
PENINGKATAN MOTIVASI AKADEMIK SISWA MELALUI BIMBINGAN KLASIKAL BERBASIS PERMAINAN

Ana Himatul Habibah¹, Elia Firda Mufida^{2*}, Fuadah Dzakiyah³, Erni Nur Hudzaifah⁴, Brilian Hero Syaifullah⁵, Dimas Achmad Firdaus⁶, Adi Prasetyo⁷, Silvy Siti Sholikah⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

⁸SMA Negeri 10 Surabaya

Email: elifirda@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi akademik siswa melalui penerapan bimbingan klasikal berbasis permainan "Kartu Kejutan Masa Depan" dan "Jembatan Impian". Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 45 siswa dengan kecenderungan motivasi belajar rendah, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar dan lembar observasi keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar dari rata-rata 63,89 pada Siklus I menjadi 68,69 pada Siklus II. Setiap tindakan berhasil meningkatkan keterlibatan dan kesadaran diri siswa dalam proses belajar. Pendekatan gamifikasi berbasis Self-Determination Theory (SDT) ini efektif memenuhi kebutuhan psikologis siswa terhadap otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik. Penelitian ini merekomendasikan pendekatan gamifikasi dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan motivasi akademik siswa.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, bimbingan klasikal, gamifikasi, motivasi belajar, Self-Determination Theory

Abstract

This study aims to improve students' academic motivation by implementing game-based classical guidance "Future Surprise Card" and "Dream Bridge". This Classroom Action Research (CAR) uses the Kemmis and McTaggart model, which is carried out in two cycles. The study subjects were 45 students with a tendency towards low learning motivation, who were selected through purposive sampling techniques. Data were collected through a learning motivation questionnaire and student engagement observation sheets. The results showed increased learning motivation scores from an average of 63.89 in Cycle I to 68.69 in Cycle II. Each action succeeded in improving student involvement and self-awareness in the learning process. This Self-Determination Theory (SDT)-based gamification approach effectively meets students' psychological needs for autonomy, competence, and connectedness, thereby increasing intrinsic motivation. This study recommends the use of a gamification approach in classical guidance services to improve students' academic motivation.

Keywords: Classroom Action Research, classical guidance, gamification, learning motivation, Self-Determination Theory

PENDAHULUAN

Motivasi akademik merupakan salah satu fondasi psikologis yang paling penting dalam perkembangan akademik siswa. Motivasi dipandang bukan sekadar dorongan untuk belajar, tetapi mencakup berbagai dimensi seperti kepercayaan diri (*self-efficacy*), tujuan

belajar (goals), nilai (values), serta perbedaan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Rowell & Hong, 2013). Siswa yang memiliki motivasi akademik yang kuat cenderung memandang sekolah dan kegiatan belajar sebagai hal yang bernilai, menikmati aktivitas pembelajaran, dan memperlihatkan keterlibatan aktif dalam tugas-tugas akademik. Sebaliknya, kurangnya motivasi telah diidentifikasi sebagai faktor utama yang menyebabkan rendahnya prestasi akademik dan bahkan peningkatan risiko putus sekolah (Rowell & Hong, 2013).

Dalam dunia pendidikan, upaya meningkatkan motivasi belajar siswa telah menjadi perhatian utama bagi guru dan konselor. Berbagai strategi telah diterapkan untuk mengaktifkan kembali semangat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran yang bersifat klasikal dan cenderung monoton. Ketika pembelajaran terlalu menekankan aspek kognitif tanpa memperhatikan aspek afektif dan sosial siswa, maka akan berdampak pada menurunnya motivasi intrinsik dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Motivasi akademik ini terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan. Komponen pertama yakni, keyakinan dan persepsi diri seperti *self-efficacy* berperan penting, di mana siswa dengan *self-efficacy* tinggi akan berusaha lebih keras, lebih gigih, dan lebih percaya bahwa mereka dapat berhasil (Bandura, 1997; Rowell & Hong, 2013; Schunk, 1991). Kebutuhan akan autonomi juga menjadi aspek penting yang mendorong keterlibatan belajar; ketika siswa merasa memiliki kontrol terhadap keputusan belajar mereka, motivasi mereka untuk belajar akan meningkat (Rowell & Hong, 2013; Ryan & Deci, 2000a). Kepercayaan atribusional tentang penyebab kesuksesan atau kegagalan juga menentukan pola perilaku siswa berikutnya, di mana atribusi terhadap usaha (kontrol internal) cenderung menghasilkan motivasi yang lebih positif (Rowell & Hong, 2013; Weiner, 1985).

