dan lencana. Poin diberikan dalam bentuk bintang kepada peserta didik sebagai penghargaan atas aktivitas seperti bertanya, memberikan tanggapan, atau berpartisipasi aktif dalam permainan. Papan peringkat ditampilkan melalui proyektor untuk menunjukkan 10 peserta didik dengan peringkat teratas berdasarkan jumlah poin yang diperoleh. Lencana diberikan dalam bentuk medali penghargaan sebagai simbol apresiasi atas pencapaian peserta didik yang berhasil menduduki peringkat teratas di akhir pembelajaran.

Pendekatan gamifikasi ini akan diterapkan dengan model *Discovery Learning*. Pada tahap *stimulation*, peserta didik mengamati gambar dan video yang relevan. Tahap *problem statement* akan diberikan poin apabila mengajukan pertanyaan terkait apa yang sudah diamati, dan disertai penayangan papan peringkat sementara. Pada tahap *data collection*, guru membagikan LKPD dan memonitor proses pengambilan data. Selanjutnya, pada tahap *data processing*, guru memantau diskusi kelompok. Pada tahap *verification*, peserta didik memaparkan hasil diskusi, dan guru memberikan poin kepada peserta didik yang memaparkan hasil diskusi dan aktif bertanya atau menyampaikan pendapat. Pada tahap *generalization*, peserta didik menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan guru memberikan poin, papan peringkat akhir ditampilkan, dan guru memberikan lencana kepada peserta didik dengan peringkat tertinggi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi ekosistem di kelas X SMAN 5 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi ekosistem.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai pengaruh pendekatan gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada guru mengenai pentingnya penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik. Melalui pemanfaatan pendekatan gamifikasi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

3) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta suasana baru dalam pembelajaran biologi yang berkontribusi pada motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman yang baru bagi peneliti dalam merancang pembelajaran yang mendukung motivasi intrinsik dan hasil belajar peserta didik.