

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mengalami perubahan dalam tingkah laku sebagai respons terhadap lingkungannya (Paling et al., 2023). Artinya, belajar tidak hanya berkaitan dengan perolehan informasi, tetapi juga menyangkut transformasi dalam pola pikir, perilaku, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan.

Menurut Trinova (2012), belajar adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Proses ini memungkinkan seseorang untuk menyesuaikan diri, bekerja secara efektif, serta berkembang di berbagai situasi yang dihadapi.

Reimer (2013) dalam jurnal *Belajar dan Pembelajaran* mengemukakan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar, di antaranya:

1. Mahmud mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam kepribadian yang tampak melalui pola-pola respons baru, seperti keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.
2. Kokom menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berlangsung dalam jangka panjang, dengan syarat bahwa perubahan tersebut tidak disebabkan oleh kematangan atau perubahan sementara.
3. Sadirman menjelaskan bahwa belajar melibatkan berbagai aktivitas seperti mengamati, membaca, meniru, mencoba sendiri, mendengarkan, dan

mengikuti arahan, sebagai bagian dari usaha memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses bertahap yang menghasilkan perubahan dalam kepribadian atau perilaku, mencakup keterampilan, sikap, kebiasaan, serta pengetahuan, yang diperoleh melalui pengalaman langsung dan bukan karena faktor biologis semata atau perubahan sesaat

b. Ciri-ciri Belajar

Menurut Setiawati (2018), terdapat beberapa ciri utama dari proses belajar, yaitu:

1. Munculnya kemampuan atau perubahan baru pada individu, baik dalam bentuk aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), maupun afektif (sikap dan nilai).
2. Perubahan yang terjadi bersifat menetap, bukan hanya berlangsung sementara, melainkan dapat tersimpan dalam memori jangka panjang.
3. Perubahan tersebut diperoleh melalui usaha, bukan secara tiba-tiba, melainkan hasil dari keterlibatan individu dalam interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan perilaku yang terjadi bukan akibat dari proses biologis seperti pertumbuhan fisik atau pengaruh eksternal sementara, seperti kelelahan, sakit, atau konsumsi obat-obatan.

Sementara itu, menurut Aunurrahman dalam bukunya *Belajar dan Pembelajaran*, karakteristik belajar meliputi hal-hal berikut:

1. Proses belajar berlangsung secara sadar dan disengaja oleh individu.
2. Belajar muncul sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya.

3. Belajar ditandai dengan adanya perubahan pada individu, baik dalam aspek tingkah laku, moral, afektif, kognitif, maupun verbal.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses transformasi yang terjadi secara sadar dan berkelanjutan, sebagai hasil dari keterlibatan aktif individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan ini tidak hanya mencakup dimensi pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sikap, nilai, dan kebiasaan, serta bersifat relatif menetap dan tidak disebabkan oleh faktor biologis semata.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik, serta melibatkan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung kegiatan belajar. Tujuan utama dari proses ini adalah membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan berkesinambungan.

Menurut Susanti et al. (2020), pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik melalui komunikasi langsung maupun tidak langsung. Interaksi ini membentuk dasar dari proses pendidikan yang berlangsung secara aktif dan saling memengaruhi.

Selanjutnya, Herawati Daulae (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang terjadi di dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses ini, guru dan siswa saling bertukar informasi, di mana guru berperan sebagai fasilitator, penyampai materi, serta pencipta suasana pembelajaran yang kondusif. Sementara itu, siswa memegang peran aktif dalam menerima, memahami, dan mengolah materi yang diberikan.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan interaktif yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan sumber belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam suatu konteks lingkungan belajar. Proses ini dirancang untuk menumbuhkan pemahaman, keterampilan, serta sikap peserta didik melalui bimbingan guru dan penggunaan berbagai sumber pembelajaran. Guru berperan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang mendukung, sedangkan siswa dituntut untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Pembelajaran

Berdasarkan berbagai definisi tentang pembelajaran, terdapat sejumlah ciri yang menandai proses pembelajaran sebagai aktivitas yang terstruktur dan bertujuan. Menurut Siregar dan Nara (dalam Mardicko, 2022), ciri-ciri pembelajaran meliputi:

1. Merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan disengaja.
2. Pembelajaran harus mampu mendorong siswa untuk benar-benar belajar.
3. Tujuan pembelajaran perlu ditentukan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
4. Proses pelaksanaannya dikendalikan secara menyeluruh, baik dari segi isi, waktu, metode, maupun hasil yang ingin dicapai.

Sementara itu, Sugandi mengidentifikasi beberapa ciri tambahan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Proses pembelajaran dirancang secara sadar dan sistematis.
2. Pembelajaran harus dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa.
3. Bahan ajar yang disediakan harus menarik dan menantang bagi peserta didik.
4. Penggunaan alat bantu belajar harus sesuai, tepat guna, dan menarik.

5. Lingkungan belajar harus diciptakan dalam suasana yang aman dan menyenangkan.
6. Pembelajaran harus mampu membuat peserta didik siap secara fisik dan psikologis untuk menerima materi pelajaran.

Berdasarkan dua pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran memiliki karakteristik sebagai aktivitas yang terencana, terstruktur, dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini harus dilaksanakan secara sadar dan dikendalikan agar efektif. Di samping itu, pembelajaran juga perlu mempertimbangkan faktor motivasi, kesiapan belajar, serta dukungan lingkungan yang kondusif agar peserta didik dapat terlibat secara optimal baik secara kognitif maupun emosional.

c. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta interaksi antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Mata pelajaran ini merupakan bagian dari struktur **Kurikulum Merdeka**, yang mengintegrasikan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian, IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara lingkungan fisik dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Alqoria (2023), tujuan pembelajaran IPAS antara lain:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik untuk mengamati fenomena di sekitar, memahami alam semesta serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Mendorong peserta didik untuk aktif menjaga, melestarikan, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan cara yang bijaksana.

3. Mengembangkan kemampuan inkuiri, mulai dari mengidentifikasi, merumuskan, hingga memecahkan masalah melalui tindakan nyata.
4. Membantu peserta didik memahami identitas dirinya, lingkungan sosial tempat ia berada, serta dinamika perubahan masyarakat dari waktu ke waktu.
5. Memberikan pemahaman tentang peran peserta didik sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta mendorong kontribusi aktif dalam menyelesaikan berbagai persoalan di lingkungan sekitar.
6. Meningkatkan penguasaan konsep-konsep IPAS dan mendorong penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai hubungan antara alam dan kehidupan sosial. Pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan minat belajar, keterampilan berpikir kritis, sikap peduli terhadap lingkungan, serta kesadaran akan peran dan tanggung jawab sosial. Dengan pendekatan yang integratif, IPAS tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menekankan pentingnya penerapan konsep dalam konteks nyata kehidupan siswa.