Motivasi memiliki peran sebagai sarana bagi siswa untuk menyelesaikan berbagai tugas yang harus dipenuhi (Tackett et al., 2023). Motivasi akademik, sebagai salah satu bentuk motivasi, berkaitan dengan tantangan-tantangan akademis yang dihadapi siswa selama menempuh pendidikan. Dalam menghadapi tantangan tersebut, siswa dapat terdorong baik oleh motivasi dari dalam diri (intrinsik) maupun dari faktor luar (ekstrinsik) untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Motivasi akademik merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi berbagai hasil pendidikan, termasuk prestasi akademik, keterlibatan dalam pembelajaran, kemampuan mengatasi stres, keterampilan belajar, penggunaan strategi belajar yang teratur, dan ketekunan (*persistence*) serta individu dengan motivasi akademik yang tinggi cenderung melihat sekolah dan pembelajaran sebagai sesuatu yang bernilai, menikmati proses belajar, dan menunjukkan partisipasi aktif dalam aktivitas akademik (Koyuncuoglu, 2020). Motivasi akademik berpengaruh dalam kinerja sekolah dengan menggunakan landasan teori *Self-Determination Theory* (SDT).

Motivasi cenderung menurun karena kurangnya interaksi sosial, kesulitan manajemen waktu, serta keterbatasan dukungan teknis (Berestova et al., 2022). Faktor seperti dukungan dari dosen ternyata mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik, sedangkan kurangnya komunikasi berkontribusi pada meningkatnya amotivation. Selain itu, *pre-service teachers* dengan gaya belajar converger dan accommodator cenderung memiliki

motivasi *external regulation*, sedangkan individu dengan gaya belajar assimilator lebih dominan memiliki *knowing motivation* yang bersifat intrinsik (Uysal, 2022, 2023). Motivasi intrinsik dikaitkan dengan hasil positif seperti peningkatan *self-efficacy*, prestasi akademik, keterlibatan aktif, dan rasa keterhubungan, sementara motivasi ekstrinsik banyak dipengaruhi oleh faktor luar seperti keamanan kerja dan prospek karier. Untuk mendorong motivasi intrinsik, perlu menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Uysal, 2023).

Berdasarkan observasi di lapangan, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, seperti kurangnya antusiasme mengikuti pelajaran, cepat merasa bosan, serta kurang memiliki inisiatif dalam mengerjakan tugas. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik, terutama guru bimbingan dan konseling, untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menggugah semangat siswa.

Salah satu pendekatan yang potensial untuk diterapkan adalah bimbingan klasikal berbasis permainan atau *gamification*. Pendekatan ini mengintegrasikan aktivitas permainan yang dirancang secara edukatif dalam proses bimbingan klasikal, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. *Gamification* dijelaskan berhubungan erat dengan motivasi melalui kerangka *Self-Determination Theory (SDT)*, yang menyatakan bahwa motivasi meningkat jika kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi (Ede, 2022). Gamifikasi yang dirancang dengan memperhatikan ketiga kebutuhan ini dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan ketekunan (*persistence*) siswa, bahkan jika peningkatan motivasi intrinsik tidak selalu langsung terlihat. Gamifikasi memperkuat keterlibatan, partisipasi aktif, rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan siswa (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024). Penerapan gamifikasi yang tepat tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, tetapi juga memperbaiki keterampilan belajar, kerja sama, kreativitas, dan tanggung jawab. Motivasi yang diperkuat ini kemudian berdampak positif pada prestasi akademik dengan mendorong perhatian, konsentrasi, dan retensi pengetahuan yang lebih baik (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penting untuk mengkaji efektivitas bimbingan klasikal berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan layanan bimbingan di sekolah, serta sebagai alternatif pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru BK dalam menciptakan suasana pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam implementasi aptitude test dalam kerangka strategi pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada keyakinan bahwa pemahaman yang kontekstual dan menyeluruh hanya dapat diperoleh melalui keterlibatan langsung di lapangan.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan siklus, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi

(*reflecting*) . Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan.

