

fasilitas pendidikan yang baik, angka partisipasi sekolah di sana masih relatif rendah dibandingkan kota-kota lain di Jawa Timur, seperti Kota Blitar, Kota Kediri, dan Magetan [6]. Rendahnya partisipasi ini sering dikaitkan dengan kurangnya motivasi belajar, di mana siswa yang tidak termotivasi cenderung tidak melanjutkan pendidikan[8]. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa motivasi belajar di salah satu SMA Negeri di Surabaya tergolong rendah, ditandai dengan minimnya inisiatif dalam mengerjakan tugas, kurangnya keaktifan saat pembelajaran berlangsung, serta ketergantungan pada arahan guru dalam memahami materi. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa meskipun fasilitas pendidikan di kota ini sudah cukup baik, motivasi belajar internal siswa belum optimal [9].

Penerapan teknologi pendidikan sangat relevan dalam pengelolaan pendidikan, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan efektivitas belajar, membuatnya lebih mudah, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Penerapan gamifikasi dalam media pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong motivasi, serta meningkatkan partisipasi siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional [10]. Pendekatan satu arah sering membuat siswa pasif dan cepat jenuh, berdampak negatif pada hasil belajar [11]. Penerapan gamifikasi bertujuan memotivasi siswa dalam mencapai hasil belajar optimal, dengan mengubah kegiatan sehari-hari menjadi peluang untuk belajar dan berkembang. Gamifikasi adalah penerapan elemen dan pendekatan permainan ke dalam situasi di luar dunia permainan, dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan suatu masalah atau mencapai tujuan tertentu [12]. Penggunaan teknologi gamifikasi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan *reward* dalam proses pembelajaran telah terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi serta capaian belajar siswa [13]. Studi tentang gamifikasi dalam pemrograman komputer menekankan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran ilmu komputer [14].

Untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi, berbagai platform *e-learning* telah dikembangkan, salah satunya yaitu Quizizz. Quizizz menggunakan gamifikasi melalui kuis pilihan ganda, memungkinkan guru

membuat materi secara fleksibel dan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan [15]. Platform ini memudahkan guru dalam menyusun kuis dan materi pembelajaran, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa. Quizizz memiliki fitur permainan yang menarik, seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang mendorong pengguna untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Platform ini juga memungkinkan siswa untuk berkompetisi satu sama lain karena menawarkan fitur poin, *level*, *leaderboard*, *power-ups*, dan penghargaan sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses belajar.

Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian oleh [16] berjudul “*Exploring the role of gamification in motivating students to learn*” mengungkapkan bahwa gamifikasi berperan penting dalam memotivasi siswa. Elemen seperti *point*, *level*, dan penghargaan dapat meningkatkan rasa kompetensi dan pencapaian siswa, yang merupakan faktor kunci dalam memotivasi mereka untuk belajar. Meskipun efektif, penerapan gamifikasi masih menghadapi berbagai tantangan. Menurut [17], penerapan gamifikasi harus dilakukan dengan tepat untuk menghindari dampak negatif pada pembelajaran. Desain dan implementasi yang baik sangat penting untuk mencapai hasil yang diinginkan. Namun, tantangan utama yang dihadapi yaitu penggunaan berlebihan dari penghargaan eksternal dalam gamifikasi dapat mereduksi motivasi intrinsik siswa [16]. Terlalu banyak fokus pada elemen hiburan dapat mengalihkan tujuan gamifikasi dari meningkatkan motivasi belajar ke sekadar memberikan kesenangan.

Untuk menilai sejauh mana pengaruh teknologi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada platform Quizizz, digunakan model konseptual ARCS dan SDT. Model ini merupakan integrasi dari model ARCS yang dikembangkan oleh Keller pada tahun 1987 dan elemen *relatedness* dari *Self-Determination Theory* (SDT). Model ARCS menekankan empat elemen kunci untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Keempat elemen ini sering dianggap sebagai faktor penting yang mempengaruhi kinerja dalam pembelajaran [18]. Sementara itu, variabel *Relatedness* dari *Self-Determination Theory* (SDT) menyoroti pentingnya keterkaitan sosial dalam membantu siswa merasa terhubung dengan orang lain,

yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik [19].

Penerapan elemen *Relatedness* bersama dengan elemen ARCS mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran gamifikasi yang lebih efektif. Berdasarkan tinjauan tersebut maka dirasa perlu untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menjelaskan bagaimana teknologi gamifikasi berupa Quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA Negeri di Surabaya. Untuk itu, variabel-variabel yang digunakan dalam model ARCS dan SDT antara lain *Attention (AT)*, *Relevance (RV)*, *Confidence (CO)*, *Satisfaction (SA)*, *Relatedness (RT)*, dan *Motivation (MO)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang, didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana hasil analisis pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SMA di Surabaya menggunakan model ARCS dan SDT?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian perumusan masalah, dalam penelitian ini terdapat batasan-batasan masalah, diantaranya:

1. Model yang digunakan pada skripsi ini adalah ARCS dan SDT oleh Baah et al. [16]. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *Attention (AT)*, *Relevance (RV)*, *Confidence (CO)*, *Satisfaction (SA)*, *Relatedness (RT)*, dan *Motivation (MO)*.
2. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Teknik Probability Sampling dengan tipe *Proportionate Stratified Random Sampling*.
3. Responden dari penelitian ini adalah siswa dari lima SMA Negeri terbaik di Surabaya, yaitu SMAN 5, SMAN 8, SMAN 13, SMAN 15, dan SMAN 20.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil analisis pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SMA di Surabaya menggunakan model ARCS dan SDT.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung langsung secara teoritis:

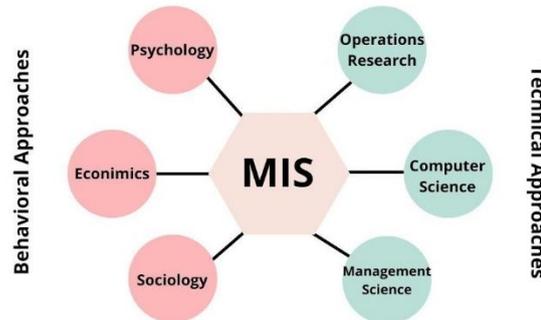
1. Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik dan pengembang platform *e-learning* dalam merancang strategi yang tepat untuk mengimpelementasikan gamifikasi dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai sumber referensi bagi penelitian yang akan datang dengan penelitian di bidang gamifikasi dengan model ARCS dan SDT.

1.6 Relevansi Sistem Informasi

suatu sistem yang digunakan dalam organisasi untuk mengelola berbagai transaksi harian serta menunjang operasional, manajemen, hingga aktivitas strategis organisasi. Menurut Laudon [20], terdapat dua pendekatan utama dalam sistem informasi seperti yang tertera pada gambar 1.2, yaitu *Technical Approach* dan *Behavioral Approach*. *Technical Approach* lebih berfokus pada aspek-aspek seperti ilmu komputer, manajemen sistem, serta analisis operasional untuk memahami sistem informasi. Di sisi lain, pendekatan *Behavioral* lebih fokus pada aspek manajerial, perubahan perilaku, kebijakan organisasi, serta tanggapan pengguna terhadap implementasi teknologi informasi. Salah satu hal krusial dalam ranah Sistem Informasi adalah proses adopsi, yang bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan sistem atau teknologi informasi oleh pengguna yang ditargetkan.

Model ARCS dan SDT adalah dua pendekatan yang bisa digunakan untuk meneliti penerimaan penggunaan suatu sistem. Penerapan model ARCS dalam konteks sistem informasi memungkinkan evaluasi motivasi pengguna melalui empat elemen utama, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Model ini membantu dalam merancang strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna dalam menggunakan sistem informasi. Dalam konteks SDT, fokus utama pada variabel *relatedness* menyoroti sejauh mana pengguna merasa terhubung dengan orang lain saat menggunakan teknologi informasi. Memenuhi kebutuhan ini dapat meningkatkan penerimaan sistem, karena pengguna lebih termotivasi jika penggunaan teknologi memperkuat

hubungan sosial mereka. Organisasi dapat mendukung adopsi sistem informasi dengan merancang fitur yang mendorong kolaborasi dan interaksi sosial.



Gambar 1. 2 Manajemen Sistem Informasi [20]

Gamifikasi pada platform Quizizz merupakan strategi yang mengadopsi unsur-unsur permainan guna mendorong partisipasi aktif pengguna dalam kegiatan pembelajaran. Melalui layanan ini, baik individu maupun institusi pendidikan dapat mengakses materi, memperoleh dukungan, serta menyelesaikan berbagai aktivitas belajar dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan [21]. Dalam konteks sistem informasi, Quizizz berfungsi sebagai alat pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam kuis dan tantangan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman materi. Teknologi gamifikasi dalam Quizizz tidak hanya mempercepat pengumpulan dan analisis data tentang performa siswa, tetapi juga menyediakan umpan balik yang relevan dengan cepat melalui permainan dan interaksi yang menarik. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi serta kualitas pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem informasi di bidang pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini termasuk dalam pendekatan *Behavioral* dalam sistem informasi, yang menitikberatkan pada aspek penerimaan dan motivasi pengguna. Dengan mengadopsi model ARCS dan *Self-Determination Theory* (SDT), penelitian ini bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar siswa SMA Negeri di Surabaya melalui pemanfaatan teknologi gamifikasi pada platform Quizizz.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibutuhkan dalam penulisan penelitian skripsi agar laporan penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dan juga menjadi salah satu ajuan dalam mencapai tujuan penulisan skripsi seperti yang diharapkan.

Berikut ini merupakan langkah dalam proses penyusunan skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang memuat latar belakang terkait topik permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevan SI/TI, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II merupakan bagian tinjauan pustaka yang memuat landasan teori yang relevan dengan topik skripsi, serta hasil studi literatur pada penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III merupakan bagian metodologi penelitian yang menjelaskan tahapan-tahapan yang digunakan dalam proses pemecahan masalah, termasuk alur penelitian, identifikasi masalah, studi literatur, model konseptual, penyusunan hipotesis penelitian, penetapan populasi dan sampel, penyusunan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta pengolahan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV merupakan bagian yang memuat mengenai penjelasan secara deskriptif mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, serta memberikan solusi untuk masalah yang telah dirumuskan.

BAB V PENUTUP

Bab V merupakan bagian penutup yang memuat penjelasan mengenai kesimpulan yang mencakup penyelesaian dari hasil pembahasan serta saran yang diberikan oleh peneliti yang memuat berbagai penyempurnaan yang mungkin dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian Daftar Pustaka memuat sumber literatur yang digunakan sebagai referensi dalam skripsi ini.

LAMPIRAN

Bagian Lampiran memuat beberapa dokumen pendukung yang relevan dan digunakan sebagai penunjang dalam skripsi ini.

Halaman ini sengaja dikosongkan