2.1.3 Pendekatan Pembelajaran

a. pengertian pendekatan

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendekatan adalah proses, perbuatan dan cara mendekati, suatu sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang saling berkaitan. Menurut (Fadhlina Harisnur & Suriana, 2022) pendekatan dapat diartikan sebagai suatu sudut pandang seseorang terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu pendekatan merupakan cara atau perspektif seseorang dalam memahami dan menjalankan proses pembelajaran. Dengan kata lain, pendekatan mencerminkan bagaimana seseorang melihat, merancang, dan menerapkan strategi dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut (Saleh, 2020) pendekatan

pembelajaran merupakan cara yang menggambarkan sebagai kerangka umum dari skenario yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan siswa agar bisa mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan kata lain pendekatan pembelajaran merupakan kerangka umum yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Roy Killen dalam Wina Sanjaya mengemukakan bahwa terdapat dua pendekatan utama dalam proses pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centred approaches*). Pendekatan yang berfokus pada guru melahirkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif, serta pembelajaran ekspositori. Pendekatan ini seringkali disebut sebagai pembelajaran konvensional, di mana seluruh aktivitas tatap muka yang telah dijadwalkan oleh lembaga pendidikan dikendalikan sepenuhnya oleh guru atau tenaga pendidik. Ciri khas dari pendekatan ini adalah proses belajar mengajar berlangsung dalam kelas melalui metode ceramah secara langsung.

Sementara itu, pendekatan yang berorientasi pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery*, *inquiry*, dan pembelajaran induktif. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, mediator, pembimbing, dan pengarah. Karakteristik dari pendekatan ini adalah pembelajaran yang bersifat variatif, dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, metode, media, serta strategi yang digunakan secara bergantian, sehingga memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi baik secara individu maupun dalam kelompok.

b. Jenis-Jenis Pendekatan Pendekatan

Ada beberapa jenis-jenis pendekatan menurut (Saleh, 2020) yaitu

1) Pendekatan Individual

Pendekatan individual merupakan pendekatan langsung dilakukan guru terhadap anak didiknya untuk memecahkan kasus anak didiknya

tersebut. Pendekatan individual juga bisa diartikan dengan suatu pendekatan yang melayani perbedaan-perbedaan perorangan siswa sedemikian rupa, sehingga dengan penerapan pendekatan individual memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing siswa secara optimal. Dasar pemikiran dari pendekatan individual ini ialah adanya pengakuan terhadap perbedaan individual masing-masing siswa. Hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam pendekatan individual:

2). Pendekatan Kelompok

Pendekatan kelompok adalah pendekatan yang dilakukan guru dengan tujuan membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik serta membina sikap kesetiakawanan sosial. Pendekatan kelompok memang suatu waktu diperlukan dan perlu digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial peserta didik. Hal ini disadari bahwa peserta didik adalah sejenis makhluk *homo socius*, yakni makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama. Ketika guru akan menggunakan pendekatan kelompok, maka guru harus sudah mempertimbangkan bahwa hal itu tidak bertentangan dengan tujuan, fasilitas belajar pendukung, metode yang akan dipakai sudah dikuasai, dan bahan yang akan diberikan kepada peserta didik memang cocok didekati dengan pendekatan kelompok. Karena itu, pendekatan kelompok tidak bisa dilakukan secara sembarangan, tetapi harus mempertimbangkan hal-hal yang ikut mempengaruhi penggunaannya.

3). Pendekatan Bervariasi

Pendekatan variasi adalah suatu pendekatan yang dilakukan guru untuk menghadapi permasalahan anak didik yang bervariasi dengan menggunakan variasi teknik pemecahan masalah tersebut. Saat guru dihadapkan kepada permasalahan peserta didik yang bermasalah, maka guru juga akan berhadapan dengan permasalahan yang bervariasi. Ini karena, setiap masalah yang dihadapi oleh peserta didik tidak selalu sama, terkadang ada perbedaan. Jika permasalahan yang dihadapi oleh setiap peserta didik ini bervariasi, maka pendekatan yang digunakanpun akan

lebih tepat dengan pendekatan bervariasi pula. Kasus yang biasanya muncul dalam pengajaran ini memiliki berbagai motif, sehingga diperlukan variasi teknik pemecahan untuk setiap kasus. Maka kiranya pendekatan bervariasi ini bisa menjadi alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam kepentingan pengajaran.

4). Pendekatan Edukatif

Pendekatan edukatif adalah suatu pendekatan yang dilakukan guruterhadap anak didik yang bernilai pendidikan dengan tujuan untuk mendidik anak didik agar menghargai norma hukum, norma susila, norma moral, norma sosial dan norma agama. Menurut, Henri Tajfel (1981) edukatif adalah suatu hal yang dapat mengajarkan seseorang mengenai hal-hal yang bersifat pengetahuan dan bisa bermanfaat bagi perkembangan kognitif mereka. Misalnya ketika lonceng tanda masuk kelas telah berbunyi, anak-anak jangan dibiarkan masuk dulu, tetapi mereka disuruh berbaris di depan pintu masuk dan ketua kelas diperintahkan untuk mengatur barisan, dan anak-anak berbaris dalam kelompok sejenisnya. Kemudian guru berdiri sambil mengontrol mereka. Semuanya dipersilahkan masuk kelas satu persatu menyalami guru dan mencium tangan guru sebelum dilepas. Akhirnya semua anak masuk dan pelajaranpun dimulai.

5). Pendekatan Keagamaan

Pendekatan keagamaan adalah pendekatan yang memasukkan unsur-unsur agama dalam setiap mata pelajaran dan untuk menanamkan jiwa agama kepada dalam diri peserta didik. Misalnya guru dapat menyisipkan pesan-pesan keagamaan untuk semua mata pelajaran umum, seperti guru menerangkan pelajaran biologi. Di situ telah disebutkan di dalam Al Qur'an surat An Nahl ayat 5, 8, 10 dan 14 dengan tujuan untuk memperkecil kerdilnya jiwa agama di dalam diri peserta didik yang pada akhirnya nilai-nilai agama tidak dicemoohkan dan dilecehkan, tetapi diyakini, dipahami, dihayati dan diamalkan oleh siswa tersebut. Hal ini

bertujuan agar nilai budaya dan juga ilmu itu tidak sekuler, melainkan menyatu juga dengan nilai agama.