Subjek penelitian adalah 45 siswa sekolah menengah pertama yang teridentifikasi memiliki motivasi belajar rendah berdasarkan observasi awal dan hasil angket pendahuluan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* bekerja sama dengan guru Bimbingan dan Konseling. Langkah-langkah penelitian:

Perencanaan (Planning): (a) Menyusun rencana tindakan berupa layanan bimbingan klasikal berbasis permainan "Kartu Kejutan Masa Depan" dan "Jembatan Impian". (b) Menyiapkan instrumen motivasi belajar, lembar observasi keterlibatan siswa, dan pedoman pelaksanaan tindakan; dan (c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) bimbingan klasikal.

Pelaksanaan Tindakan (Acting): (a) Siklus I: Melaksanakan permainan "Kartu Kejutan Masa Depan" untuk membangun refleksi motivasi akademik. (b) Siklus II: Melaksanakan permainan "Jembatan Impian" untuk mengarahkan siswa menetapkan langkah konkret mencapai tujuan belajar.

Observasi (Observing): (a) Mengamati keterlibatan siswa saat kegiatan berlangsung menggunakan lembar observasi.(b) Mengumpulkan data motivasi belajar siswa menggunakan kuesioner setelah setiap siklus.

Refleksi (Reflecting): (a) Menganalisis hasil observasi dan kuesioner untuk mengevaluasi efektivitas tindakan; (b) Menyusun perbaikan untuk siklus berikutnya berdasarkan hasil refleksi.

Dalam penelitian ini, permainan yang akan digunakan bertema "Kartu Kejutan Masa Depan dan Jembatan Impian". Untuk bagian Kartu Kejutan Masa Depan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok akan menerima satu atau lebih kartu kejutan, di mana pada setiap kartu terdapat pernyataan yang berkaitan dengan motivasi belajar. Tugas setiap kelompok adalah menganalisis isi pernyataan yang tertulis di kartu tersebut. Siswa perlu mendiskusikan makna pernyataan, mencari keterkaitannya dengan pengalaman belajar siswa, serta merumuskan kesimpulan atau strategi konkret yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ke depan. Aktivitas ini dirancang untuk mengembangkan pemikiran kritis, kerja sama, serta refleksi diri terhadap faktor-faktor yang memengaruhi motivasi akademik siswa. Setelah diskusi, setiap kelompok dapat berbagi hasil analisis siswa di depan kelas untuk memperkaya perspektif bersama.

Permainan berikutnya bertajuk "Jembatan Impian". Dalam kegiatan ini, setiap siswa secara individu diajak untuk membayangkan tujuan atau cita-cita besar yang ingin siswa capai di masa depan. Setelah itu, siswa diminta untuk menggambarkan sebuah jembatan yang menghubungkan posisi siswa saat ini dengan impian tersebut. Di atas jembatan itu, siswa menuliskan langkah-langkah konkret atau kebiasaan positif yang harus siswa tempuh agar dapat mencapai impian itu, misalnya seperti meningkatkan disiplin belajar, memperbanyak membaca, memperbaiki manajemen waktu, atau mencari pengalaman baru. Di bawah jembatan, siswa juga diminta menuliskan tantangan atau rintangan yang mungkin dihadapi, seperti rasa malas, kurang percaya diri, atau pengaruh lingkungan negatif. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa memvisualisasikan perjalanan menuju impian siswa, mengidentifikasi tantangan, dan merencanakan strategi

nyata untuk mengatasinya. Melalui aktivitas kreatif ini, diharapkan siswa merasa lebih termotivasi, memiliki kesadaran diri yang lebih kuat, dan memahami bahwa perjalanan menuju impian membutuhkan usaha yang konsisten dan perencanaan yang matang.