6). Pendekatan Pengalaman

Pendekatan pengalaman adalah sebuah pendekatan yang dilakukan oleh guru dengan memberikan pengalaman-pengalaman terhadap peserta didik dalam rangka menanamkan nilai-nilai pendidikan.

7). Pendekatan Emosional

Pendekatan emosional merupakan pendekatan yang dilakukan oleh guru terhadap para peserta didiknya melalui rangsangan verbal maupun non-verbal dan juga dengan sentuhan emosi atau perasaan. Salah satu contoh rangsangan verbal yakni bisa berupa cerita, sindiran, ceramah, ejekan, pujian, dialog, anjuran, perintah, dan lain sebagainya. Sedangkan contoh nono-verbal bisa dengan bentuk perilaku ataupun sikap.

8). Pendekatan Rasional

Pendekatan rasional merupakan suatu pendekatan yang dilakukan guru terhadap peserta didik dengan cara membimbing perkembangan berfikir siswa ke arah yang lebih baik sesuai dengan tingkat usianya. Misalnya, pembuktian tentang sesuatu yang berhubungan dengan masalah keagamaan harus disesuaikan dengan tingkat berfikir anak. Kesalahan pembuktian akan berakibat fatal bagi perkembangan jiwa anak. Nah, disini usaha yang terpenting bagi guru adalah bagaimana memberikan peranan pada akal (rasio) dalam memahami dan menerima kebenaran ajaran agama, termasuk mencoba memahami hikmah dan fungsi ajaran agama.

9). Pendekatan Fungsional

Pendekatan fungsional merupakan pendekatan yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik dengan memberikan nilai guna dari ilmu, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya.

Pendekatan gamifikasi tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan, berarti Gamifikasi dapat mengubah aturan, tetapi juga dapat

memengaruhi pengalaman emosional siswa, rasa identitas mereka, dan posisi sosial mereka. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi siswa.

2.1.4 Pendekatan Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Istilah Gamifikasi pertama kali digunakan di tahun 2008 pada media digital Oleh Deterding. Gamifikasi ialah pendekatan pembelajaran dimana guru mengelola kelasnya dengan menjadikan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru ke dalam bentuk permainan (Danar et al., 2021). Pendekatan dengan menggunakan Gamifikasi dalam pembelajaran di mana guru menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk permainan. Sehingga, proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan utama gamifikasi adalah meningkatkan keterlibatan dan motivasi, dengan adanya motivasi diharapkan siswa memiliki minat sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran. Gamifikasi dapat menjadikan situasi pembelajaran lebih menantang bagi siswa, serta mampu menjadikan interaksi siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif.

Penerapan gamifikasi akan menambah anak-anak untuk lebih senang belajar. Dimana gamifikasi memungkinkan siswa dapat bermain dan belajar dalam waktu yang bersamaan, yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga guru lebih mudah dalam mengamati aktivitas serta minat belajar siswa melalui papan skor dan antusias siswa saat bermain game tersebut. Menurut (Danar Setyo Rini et al., 2021). Pendekatan Gamifikasi dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, membuat siswa lebih berperan aktif, dan merangsang siswa untuk mengorganisasikan pengetahuan yang telah didapat menjadi satu sehingga terasa menjadi lebih bermakna. gamifikasi merupakan konsep yang menerapkan mekanika games, keindahan, serta permainan berpikir agar dapat menarik orang-orang, memantik semangat, mengenalkan pembelajaran, juga menyelesaikan masalah.

Berdasarkan dengan beberapa pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya gamifikasi adalah proses penerapan unsur-unsur game kepada aspek non game seperti pembelajaran di mana hal ini bermaksud agar membangkitkan semangat dan perasaan santai pada siswa sehingga dapat menyelesaikan pembelajaran tanpa merasa bosan.

Menurut (Sudarta, 2022) bahwa gamifikasi memiliki elemen-elemen sebagai berikut:

- 1) Rules/SOP, di dalamnya terdapat aturan-aturan yang wajib dipatuhi oleh setiap siswa. Aturan yang jelas tentunya dapat membuat proses permainan berjalan lebih efektif.
- 2) Skenario Tak Terbatas, adalah skenario yang dapat menghidupkan permainan. Skenario dibuat supaya permainan menjadi menarik dan membuat siswa memahami dan merasakan sensasi yang terjadi di dalam permainan. Tak terbatas dapat diartikan bahwa permainan dibuat untuk memotivasi siswa untuk melakukan pengulangan permainan (restart), membuat kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga timbul perasaan siswa tidak takut untuk mengalami kegagalan serta meningkatkan minat pada permainan yang sedang dimainkan.
- 3) Challenges/Kuis, berisi tantangan yang dihadirkan untuk membuat siswa bersemangat dalam meningkatkan pemahaman atau untuk mendapatkan point. Challenges yang diberikan dapat berupa kuis atau pertanyaan yang dibuat bertahap sesuai dengan setiap level permainan agar siswa dapat menyelesaikan pembelajaran tanpa merasa bosan.
- 4) Point, adalah imbalan untuk setiap challenges yang dapat diselesaikan. Point dapat berfungsi sebagai menyatakan nilai yang bisa didapat, menyatakan status kemenangan, sebagai feedback setelah melakukan sesuatu, dan dapat menyatakan kemajuan (progression) dalam sebuah pembelajaran.
- 5) Progression, menggambarkan peningkatan yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengejar tujuannya yaitu memahami materi pembelajaran dan mendapatkan nilai yang memuaskan, dengan adanya

elemen progression siswa juga tidak merasa bosan jika melakukan suatu tugas secara berulang karena dirinya merasa ada kemajuan walaupun melakukan hal yang sama berulang kali.

- 6) Levels, adalah tingkat kesukaran dalam sebuah permainan. Semakin tinggi level maka semakin tinggi juga tingkat kesukaran challenge yang harus diselesaikan. Dalam permainan, setiap level tidak bisa dimainkan sebelum menyelesaikan level sebelumnya. Elemen levels juga memotivasi siswa untuk terus meningkatkan tingkatannya untuk mencapai level tertinggi. Tiap level memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, juga point yang berbeda jumlahnya.
- 7) Rewards, adalah pemberian penghargaan terhadap siswa yang telah menyelesaikan permainan sebagai aktivitas pembelajaran. Dengan memberikan reward sesuai dengan point yang telah dikumpulkan akan membuat siswa termotivasi karena langsung menerima feedback dari apa yang telah dikerjakan. Pemberian reward dalam kelas akan mendorong siswa meningkatkan hasil belajarnya dengan berusaha mengikuti kegiatan belajar mengajar hingga selesai.
- 8) Leaderboards, adalah list nama siswa yang diurutkan berdasarkan perolehan point yang didasari pada aktivitas pembelajaran sebelumnya. Guru dapat mengurutkan nama siswa dari yang memiliki point teratas sampai dengan point terendah. Elemen ini secara tidak langsung dapat memantik semangat bersaing siswa untuk memperebutkan posisi teratas dan pada akhirnya mendapat nilai yang baik.

b. Karakteristik Gamifikasi

Menurut Nur, pada (Alifah Ulfiatul Isnawat, 2021) karakteristik dari gamifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dalam kelompok bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan berbeda.

- 3) Dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- 4) Penghargaan lebih menekankan kepada kelompok dari pada individu.

Karakteristik *gamification* berikut ini diadaptasi dari Erin (2013); Glover (2013); Kapp (2013); O'Donnovan (2013).

1. Points –ada beberapa game menyebut dengan istilah experience points (XP)– merupakan imbalan untuk tindakan baik maupun buruk. Points dapat digunakan untuk menandai peningkatan dan dapat digunakan untuk membuka konten yang terkunci, bahkan dapat berfungsi sebagai mata uang yang dapat digunakan untuk membeli benda-benda virtual yang kita inginkan.
2. Badges merupakan emblem atau lencana digital yang kita peroleh apabila telah berhasil menuntaskan misi atau tantangan tertentu. Badges dapat berupa pita, tropi, atau lambang lain. Pemain biasanya mendapatkan badges untuk mengukur pencapaian di skill tertentu yang dimaksud pada game.
3. Leaderboards merupakan “a list of the individuals who have the highest scores or most points or who have achieved higher levels.” (Kapp, 2013: 291). Dengan kata lain, leaderboards merupakan daftar nama-nama pemain peringkat atas menurut kesuksesan mereka dalam game. Hal ini merupakan penunjuk perolehan points sementara. Konsep yang sama yang biasanya digunakan dalam bidang olahraga –klasemen–, tetapi lebih digunakan untuk game yang multi-player, khususnya yang dibatasi oleh waktu atau misi tertentu. Leaderboards bersifat real-time sehingga kita dapat mengetahui posisi kita secara langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, gamifikasi dalam pembelajaran memiliki karakteristik utama yang mendorong kolaborasi, inklusivitas, dan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan materi sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan. Gamifikasi menekankan pembelajaran berbasis kelompok yang heterogen dalam hal kemampuan, latar belakang budaya, dan gender, serta memberikan penghargaan lebih kepada kelompok dibanding individu.

c. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai cara dan strategi menurut Landers, R.N., & Landers. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran:

1. **Identifikasi Tujuan Pembelajaran:** Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam konteks tertentu, seperti meningkatkan pemahaman konsep, memperbaiki keterampilan berpikir kritis, atau meningkatkan partisipasi aktif siswa.
2. **Identifikasi Aspek Permainan yang Relevan:** Identifikasi elemen permainan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Misalnya, pemberian poin, level, penghargaan, kompetisi, tantangan, dan leaderboard.
3. **Rancang Sistem Poin atau Level:** Buatlah sistem poin atau level yang memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Poin atau level dapat diberikan berdasarkan keberhasilan siswa dalam tugas, tes, atau partisipasi aktif dalam kelas.
4. **Perancangan Permainan Pendidikan:** Merancang permainan pendidikan yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Misalnya, permainan kuis interaktif, simulasi, atau permainan berbasis tim.
5. **Berikan Tantangan dan Kompetisi:** Sajikan tantangan yang menantang siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, penyelesaian tugas dalam batas waktu tertentu atau pertandingan antar siswa untuk memecahkan masalah.
6. **Gunakan Teknologi Digital:** Manfaatkan teknologi digital dan platform pembelajaran online untuk mendukung implementasi gamifikasi. Misalnya, leaderboard online, penghargaan virtual, atau sistem penghargaan berbasis aplikasi.

Implementasi gamifikasi menunjukkan bahwa gamifikasi bukan sekadar menambahkan unsur permainan dalam pembelajaran, tetapi harus dirancang dengan tujuan yang jelas agar efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar.

d. Tahapan pendekatan Gamifikasi

Tahapan Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi menurut (Alifah Ulfiatul Isnawat, 2021). Tahapan untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran antara lain :

1. Memecahkan materi menjadi bagian-bagian khusus
2. Memisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang
3. Mencatat skor yang didapat di setiap bagian
4. Memberikan balasan (reward)
5. Membuat jenjang/level di setiap tanggal/waktu
6. Membuat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek
7. Memberi siswa intensif untuk me-share dan mengomentari pekerjaan temannya
8. Membuat kejutan dengan hadiah maupun bonus.
9. Mengenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya
10. Memberikan siswa fasilitas agar mereka dapat menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.

Sedangkan menurut Fandy, tahapan dalam gamifikasi adalah :

1. Menentukan topik yang akan digunakan dalam pembelajaran
2. Menentukan alat dan bahan yang diperlukan
3. Menentukan petunjuk pelaksanaan permainan
4. Melakukan permainan yang dipimpin oleh guru
5. Memberikan kesimpulan tentang konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

Menurut Sanjaya pada (SOFI, 2021) Langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut ;

1. Kenali tujuan pembelajaran
2. Tentukan ide besarnya
3. Buat skenario permainan
4. Buat desain aktivitas pembelajaran
5. Bangun kelompok- kelompok
6. Terapkan dinamika permainan

e. Tujuan dan Manfaat Gamifikasi

Tujuan pendekatan Gamifikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut;

- a. Untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Gamifikasi menggunakan beberapa teknik penguatan dasar yang disebutkan diatas: kompetisi dan kolaborasi (Meilina, 2023)

Menurut (Redy Winatha & Ariningsih, 2020) manfaat gamifikasi ada beberapa yaitu ;

1. membantu perkembangan aspek kognitif peserta didik.
2. dalam beberapa kasus, membantu perkembangan fisik.
3. meningkatkan peran serta aktif peserta didik di dalam kelas.
4. membantu peserta didik dalam memahami materi.
5. gamifikasi tidak hanya bisa diterapkan di ruang kelas saja.