Instrumen motivasi belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang dirancang untuk mengukur lima indikator motivasi belajar siswa, yaitu ketekunan dalam belajar, ketekunan menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, prestasi dalam belajar, dan kemandirian dalam belajar. Instrumen ini terdiri atas 22 item pernyataan, yang terbagi menjadi 11 pernyataan positif dan 11 pernyataan negatif, disusun berdasarkan kajian teori motivasi dan divalidasi oleh panel ahli (Suhudi et al., 2024). Data yang diperoleh dianalisis secara statistik menggunakan program SPSS. Teknik analisis yang digunakan Uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) karena membandingkan dua kondisi dalam kelompok yang sama yakni hasil pre-test dan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Siklus I yakni pada siklus I, tindakan yang dilakukan adalah permainan "Kartu Kejutan Masa Depan". Berdasarkan hasil kuesioner motivasi belajar setelah Siklus I, diperoleh rata-rata skor motivasi sebesar 63,89. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas, namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok. Refleksi Siklus I yakni keterlibatan siswa dalam diskusi perlu ditingkatkan. Beberapa siswa belum mampu menghubungkan refleksi motivasi dengan pengalaman pribadi secara mendalam. Perbaikan untuk Siklus II berupa memberikan instruksi yang lebih jelas. Memberikan contoh konkret bagaimana menghubungkan refleksi motivasi dengan tujuan pribadi.

Deskripsi Siklus II yakni pada siklus II, tindakan yang dilakukan adalah permainan "Jembatan Impian". Setelah tindakan Siklus II, hasil kuesioner menunjukkan rata-rata skor motivasi meningkat menjadi 68,69. Observasi menunjukkan siswa lebih aktif, antusias dalam menggambarkan jembatan impian, serta lebih mampu mengidentifikasi langkah konkret yang harus diambil. Refleksi Siklus II: Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar secara keseluruhan, keterlibatan aktif dan ekspresi optimisme terhadap masa depan meningkat. Strategi gamifikasi berbasis refleksi kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Berikut ini disajikan rekapitulasi peningkatan motivasi belajar Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar

No.	Siklus	Skor Rata-rata Motivasi Belajar	Keterangan
1	Siklus I	63,89	Motivasi mulai tumbuh
2	Siklus II	68,69	Motivasi meningkat signifikan

Berikut hasil analisis uji t untuk menguji efektivitas treatment yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 2 Hasil Analisis Uji-t (Paired Samples Statistics)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	63.8889	45	8.17486	1.21864
	Posttest	68.6889	45	8.38782	1.25038

Berdasarkan hasil analisis Paired Samples Statistics, diketahui bahwa rata-rata skor pretest siswa adalah 63,89 dengan standar deviasi sebesar 8,17 (N = 45). Sementara itu, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 68,69 dengan standar deviasi sebesar 8,39 pada jumlah peserta yang sama (N = 45). Nilai standard error mean untuk pretest sebesar 1,22, sedangkan untuk posttest sebesar 1,25, yang menunjukkan tingkat ketelitian estimasi rata-rata. Perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan atau intervensi diberikan, yang selanjutnya akan dianalisis lebih lanjut melalui uji-t berpasangan untuk mengetahui signifikansi statistiknya.

Tabel 3 Hasil Analisis Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	45	.944	.000

Hasil analisis Paired Samples Correlations menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara skor pretest dan posttest, dengan nilai korelasi sebesar $r = 0,944$ (N = 45). Nilai signifikansi ($p < 0,001$) mengindikasikan bahwa korelasi ini sangat signifikan secara statistik. Artinya, siswa yang memiliki skor pretest tinggi cenderung juga memiliki skor posttest yang tinggi, dan sebaliknya. Kekuatan korelasi yang sangat tinggi ini memperlihatkan konsistensi performa akademik siswa sebelum dan sesudah intervensi, sekaligus mengisyaratkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara sistematis pada kelompok yang diteliti.