Berdasarkan pemahaman di atas Gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa melalui teknik seperti kompetisi dan kolaborasi. Manfaatnya meliputi peningkatan kualitas serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menghibur.

f. Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi

- 1) Kelebihan Gamifikasi

Penggunaan gamifikasi (gamification) dalam pembelajaran telah menghasilkan berbagai temuan yang menunjukkan gamifikasi memiliki efek positif pada pembelajaran dan keterlibatan peserta didik di kelas. Berikut beberapa kelebihan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran menurut (Alifah Ulfiatul Isnawati, 2021)

- 1) Belajar jadi lebih menyenangkan
- 2) Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
- 3) Membantu siswa lebih focus dan memahami materi yang sedang dipelajari
- 4) Memberi kesempatan pada siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas.

2) Kekurangan Gamifikasi

Beberapa kekurangan gamifikasi pembelajaran menurut (Vhalery et al., 2024) yaitu :

- 1) Koneksi.
- 2) Instruksi.
- 3) Persiapan yang membutuhkan waktu yang lama.
- 4) Tidak semua pendidik update mengenai gamifikasi.
- 5) Fasilitas.
- 6) Terbatasnya waktu belajar.
- 7) Kurangnya persiapan pendidik.
- 8) Tidak dapat mengontrol semua siswa.
- 9) Susahnya penyamaan persepsi.

Untuk mengatasi kekurangan gamifikasi dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan game offline atau metode non-digital untuk mengatasi kendala koneksi, serta memberikan instruksi secara singkat dengan contoh atau video agar siswa lebih memahami. Persiapan yang lama dapat diatasi dengan memanfaatkan template game yang sudah ada dan memulai dari yang sederhana. Jika belum terbiasa dengan gamifikasi, guru dapat mengikuti pelatihan atau menggunakan platform yang mudah dipelajari. Dalam keterbatasan fasilitas, metode manual seperti papan skor atau kartu poin bisa menjadi solusi. Agar tidak menghabiskan waktu belajar, pemilihan game

singkat yang terintegrasi dengan materi menjadi penting. Persiapan yang kurang bisa diminimalkan dengan perencanaan yang sederhana dan bertahap. Kontrol terhadap siswa dapat diperkuat dengan menetapkan aturan yang jelas serta memastikan bahwa game selalu berkaitan dengan materi pembelajaran. Untuk menghindari perbedaan persepsi, penting untuk menjelaskan tujuan gamifikasi sejak awal dan mendiskusikannya bersama siswa. Dengan strategi ini, gamifikasi dapat tetap efektif tanpa menghambat proses belajar.

Dari penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memiliki efek positif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta memberikan kesempatan untuk berkompetisi dan bereksplorasi. Namun, gamifikasi juga memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan fasilitas, waktu belajar yang terbatas, serta tantangan dalam persiapan dan penyampaian instruksi oleh pendidik. Oleh karena itu, meskipun gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif, penerapannya memerlukan persiapan yang matang dan dukungan yang memadai.

2.1.5 Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Secara terminologi, minat belajar terdiri dari kata minat dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat memiliki arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Dapat diartikan sebagai suatu dorongan atau kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu, baik itu suatu aktivitas, bidang ilmu, atau objek tertentu, yang mendorong seseorang untuk memberikan perhatian lebih, menikmati, serta berusaha mendalami atau mengembangkan pemahamannya dalam hal tersebut. Minat sering kali muncul secara alami berdasarkan pengalaman, lingkungan, atau bakat yang dimiliki, dan dapat menjadi faktor penting dalam menentukan pilihan serta motivasi seseorang dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, karier, maupun hobi. Ketika seseorang memiliki minat yang mendalam terhadap sesuatu, mereka cenderung

lebih tekun, antusias, serta berupaya secara aktif untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang berkaitan dengan hal tersebut, sehingga minat juga berperan besar dalam pencapaian tujuan dan pengembangan diri. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ingin tahu pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Menurut (Rohmah, 2019) minat adalah perasaan lebih suka pada suatu hal atau aktivitas, sehingga menimbulkan perasaan senang sebagai pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian dan partisipasi pada suatu aktivitas.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang menimbulkan minat siswa menurut (Yeti, 2018) Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Faktor Internal:
 - a. Niat, niat merupakan titik sentral yang pokok dari segala bentuk perbuatan seseorang.
 - b. Rajin dan kesungguhan dalam belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan belajar yang matang dan ketekunan yang intensif pada diri orang tersebut.
 - c. Motivasi, motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat seseorang karena adanya dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.
 - d. Perhatian, minat timbul bila ada perhatian dengan kata lain minat merupakan sebab akibat dari perhatian, karena perhatian itu merupakan pengarah tenaga jiwa yang ditujukan kepada suatu obyek yang akan menimbulkan perasaan suka.
 - e. Sikap terhadap guru dan pelajaran, sikap positif dan perasaan senang terhadap guru dan pelajaran tertentu akan membangkitkan dan

mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandang mata pelajaran terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat belajar siswa.

2. Faktor Eksternal:

- a. Keluarga, adanya perhatian dukungan dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua akan memberikan motivasi yang sangat baik, bagi perkembangan minat anak.
- b. Guru dan fasilitas sekolah, faktor guru merupakan faktor yang penting pada proses belajar mengajar, cara guru menyajikan pelajaran di kelas dan penguasaan materi pelajaran yang tidak membuat siswa malas, akan mempengaruhi minat belajar siswa. Demikian pula sarana dan fasilitas yang kurang mendukung seperti buku pelajaran, ruang kelas, laboratorium yang tidak lengkap dapat mempengaruhi minat siswa begitu juga sebaliknya.
- c. Teman sepergaulan, sesuai dengan masa perkembangan siswa yang senang membuat kelompok dan banyak bergaul dengan kelompok yang diminati, teman pergaulan yang ada di sekelilingnya berpengaruh terhadap minat belajar anak. Sebaliknya bila teman bergaulnya tidak ada yang bersekolah atau malas sekolah maka minat belajar anak akan berkurang atau malas.
- d. Media massa, kemajuan teknologi seperti, VCD, Telepon, HP, Televisi dan media cetak lainnya seperti buku bacaan, majalah, dan surat kabar, semuanya itu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa menggunakan media tersebut untuk membantu proses belajar mengajar maka akan berkembang, tetapi bila waktu belajarnya dipakai untuk menonton TV atau digunakan untuk yang lain yang tidak semestinya tentunya akan berdampak negatif.

c. Macam- Macam dan Ciri-ciri Minat Belajar

Adapun beberapa jenis atau macam-macam minat, Kuder dalam Purwaningrum (Hazari Gustina, 2020) mengelompokkan macam-macam minat menjadi sembilan macam, yaitu sebagai berikut :

1. Minat terhadap alam sekitar, adalah minat pada pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, serta tumbuhan.
2. Minat mekanis, merupakan minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
3. Minat hitung menghitung, yaitu minat pada pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
4. Minat terhadap ilmu pengetahuan, adalah minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan masalah.
5. Minat persuasive, adalah minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, serta kreasi tangan.
6. Minat leterer, merupakan minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
7. Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser.
8. Minat layanan sosial, adalah minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
9. Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif

Minat dapat digolongkan menjadi beberapa macam, antara lain berdasarkan timbulnya minat dan berdasarkan arah minatnya.

1. Berdasarkan timbulnya, minat dapat dibedakan menjadi dua yaitu:
 - a. Minat Primitif

Minat primitif adalah minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan makanan, perasaan enak atau nyaman, kebebasan beraktivitas dan seks.

b. Minat sosial

Minat sosial adalah minat yang timbulnya karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya, minat belajar individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang terpelajar dan pendidikan tinggi, sehingga hal ini dapat menimbulkan minat individu untuk belajar dan berprestasi agar mendapat penghargaan dari lingkungan, hal ini mempunyai arti yang sangat penting bagi harga dirinya.

2. Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

a. Minat intrinsik

Minat intrinsik adalah minat yang berlangsung berhubungan dengan aktivitas sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar. Misalnya, seseorang melakukan kegiatan belajar, karena memang pada ilmu pengetahuan atau karena memang senang membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.

b. Minat ekstrinsik

Minat ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuan sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya, seorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas.

Selanjutnya, dalam hubungannya dengan ciri-ciri minat, Elizabeth Hurlock, menyatakan ada tujuh ciri minat yang masing-masing dalam hal ini tidak dibedakan antara ciri minat secara spontan ataupun terpolat. Ciri- ciri ini yaitu :

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar adalah salah satu penyebab meningkatnya minat pada diri seseorang.
3. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar yaitu faktor yang sangat berharga, karena tidak semua orang bisa menikmatinya.
4. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin disebabkan oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
5. Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat memengaruhi, karena jika budaya sudah mulai luntur maka minat juga akan ikut luntur.
6. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya jika suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang dan akhirnya dapat diminatinya.
7. Minat berbobot egosentris. Artinya yaitu bila seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut (Yeni Rusmiati 2022) Siswa yang berminat belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut;

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu pada sesuatu yang minati.
3. Memproleh suatu kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu yang dimanti.
4. Ada rasa keterkaitan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati. Keterkaitan pada suatu objek untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek.
5. Partisipas pada aktivitas dan kegiatan

d. Aspek-aspek Minat

Aspek minat menurut (Alifah Ulfiatul Isnawati, 2021) ada tiga jenis, yaitu:

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek kognitif berpusat pada pertanyaan. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktifitas akan dapat mengetahui banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan sehingga suatu aktivitas tersebut akan terus dilakukan.

2) Aspek Afektif

Aspek Afektif atau emosi yang mendalam adalah sebuah konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapatkan penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, maupun lingkungan, maka seseorang akan fokus pada aktifitas yang diminatinya.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek Psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor, seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap sesuatu akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat seorang anak tidaklah selalu stabil, melainkan berubah-ubah. Minat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran pada anak, oleh sebab itu, perlu adanya arahan dan pengembangan terhadap suatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor dan aspek minat.

e. Indikator Minat Belajar

Siswa yang berminat menurut belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut;

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu pada sesuatu yang minati.
- 3) Memproleh suatu kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu yang dimanti.
- 4) Ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati. ketertarikan pada suatu objek untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek.
- 5) Partisipas pada aktivitas dan kegiatan.

2.1.6 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sikap (afektif). Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan (Andriani & Rasto, 2019). Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan dalam kemampuan siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, di mana perubahan ini mencerminkan peningkatan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sebelum mengalami proses pembelajaran, siswa mungkin belum memiliki

pemahaman yang cukup tentang suatu konsep, belum mampu melakukan keterampilan tertentu, atau belum menunjukkan sikap yang sesuai dalam suatu konteks. Namun, setelah terlibat dalam berbagai aktivitas belajar, seperti membaca, berdiskusi, mengerjakan tugas, melakukan eksperimen, dan menerima bimbingan dari guru, siswa menjadi mampu melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak bisa mereka lakukan.

Karna Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan proses pembelajaran, karena tidak hanya mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, tetapi juga berfungsi sebagai indikator bagi guru dalam mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang telah diterapkan. Dengan mengetahui hasil belajar peserta didik, guru dapat menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam proses belajar mengajar selanjutnya. Informasi yang diperoleh dari hasil belajar ini memungkinkan guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat, baik dalam hal penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran, maupun pemberian bimbingan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai motivasi bagi peserta didik untuk terus meningkatkan kemampuan mereka, karena mereka dapat melihat perkembangan diri serta mengetahui area yang masih memerlukan perhatian lebih. Dengan demikian, hasil belajar bukan hanya sekadar ukuran pencapaian akademik, tetapi juga menjadi dasar bagi perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran secara keseluruhan agar lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) Hasil belajar yang di capai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam (faktorintern) maupun dari luar diri siswa (faktorekstern). Yaitu :

a.Faktor Internal

- 1) Faktor Jasmaniah: Kesehatan, cacat tubuh,
- 2) Faktor Psikologi: Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motivasi, kesiapan.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Keluarga: cara orang tua mendidik, Relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor di atas dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang berbeda-beda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal.

c. Fungsi Hasil Belajar

Fungsi dari hasil belajar menurut (Yeni Rusmiati, 2022) di diperlukan sebagai berikut:

- a. Untuk diagnostik dan pengembangan Hasil belajar sebagai dasar pendiagnosian kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebabsebabnya, berdasarkan pendiagnosian inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Untuk seleksi
Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis pendidikan tertentu
- c. Untuk kenaikan kelas

Menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang buat guru.