Tabel 4 Hasil Paired Samples T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.80000	2.76833	.41268	-5.63170	-3.96830	-11.631	44	.000

Hasil Paired Samples T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Rata-rata perbedaan skor adalah -4,80 dengan standar deviasi 2,77 dan standard error mean 0,41. Interval kepercayaan 95% untuk

selisih rata-rata berada antara -5,63 hingga -3,97, yang tidak mencakup angka nol, menandakan adanya perbedaan yang nyata. Nilai uji-t diperoleh sebesar $t(44) = -11,631$ dengan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang berarti perbedaan tersebut sangat signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah intervensi, di mana nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test.

Pembahasan

Permainan "Kartu Kejutan Masa Depan" dan "Jembatan Impian" dirancang secara linier dengan kerangka teori motivasi akademik, khususnya mengacu pada prinsip-prinsip *Self-Determination Theory* (SDT) dan konsep motivasi intrinsik serta regulasi diri dalam pembelajaran. SDT berfokus pada bagaimana kondisi sosial-kontekstual dapat mendukung atau menghambat proses alami self-motivation dan perkembangan psikologis yang sehat. Secara spesifik, teori ini mengidentifikasi adanya tiga kebutuhan psikologis dasar yang harus dipenuhi untuk memfasilitasi motivasi dan kesehatan mental yang optimal, yaitu: kompetensi (merasa mampu dan efektif dalam berinteraksi dengan lingkungan), otonomi (merasakan kebebasan dalam mengatur perilaku sendiri), dan keterhubungan (merasa terhubung secara sosial dengan orang lain) (Ryan & Deci, 2000b). *Self-Determination Theory* (SDT) merupakan teori luas tentang kepribadian dan motivasi manusia yang berfokus pada bagaimana individu berinteraksi dengan dan bergantung pada lingkungan sosialnya (Legault, 2017).

Pada permainan Kartu Kejutan Masa Depan (Gambar 1), siswa dilatih untuk menganalisis berbagai pernyataan reflektif tentang motivasi belajar, yang mendorong siswa membangun pemahaman lebih dalam tentang faktor-faktor internal yang menggerakkan semangat akademik siswa. Diskusi kelompok dalam permainan ini mengaktifkan dimensi kompetensi (merasa mampu memahami dan mengatasi tantangan belajar), keterhubungan (membangun kerja sama dengan teman satu kelompok), serta otonomi (melatih siswa mengambil sikap aktif dalam memahami pengalaman belajarnya sendiri).



Gambar 1. Implementasi Kartu Kejutan Masa Depan

Sementara itu, permainan Jembatan Impian (Gambar 2) mengajak siswa untuk secara personal memvisualisasikan hubungan antara upaya belajar hari ini dengan pencapaian tujuan masa depan siswa, sebuah pendekatan yang memperkuat orientasi

tujuan (goal orientation) dalam motivasi akademik. Dengan menggambarkan langkah-langkah konkret di atas jembatan dan mengidentifikasi tantangan di bawahnya, siswa diarahkan untuk mengembangkan self-regulation (pengelolaan diri dalam belajar) serta meningkatkan internalisasi motivasi, di mana siswa belajar bahwa keberhasilan akademik bergantung pada upaya berkelanjutan yang dikendalikan dari dalam diri siswa sendiri.



Gambar 2. Implementasi Permainan Jembatan Impian

Kedua permainan ini, melalui pendekatan reflektif dan simbolik, tidak hanya menstimulasi kesadaran diri akademik (academic self-awareness) tetapi juga memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar dalam SDT: otonomi (merencanakan langkah pribadi menuju impian), kompetensi (menyusun strategi menghadapi tantangan), dan keterhubungan (berdiskusi dan berbagi inspirasi dengan teman sekelas). Dengan demikian, "Kartu Kejutan Masa Depan" dan "Jembatan Impian" mampu menjadi instrumen kreatif untuk meningkatkan motivasi akademik siswa secara intrinsik, membangun persistensi belajar, dan menumbuhkan keyakinan bahwa perjuangan belajar hari ini adalah investasi untuk masa depan.

Gamifikasi mampu memengaruhi perubahan perilaku, perubahan sikap, dan desain aplikasi pembelajaran melalui integrasi berbagai pendekatan teoretis (Putz & Treiblmaier, 2015). Gamifikasi dapat mendorong perubahan perilaku dengan memberikan stimulus terstruktur seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, yang memperkuat perilaku positif melalui mekanisme reward dan modeling sosial sebagaimana dijelaskan dalam Behavioral Intention Theory dan Social Cognitive Theory. Selain itu, gamifikasi juga berpengaruh pada perubahan sikap siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik secara emosional. Berdasarkan *Elaboration Likelihood Model* (ELM), sikap positif terhadap pembelajaran dapat dibentuk baik melalui jalur sentral melalui pemikiran mendalam terhadap materi maupun jalur periperal melalui asosiasi emosional terhadap pengalaman yang menyenangkan. Dalam konteks desain aplikasi pembelajaran, gamifikasi harus dirancang berdasarkan prinsip-prinsip dari teori seperti *Self-Determination Theory* (SDT), *Flow Theory*, dan *Cognitive Load Theory*, dengan memastikan bahwa aplikasi mendukung kebutuhan psikologis siswa (autonomi, kompetensi, keterhubungan), menjaga keseimbangan antara tantangan dan keterampilan untuk memicu pengalaman *flow*, serta mengurangi beban kognitif yang tidak perlu agar proses belajar menjadi lebih efektif dan

optimal.

Aktivitas gamifikasi memainkan peran penting dalam memotivasi keterlibatan belajar, sementara faktor lain seperti perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan keterhubungan tidak berpengaruh signifikan. Selain itu, gamifikasi juga memperkuat pemahaman bahwa untuk efektivitas gamifikasi dalam pendidikan (Behl et al., 2022), desain yang menumbuhkan kepuasan belajar menjadi kunci, dan menyoroti pentingnya pendekatan kontekstual dalam penerapan gamification (Baah et al., 2023). Gamifikasi dapat memperkuat *task value* (nilai terhadap tugas belajar) dan *expectancy for success* (harapan untuk berhasil), dua komponen penting dalam membangun motivasi akademik yang kuat (Alsawaier, 2018). Selain itu, suasana gamifikasi yang melibatkan emosi positif seperti rasa senang, bangga, dan rasa pencapaian mendorong keterlibatan belajar yang lebih mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan ketekunan dan kinerja akademik (Alsawaier, 2018).

Gamifikasi dalam pendidikan dipandang efektif karena dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, meskipun penerapannya perlu mempertimbangkan desain yang mendukung kebutuhan psikologis siswa untuk menghindari efek negatif pada motivasi intrinsik (Baah et al., 2023). Dari hasil salah satu penelitian menjelaskan mayoritas studi melaporkan peningkatan keterlibatan siswa melalui gamifikasi, tetapi dampak terhadap prestasi akademik lebih bervariasi: sebagian besar mengalami peningkatan, namun ada juga studi yang menunjukkan hasil netral atau negatif. Elemen gamifikasi seperti *points*, *badges*, *leaderboards* (PBL), level, dan tantangan (*quests*) sering digunakan, namun keberhasilannya sangat bergantung pada desain instruksional, durasi intervensi, jumlah peserta, dan konteks pembelajaran (Huang et al., 2020).

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan dengan melibatkan kelompok kontrol agar dapat membandingkan efektivitas bimbingan klasikal berbasis permainan secara lebih kuat, serta menerapkan intervensi dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengamati efek jangka panjang terhadap motivasi akademik dan prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengembangkan variasi permainan gamifikasi berbasis prinsip *Self-Determination Theory* yang lebih kaya untuk menggali dimensi lain dari motivasi, seperti ketahanan terhadap kegagalan dan resiliensi akademik. Disarankan pula untuk menerapkan model ini pada berbagai jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA) dan beragam latar belakang siswa, serta mengintegrasikan pendekatan kualitatif seperti wawancara atau observasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman subjektif siswa selama mengikuti kegiatan gamifikasi berbasis bimbingan klasikal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan klasikal berbasis permainan "Kartu Kejutan Masa Depan" dan "Jembatan Impian" efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada Siklus I, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran

reflektif, namun keterlibatan belum optimal. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan baik dalam keterlibatan siswa maupun skor motivasi belajar. Peningkatan skor rata-rata dari 63,89 pada Siklus I menjadi 68,69 pada Siklus II mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sebagaimana dijelaskan dalam *Self-Determination Theory*. Dengan demikian, bimbingan klasikal berbasis permainan ini dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan motivasi akademik dan kesadaran belajar siswa di lingkungan sekolah.

SARAN

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan dengan melibatkan kelompok kontrol agar dapat membandingkan efektivitas bimbingan klasikal berbasis permainan secara lebih kuat, serta menerapkan intervensi dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengamati efek jangka panjang terhadap motivasi akademik dan prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengembangkan variasi permainan gamifikasi berbasis prinsip *Self-Determination Theory* yang lebih kaya untuk menggali dimensi lain dari motivasi, seperti ketahanan terhadap kegagalan dan resiliensi akademik. Disarankan pula untuk menerapkan model ini pada berbagai jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA) dan beragam latar belakang siswa, serta mengintegrasikan pendekatan kualitatif seperti wawancara atau observasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman subjektif siswa selama mengikuti kegiatan gamifikasi berbasis bimbingan klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Baah, C., Govender, I., & Rontala Subramaniam, P. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2210045>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy, The Excercise of Control*. W. H. Freeman and Company.
- Behl, A., Jayawardena, N., Pereira, V., Islam, N., Giudice, M. Del, & Choudrie, J. (2022). Gamification and e-learning for young learners: A systematic literature review, bibliometric analysis, and future research agenda. *Technological Forecasting and Social Change*, 176, 121445. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121445>
- Berestova, A., Burdina, G., Lobuteva, L., & Lobuteva, A. (2022). Academic Motivation of University Students and the Factors that Influence it in an E-Learning Environment. *Electronic Journal of E-Learning*, 20(2), pp201-210. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2272>
- Ede, S. (2022). Gamification and Motivation. *Issues and Trends in Learning Technologies*, 10(1). <https://doi.org/10.2458/itlt.4872>
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning

- outcomes: a meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1875–1901. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09807-z>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Koyuncuoglu, O. (2020). An Investigation of Academic Motivation and Career Decidedness among University Students. *International Journal of Research in Education and Science*, 7(1), 125–143. <https://doi.org/10.46328/ijres.1694>
- Legault, L. (2017). Self-Determination Theory. In *Encyclopedia of Personality and Individual Differences* (pp. 1–9). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_1162-1
- Putz, L.-M., & Treiblmaier, H. (2015). *Creating a Theory-Based Research Agenda for Gamification*.
- Rowell, L., & Hong, E. (2013). Academic Motivation: Concepts, Strategies, and Counseling Approaches. *Professional School Counseling*, 16(3). <https://doi.org/10.1177/2156759X1701600301>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000a). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Schunk, D. H. (1991). Self-Efficacy and Academic Motivation. *Educational Psychologist*, 26, 207–231. <http://www.tandf.co.uk/journals/>
- Suhudi, Radeswandri, Herlinda, & Vebrianto, R. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Tackett, S., Tackett, C., McDaniel, J., & Nelson, K. (2023). *Academic Motivation in College Students: A Comparison of Majors*.
- Uysal, D. (2022). The Relationship between Academic Motivation Types and Learning Styles of Pre-service EFL Teachers. *Sakarya University Journal of Education*, 12(3), 591–611. <https://doi.org/10.19126/suje.1108158>
- Uysal, D. (2023). Academic motivation types and learning styles of students in a faculty of education. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(4), 931–944. <https://doi.org/10.34056/aujef.1302734>
- Weiner, B. (1985). An attributional theory of achievement motivation and emotion. *Psychological Review*, 92(4), 548–573. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.92.4.548>