- d. Untuk penempatan Agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketetaan penempatan siswa kelompok yang sesuai.

e. Indikataor Hasil Belajar

Menurut Penelitian (Rusmiati, 2022) Indikator Hasil Belajar ada beberapa tipe yaitu ;

a. Tipe Hasil Belajar Bidang Kognitif

1) Tipe hasil belajar mengingat

pengetahuan hafalan Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain

2) Tipe hasil belajar pemahaman

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Untuk itu maka diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

3) Tipe hasil belajar penerapan

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, dalam situasi yang baru. Misalnya, memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil dalam suatu persoalan.

4) Tipe hasil belajar analisi

Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe-tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman dan aplikasi

5) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi suatu integritas.

6) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi, dan tergantung semua tipe hasil belajar yang dijelaskan sebelumnya.

b. Tipe Hasil Belajar Bidang Afektif

Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkat tersebut dimulai tingkat yang dasar sampai tingkatan yang kompleks.

1) Receiving, yakni semacam kepekaan dalam

menerima rangasangan dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah, situasi maupun gejala.

2) Responding, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar

3) Valuing, yakni berkenaan dengan nilai kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.

4) Organisasi, yakni pengembangan nilai kedalam

suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

5) Karakteristik nilai, yakni keterpaduan dari semua

sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Tipe Hasil Belajar Bidang Psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan yakni:

- 1) Gerakan refleks.
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketetapan.
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresi.

Ranah ini merupakan bagian dari taksonomi pendidikan yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom, yang mengklasifikasikan berbagai tingkat kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran.

2.1.7 Hubungan Pendekatan Gamifikasi Dalam Minat dan Hasil Belajar

Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam membentuk dasar peningkatan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Pendekatan gamifikasi memiliki keterkaitan erat dengan peningkatan minat belajar, karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran menjadikan suasana belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu membangkitkan minat siswa untuk terus belajar. Dengan penerapan yang tepat, gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran terasa lebih menantang dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan fokus, yang pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Pendekatan gamifikasi memiliki hubungan positif dengan hasil belajar karena meningkatkan motivasi, keterlibatan, retensi informasi, dan keterampilan berpikir kritis. Dengan desain gamifikasi yang baik, siswa dapat lebih fokus, memahami materi dengan lebih dalam, dan akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

2.2 Kerangka Berpikir

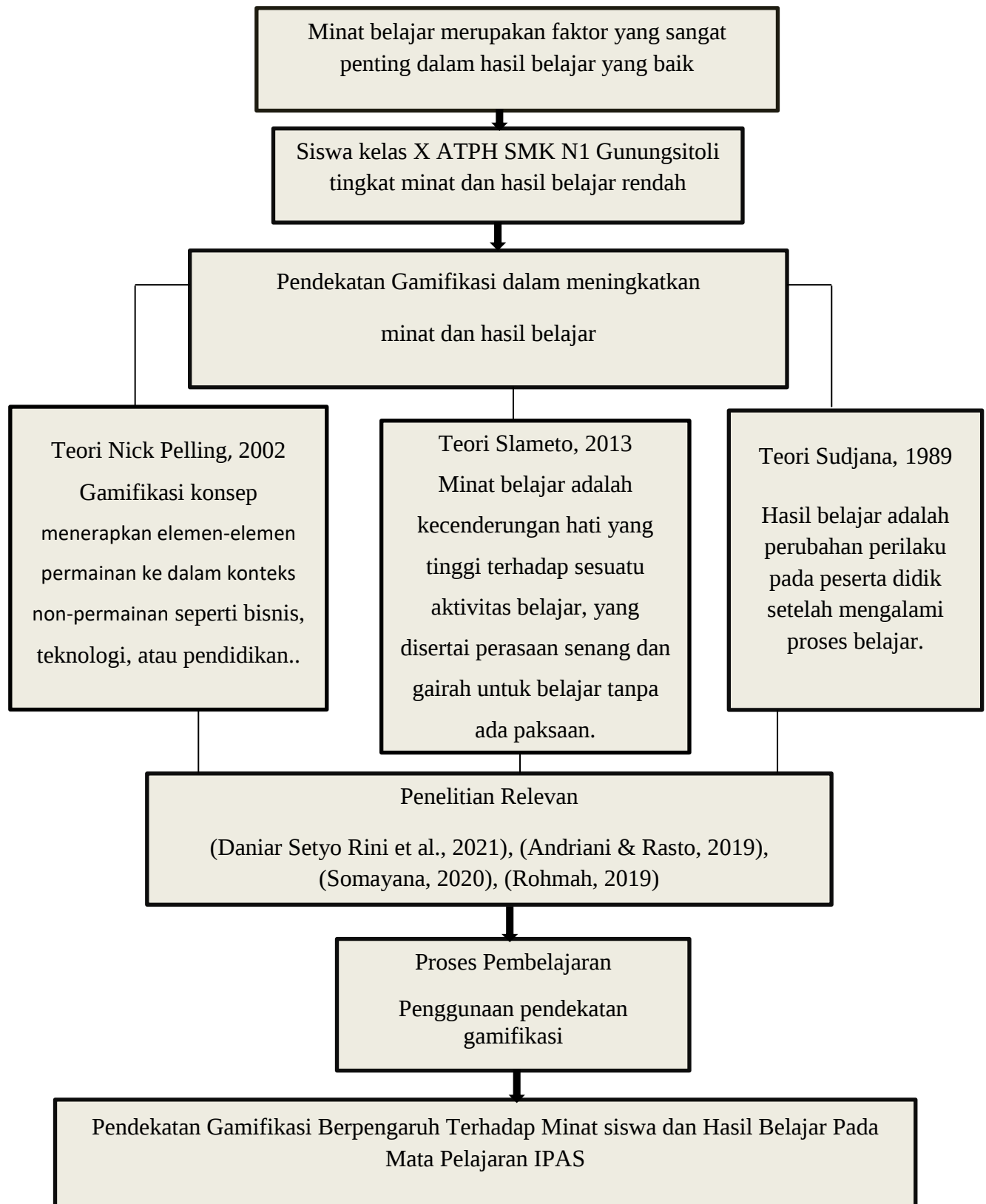
Pada tahap ini, kerangka berpikir berperan sebagai landasan utama dalam merumuskan dan mengembangkan konsep penelitian secara sistematis. Kerangka berpikir merupakan struktur konseptual yang digunakan untuk mengorganisasi alur pemikiran serta mengaitkan berbagai konsep yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, variabel yang dikaji terdiri dari pendekatan gamifikasi sebagai variabel bebas, serta minat belajar dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat. Penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan (*reward*) dalam kegiatan pembelajaran diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kerangka berpikir memiliki peran penting dalam menjelaskan hubungan antara penerapan pendekatan gamifikasi dengan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran di mana pendidik mengelola kegiatan belajar dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan yang terstruktur. Melalui pendekatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan, peserta didik didorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran IPAS. Peningkatan minat belajar ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kerangka berpikir dalam penelitian ini secara logis menghubungkan ketiga variabel, yakni pendekatan gamifikasi sebagai variabel bebas yang memengaruhi minat belajar, serta

keduanya secara bersama-sama berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kerangka berpikir membantu peneliti dalam memahami hubungan antara variabel-variabel yang diamati, mengidentifikasi pola, serta merumuskan hipotesis atau pertanyaan penelitian yang jelas. Adapun alur kerangka berpikir pada judul penelitian “Pengaruh Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Gunungsitoli”

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan

NO	Nama dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	(Listiyani & Muhammad, 2023)	Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023	Dari hasil penelitian tentang Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023 Berdasarkan data di atas maka dapat diambil kesimpulan sebagai jawaban hipotesa awal dari tujuan penelitian di awal yaitu: 1. H1 bahwa terdapat pengaruh antara game Quizizz (X1) terhadap hasil belajar siswa(Y). Berdasarkan uji t hasil signifikansi sebesar 0,009 kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima atau terdapat pengaruh antara X terhadap Y (terdapat pengaruh Game Quizizz terhadap hasil belajar siswa). Penelitian ini menunjukkan bahwa Game Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruhnya sebesar 7,4 % ditandai nilai R^2 sebesar 0,74 yang menggambarkan besarnya pengaruh Quizizz belajar terhadap hasil belajar siswa sebesar 7,4 %. Walaupun kecil tetapi bermanfaat. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Salsabila et al., 2020) yang meningkatkan efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar. pemahaman baca siswa meningkat (Nurani, D.C., Adikara, F.S., Akhmad, Y., &

			Faida, M. (2021), N.W.I. Priyanti, M.H. Santosa, K.S. Dewi, hasil belajar IPA meningkat(Janković, A., & Lambić, D. (2022), *perspektif guru positif oleh (Lim dan Yunus (2021) dan (Degirmenci, R. 2021). Pengaruh game Quizizz berpengaruh walaupun kecil, yaitu sebesar 7,4 % disebabkan belum maksimalnya penggunaan game Quizizz dalam pembelajaran, tidak semua orangtua mengizinkan anaknya membawa gadget ke sekolah. 2. Ha2= pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa juga terbukti diterima. Berdasarkan nilai Sign untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar $0,013 < 0,05$, dimana 0,013 itu lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima atau terdapat pengaruh antara X terhadap Y (terdapat pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa). Besarnya pengaruh keaktifan Belajar dalam meningkatkan hasil belajar yaitu dilihat dari nilai R^2 sebesar 0,057 yang menggambarkan besarnya pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar sebesar 5,7 %. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Indrawan, P., & Winarno, W., (2022). bahwa Quizizz meningkatkan keaktifan siswa, Efektivitas pembelajaran PAI meningkat (Syifa, dkk) dengan pengaruh Keaktifan siswa. 3. Ha3= Pengaruh Games Quizizz dan Keaktifan terhadap hasil belajar siswa secara
--	--	--	---

			simultan diterima dengan hasil pada Uji F nilai signifikansi pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah 0,016 kurang dari 0,05 atau F hitung lebih besar dari f table berupa 4370 lebih besar dari f tabel sebesar 310. Dari sini dapat disimpulkan bahwa H_3 diterima (variabel keaktifan belajar dan keaktifan berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa). Game Quizizz sebagai upaya meningkatkan minat dan motivasi sehingga meningkatkan keaktifan siswa, harapannya diterapkan lebih maksimal dengan memperhatikan positif negatifnya dalam pembelajaran
2	(Siswono & Niswah, 2017)	Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Indonesia: Studi Meta-Analisis	Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian meta-analisis, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan penggunaan gamifikasi mampu memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa di Indonesia sebesar 1,054 dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan gamifikasi. Hasil penelitian meta-analisis ini terhadap 21 studi menunjukkan tidak adanya bias publikasi, sehingga penelitian ini berpengaruh signifikan. Berdasarkan jenis gamifikasi, terdapat empat jenis gamifikasi yang hasilnya signifikan, yaitu Kahoot dengan rata-rata effect-size sebesar 1,224, gamifikasi struktural dengan rata-rata effect-size sebesar 1,070, Quizizz

			dengan rata-rata effect-size sebesar 0,650, dan Wordwall dengan rata-rata effectsize sebesar 1,818. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi yang mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa di Indonesia adalah game edukasi Wordwall. Sementara berdasarkan jenjang pendidikan, gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa, dengan rata-rata nilai effect-size pada jenjang pendidikan SD sebesar 1,381, kemudian pada jenjang pendidikan SMP rata-rata nilai effect-size sebesar 0,973, dan pada jenjang pendidikan SMA rata-rata nilai effect-size sebesar 0,991. Karena penelitian ini hanya menggunakan kata kunci “gamifikasi” OR “gamification” AND “hasil belajar” OR “learning outcomes” AND “matematika” OR “math” AND “Indonesia” dengan database Google Scholar, maka penelitian ini perlu dikembangkan lebih luas dengan menambahkan kata kunci dan menggunakan database yang lain.
3	(Chairunnisa et al., 2025)	PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI MELALUI APLIKASI KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR	Hasil penelitian yang dilakukan di kelas 5 SDN 1 Lepak Timur tentang minat belajar sebelum dan setelah menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi kahoot menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan kahoot

			sebagai alat pembelajaran di kelas 5 SDN 1Lepak Timur. Selama proses pembelajaran mata pelajaran pkn di kelas 5 menggunakan media pembelajaran kahoot, rata-rata minat belajar berada dalam katagori yang tinggi. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Ini diperkuat oleh hasil uji pretest yang menunjukkan presentase sebesar 60,5% sedangkan setelah perlakuan hasil posttest menunjukkan peresntase sebesar 80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN 1 Lepak Timur.
--	--	--	---

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis disusun dalam jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji, pengujian suatu hipotesis selalu melalui teknik analisis statistic inferensial (Qotrun, 2020). Berikut calon peneliti memiliki dua rumusan hipotesis yaitu :

- 1) H_a : Ada pengaruh signifikan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Minat siswa.
- 2) H_o : Tidak ada pengaruh signifikan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Minat siswa.
- 3) H_a : Ada pengaruh signifikan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar.
- 4) H_o : Tidak ada pengaruh signifikan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar.