

# TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEPUASAN BELAJAR SISWA MELALUI GAYA BELAJAR, METODE PEMBELAJARAN, GAMIFIKASI, DAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG TERINTEGRASI

## TRANSFORMING LEARNING TO BOOST STUDENT MOTIVATION AND SATISFACTION THROUGH LEARNING STYLES, TEACHING METHODS, GAMIFICATION, AND AN INTEGRATED LEARNING ENVIRONMENT

Eldisto Yoga Samudra<sup>1\*</sup>, Annisa Nur Febriana<sup>2</sup>, Ayunda Nur Afifah Handayani<sup>3</sup>, dan Arief Nurrahman<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta  
Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok,  
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

\* E-mail: [eldistoyoga.2022@student.uny.ac.id](mailto:eldistoyoga.2022@student.uny.ac.id)

**Abstrak:** Transformasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kepuasan Belajar Siswa melalui Gaya Belajar, Metode Pembelajaran, Gamifikasi, dan Lingkungan Belajar yang Terintegrasi. Motivasi dan kepuasan belajar siswa memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran terhadap motivasi dan kepuasan siswa dengan mempertimbangkan metode pembelajaran, gaya belajar, dan lingkungan belajar. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, analisis jalur melalui SEM-PLS dilakukan untuk mengukur hubungan antar variabel. Sampel penelitian terdiri dari siswa SMA/ sederajat yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, menggunakan kuesioner yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dan metode pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi dan kepuasan siswa. Gamifikasi menciptakan suasana interaktif yang meningkatkan motivasi (koefisien = 0,239,  $p = 0,018$ ) dan kepuasan belajar (koefisien = 0,168,  $p = 0,049$ ). Metode pembelajaran juga mempengaruhi motivasi (koefisien = 0,236,  $p = 0,000$ ) dan kepuasan (koefisien = 0,632,  $p = 0,000$ ), menyoroti pentingnya metode yang adaptif untuk meningkatkan pengalaman belajar. Lingkungan belajar berpengaruh signifikan terhadap motivasi (koefisien = 0,283,  $p = 0,007$ ) namun tidak pada kepuasan, sementara gaya belajar berpengaruh pada motivasi (koefisien = 0,217,  $p = 0,038$ ) tetapi tidak pada kepuasan belajar. Temuan ini mengindikasikan kombinasi strategi pembelajaran adaptif, gamifikasi, gaya belajar, dan lingkungan belajar mendukung dapat meningkatkan motivasi dan kualitas belajar. Preferensi gaya belajar dan lingkungan belajar membantu motivasi, namun tidak menentukan kepuasan belajar secara langsung. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi praktis bagi pendidik dalam merancang kurikulum yang lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, sehingga dapat mendukung keberhasilan belajar siswa secara lebih holistik.

**Kata kunci:** gamifikasi, kepuasan belajar, lingkungan belajar, metode pembelajaran, motivasi belajar.

**Abstract:** *Transforming Learning to Boost Student Motivation and Satisfaction through Learning Styles, Teaching Methods, Gamification, and an Integrated Learning Environment. Student motivation and learning satisfaction play a crucial role in enhancing active engagement in learning. This study explores the impact of gamification on student motivation and satisfaction, considering teaching methods, learning styles, and learning environments. Using a descriptive quantitative approach, path analysis through SEM-PLS*

*was conducted to measure the relationships between variables. The sample consisted of high school students selected through purposive sampling, using a validated and reliable questionnaire. Results indicate that gamification and teaching methods have a significant influence on student motivation and satisfaction. Gamification creates an interactive atmosphere that enhances motivation (coefficient = 0.239,  $p = 0.018$ ) and learning satisfaction (coefficient = 0.168,  $p = 0.049$ ). Teaching methods also affect motivation (coefficient = 0.236,  $p = 0.000$ ) and satisfaction (coefficient = 0.632,  $p = 0.000$ ), highlighting the importance of adaptive methods for enhancing learning experiences. The learning environment significantly impacts motivation (coefficient = 0.283,  $p = 0.007$ ) but not satisfaction, while learning styles affect motivation (coefficient = 0.217,  $p = 0.038$ ) but not satisfaction. These findings suggest that a combination of adaptive teaching strategies, gamification, learning styles, and supportive learning environments can improve student motivation and learning quality. While learning style preferences and the learning environment contribute to motivation, they do not directly determine learning satisfaction. This study's results provide practical implications for educators in designing curricula that are more engaging and adaptive to student needs, supporting student success in a more holistic manner.*

**Keywords:** *gamification, learning styles, learning satisfaction, learning environment, teaching methods, learning motivation.*

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital, teknologi telah menjadi bagian penting dalam pendidikan, mengubah cara pembelajaran menjadi lebih efektif dan adaptif. Digitalisasi telah memengaruhi metode, gaya, dan lingkungan belajar, menekankan pentingnya pendekatan inovatif dan interaktif untuk memenuhi beragam kebutuhan siswa. Lingkungan belajar yang mendukung dan penerapan gamifikasi sebagai media pembelajaran juga turut meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad & Maat (2023), menemukan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat berpengaruh positif terhadap motivasi dan kepuasan belajar siswa, di mana siswa yang terlibat dalam metode ini cenderung menunjukkan hasil belajar

yang lebih baik. Penelitian yang dilakukan oleh Marisa et al. (2022) menemukan bahwa Gamifikasi dalam pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 dapat berpengaruh positif terhadap motivasi siswa. Sependapat dengan hal tersebut Fadilla & Nurfadhilah (2022) berpendapat bahwa Gamifikasi dapat mempengaruhi motivasi siswa secara positif dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil observasi di lapangan mengindikasikan bahwa masih ada tantangan dalam penerapan metode ini secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih mendalam mengenai pengaruh metode pembelajaran, gaya belajar, dan lingkungan melalui transformasi pembelajaran dengan gamifikasi, untuk meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar siswa secara keseluruhan.

Metode pembelajaran adalah langkah-langkah yang digunakan dalam interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai materi yang diajarkan (Afandi et al., 2013). Penggunaan berbagai metode, termasuk gamifikasi, penting untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Lufri et al., 2020; Saragih et al., 2017). Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan dalam pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meningkatkan konsentrasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa (Retno Inawati et al., 2024). Metode ini juga mendorong pemikiran kritis, kerja sama, dan persaingan sehat, menjadikannya relevan dalam pembelajaran daring agar proses belajar lebih bermakna dan optimal melalui metode yang interaktif dan menarik (Srimuliyani, 2023; Dwanda Putra et al., 2024).

Dalam proses belajar mengajar, siswa berperan sebagai subjek dan objek pengajaran, dengan aktivitas belajar sebagai inti untuk mencapai tujuan pembelajaran (Supit et al., 2023). Pemahaman gaya belajar, yaitu cara siswa menerima dan mengolah informasi, penting bagi pendidik untuk merancang strategi yang efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Bire et al., 2014). Gaya belajar yang tepat membantu siswa lebih mudah menyerap informasi, meningkatkan keberhasilan dalam belajar (Telaumbanua & Harefa, 2024). Pembelajaran berkualitas melibatkan interaksi aktif antara siswa, guru, dan

sumber belajar beragam (Cholifah, 2018). Dalam hal ini, gaya belajar sering dikategorikan berdasarkan preferensi sensorik, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik (Rambe & Yarni, 2019).

Lingkungan belajar adalah interaksi individu dengan lingkungan yang memengaruhi proses belajar dan perkembangan melalui rangsangan yang dapat mengubah tingkah laku siswa, baik positif maupun negatif (Widyanto, 2019). Lingkungan meliputi semua benda hidup dan mati yang memengaruhi perilaku secara langsung atau tidak langsung, termasuk keluarga, masyarakat, dan sekolah (Elham Alshammari, 2019). Lingkungan belajar yang kondusif berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi dan kualitas hasil belajar siswa (Pemba & Nur, 2022). Lingkungan sekolah juga dapat menjadi sumber belajar yang efektif, meningkatkan produktivitas dan minat siswa dalam belajar (Nurhasanah et al., 2022)

Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam sistem e-learning untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar, memotivasi, dan meningkatkan keterlibatan mereka (Ariani, 2020). Inovasi ini membuat tugas yang membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Carolus & Gormantara, 2022). Gamifikasi terbukti dapat meningkatkan kinerja belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang positif, dan membangun motivasi internal siswa (Fakhrunnisaa et al.,

2023). Selain itu, gamifikasi juga dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan loyalitas dalam berbagai konteks, termasuk pelanggan (Brian Putra Prakasa & Emanuel, 2020). Alat digital seperti Genially, Kahoot, dan Google Classroom memudahkan implementasi gamifikasi, sehingga mendukung aksesibilitas dan pengelolaan oleh pendidik (Sáez-López et al., 2022).

Motivasi belajar adalah dorongan intrinsik dan ekstrinsik yang mendorong siswa untuk terus belajar, mencakup hasrat untuk sukses dan lingkungan yang mendukung. Motivasi berperan penting dalam pembelajaran, memengaruhi efektivitas, ketekunan, dan hasil belajar siswa. Motivasi juga membantu siswa menghadapi tantangan, memberi arah, dan menyeleksi perilaku belajar (Rahman, 2021). Prinsip untuk meningkatkan motivasi termasuk penyajian topik menarik, tujuan yang jelas, umpan balik, dan *reward* (Hayatul Mardhiyah et al., 2024). Faktor-faktor seperti dorongan kognitif, harga diri, dan lingkungan belajar yang mendukung sangat berpengaruh, sehingga motivasi yang kuat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Yeni et al., 2022).

Kepuasan belajar adalah sikap positif siswa terhadap proses belajar yang sesuai dengan harapan mereka, muncul ketika pelayanan memenuhi ekspektasi (Asmin et al., 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan ini meliputi interaksi antara

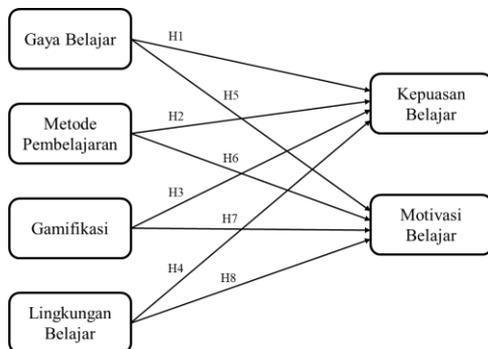
siswa dan pengajar, kualitas pengajaran, kondisi lingkungan pembelajaran, inovasi konten, serta penilaian yang adil (Maryono et al., 2024). Kepuasan belajar juga dipengaruhi oleh keandalan guru, kesesuaian materi ajar, dan sumber daya yang memadai (Amini et al., 2023). Memahami faktor-faktor ini dapat membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan memuaskan bagi siswa, sehingga strategi peningkatan kepuasan dapat dikembangkan lebih lanjut di institusi pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh Gaya Belajar, Metode Pembelajaran, Gamifikasi, dan Lingkungan Belajar terhadap Motivasi dan Kepuasan Belajar siswa. Teknik *purposive sampling* digunakan dengan mengambil sampel sebanyak 90 siswa. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan 34 item, di mana validitas konten telah diuji oleh 3 ahli melalui *expert judgment* dan dihitung menggunakan indeks Aiken (Aiken, 1985). Instrumen ini juga diuji reliabilitasnya dengan koefisien *Cronbach Alpha* untuk memastikan keandalan. Instrumen yang valid dan reliabel ini digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh Metode Pembelajaran, Gaya Belajar, dan Lingkungan Belajar melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar.

Analisis jalur SEM-PLS digunakan untuk melihat hubungan

melalui uji *outer* model dan *inner* model. Model penelitian dalam studi ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, penelitian ini memiliki 8 Hipotesis sebagai berikut.

- H<sub>1</sub> : Gaya Belajar berpengaruh positif terhadap Kepuasan Belajar.
- H<sub>2</sub> : Metode Pembelajaran berpengaruh positif terhadap Kepuasan Belajar.
- H<sub>3</sub> : Gamifikasi berpengaruh positif terhadap Kepuasan Belajar.
- H<sub>4</sub> : Lingkungan Belajar berpengaruh positif terhadap Kepuasan Belajar.
- H<sub>5</sub> : Gaya Belajar berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar.
- H<sub>6</sub> : Metode Pembelajaran berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar.
- H<sub>7</sub> : Gamifikasi berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar.
- H<sub>8</sub> : Lingkungan Belajar berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar.

Dengan menggunakan SEM-PLS, hasil pengujian hipotesis dapat diperoleh bersamaan dengan pengurangan kesalahan struktural

(Sarstedt et al., 2021). Untuk menjelaskan hubungan antara variabel laten dan indikatornya, analisis SEM-PLS dilakukan dalam dua tahap: (1) evaluasi model pengukuran, atau *outer* model, dan (2) evaluasi model struktural, atau *inner* model, yang menjelaskan hubungan antara variabel/konstruk laten.

## HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil analisis menggunakan *partial least square model structural equality* (SEM-PLS) digunakan untuk menyajikan hubungan antar variabel Gaya Belajar, Metode Pembelajaran, Gamifikasi, dan Lingkungan Belajar yang Terintegrasi terhadap Motivasi dan Kepuasan Belajar siswa. Model struktural yang terbentuk perlu diuji kualitasnya berdasarkan dari hasil uji validitas diskriminan. Hasil dari validitas diskriminan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validitas Diskriminan

<i>Fornell-Larcker Criterion</i>	1	2	3	4	5	6
1. Gamifikasi	<b>0.799</b>					
2. Gaya Belajar	0.557	<b>0.776</b>				
3. Kepuasan Belajar	0.577	0.632	<b>0.879</b>			
4. Lingkungan Belajar	0.615	0.531	0.630	<b>0.735</b>		
5. Metode Pembelajaran	0.523	0.678	0.802	0.638	<b>0.802</b>	
6. Motivasi Belajar	0.660	0.647	0.673	0.699	0.693	<b>0.775</b>

Berdasarkan Tabel 1 hasil perhitungan *Fornell-Larcker Criterion*, validitas diskriminan dari seluruh variabel penelitian tercapai, ditunjukkan oleh nilai AVE yang lebih besar dibandingkan dengan korelasi antara variabel-variabel dengan nilai (0.735-0.879) > 0.7 (Sarstedt et al., 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa setiap variabel penelitian mengukur hal yang berbeda dan unik, sesuai

dengan konstruk yang dimaksud. Setelah hasil validitas diskriminasi dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan analisis kriteria reliabilitas dan dilakukan penilaian validitas konstruksi dengan mengetahui nilai *Alpha Cronbach Coefficient* dan *Composite Reliability Coefficient* serta *Average Variance* yang dihilangkan. Hasil konstruksi reliabilitas ditunjukkan pada Tabel 2.

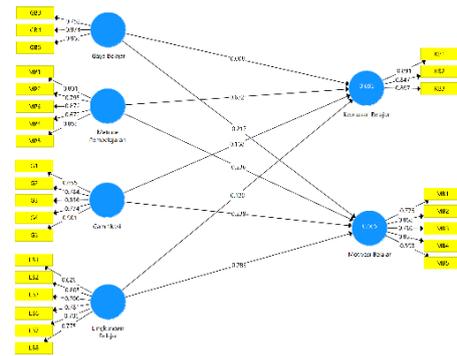
Tabel 2. Hasil Konstruk Reliabilitas

Constructs	Cronbach Alpha	Composite Reliability	Average Variance Extracted
1. Gamifikasi	0.855	0.897	0.638
2. Gaya Belajar	0.781	0.857	0.602
3. Kepuasan Belajar	0.853	0.911	0.773
4. Lingkungan Belajar	0.829	0.875	0.540
5. Metode Pembelajaran	0.860	0.900	0.644
6. Motivasi Belajar	0.830	0.881	0.601

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa variabel memenuhi kriteria koefisien reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* dengan nilai (0.781–0.860 > 0.7) dan *Composite Reliability* (0.857–0.911 > 0.7), serta nilai *Average Variance Extracted* (0.540–0.773 > 0.5). Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa semua variabel memenuhi kriteria reliabel karena memiliki nilai reliabilitas di atas kriteria 6 (Sarstedt et al., 2021). Selanjutnya hasil perhitungan pengaruh atau hubungan antar variabel terhadap model struktural dan hasil *interactive effect* disajikan pada Tabel 3 dan estimasi model struktural jalur pada Gambar 2.

Tabel 3. Hasil Interactive Effect

Hypothesized paths	$\beta$	T Statistics	p-value	Conclusion
Gamifikasi → Kepuasan Belajar	0.168	1.976	0.049	H <sub>1</sub> berpengaruh sig
Gamifikasi → Motivasi Belajar	0.239	2.375	0.018	H <sub>2</sub> berpengaruh sig
Gaya Belajar → Kepuasan Belajar	0.008	0.081	0.935	H <sub>3</sub> tidak berpengaruh
Gaya Belajar → Motivasi Belajar	0.217	2.081	0.038	H <sub>4</sub> berpengaruh sig
Lingkungan Belajar → Kepuasan Belajar	0.120	1.101	0.272	H <sub>5</sub> tidak berpengaruh
Lingkungan Belajar → Motivasi Belajar	0.283	2.709	0.007	H <sub>6</sub> berpengaruh sig
Metode Pembelajaran → Kepuasan Belajar	0.632	6.789	0.000	H <sub>7</sub> berpengaruh sig
Metode Pembelajaran → Motivasi Belajar	0.236	2.498	0.000	H <sub>8</sub> berpengaruh sig



Gambar 2. Estimasi Model Struktural

Berdasarkan Tabel 3 menyajikan model struktural dan hasil uji hipotesis berpengaruh interaktif berupa koefisien jalur dan signifikansi yang tercantum dalam estimasi model struktural pada Gambar 2. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa semua hipotesis berpengaruh kecuali variabel gaya belajar terhadap kepuasan belajar dan lingkungan belajar terhadap kepuasan belajar.

Tabel 4. Matrix R Square

Variabel	R Square	R Square Adjusted
Kepuasan Belajar	0,688	0,674
Motivasi Belajar	0,660	0,644

Nilai *R Square* digunakan untuk mengetahui hubungan satu sama lain setiap variabel penelitian dengan analisis *inner model* (Ghozali, 2021). Nilai *R Square* < 0,25 artinya lemah, sedangkan 0,26 – 0,50 artinya moderat/sedang, kemudian 0,51 – 0,75 artinya kuat, serta 0,76 – 0,99 artinya sangat kuat. Berdasarkan Tabel 4 *Matrix R Square*, analisis *inner model* dalam penelitian ini tergolong pada kategori kuat dengan nilai *R Square* 0,66 – 0,688. Pada penelitian ini dapat terlihat bahwa variabel Kepuasan Belajar dipengaruhi oleh seluruh variabel independennya sebesar 68,8% dan sisanya 31,2 % dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam

penelitian ini. Kemudian pada variabel Motivasi Belajar dipengaruhi oleh seluruh variabel independennya sebesar 66% dan sisanya 34% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Hasil analisis jalur menunjukkan bahwa Gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap Kepuasan Belajar (koefisien = 0.168,  $p = 0.049$ ) dan Motivasi Belajar (koefisien = 0.239,  $p = 0.018$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan dan motivasi siswa secara efektif. Metode Pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap Kepuasan Belajar (koefisien = 0.632,  $p = 0.000$ ) dan Motivasi Belajar (koefisien = 0.236,  $p = 0.000$ ), menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang tepat memainkan peran kunci dalam mendukung proses belajar siswa secara keseluruhan.

Lingkungan Belajar hanya menunjukkan pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar (koefisien = 0.283,  $p = 0.007$ ), namun tidak terhadap Kepuasan Belajar ( $p = 0.272$ ). Ini menunjukkan bahwa meskipun lingkungan berpengaruh terhadap motivasi siswa, faktor-faktor lain mungkin lebih dominan dalam membentuk kepuasan siswa secara langsung. Gaya Belajar hanya menunjukkan pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar (koefisien = 0.217,  $p = 0.038$ ), namun tidak terhadap Kepuasan Belajar ( $p = 0.935$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa preferensi gaya belajar siswa dapat

mempengaruhi tingkat motivasi mereka dalam proses belajar, tetapi tidak cukup kuat untuk menentukan kepuasan belajar secara keseluruhan, atau mungkin kurang relevan dalam konteks pengajaran yang terstruktur dan didukung oleh metode yang efektif.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa Gamifikasi memainkan peran penting dalam meningkatkan Kepuasan dan Motivasi Belajar. Penerapan gamifikasi berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan kepuasan siswa. Hal ini sejalan penelitian yang dilakukan oleh (Marisa et al., 2022), yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dengan cara yang inovatif. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatullah & Mulyadiprana, 2022), menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa lebih baik daripada pembelajaran seperti biasa. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini et al., 2023), menemukan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Jadi gamifikasi menjadi peran penting dalam pembelajaran karena bisa memenuhi kebutuhan siswa secara efektif dan inovatif.

Metode Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga berperan signifikan dalam mempengaruhi hasil pembelajaran. Metode yang terstruktur dan dirancang

dengan baik dapat secara langsung meningkatkan kepuasan belajar siswa. Penting bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi metode yang adaptif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar proses belajar-mengajar dapat mencapai hasil yang optimal.

Lingkungan Belajar, meskipun tidak berpengaruh secara langsung pada kepuasan, memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan yang kondusif dan mendukung, baik dari segi fisik maupun psikologis, dapat membantu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, pengaruh lingkungan pada kepuasan mungkin tereduksi oleh faktor-faktor lain seperti kualitas pengajaran dan konten materi yang disampaikan.

Gaya Belajar, di sisi lain, hanya berpengaruh terhadap motivasi, namun tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar. Hal ini mungkin mengindikasikan bahwa meskipun siswa memiliki preferensi tertentu dalam cara mereka belajar, faktor-faktor lain seperti metode pembelajaran yang digunakan serta penerapan teknologi dan strategi pembelajaran yang inovatif memiliki peran yang lebih dominan dalam menentukan kepuasan belajar mereka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran yang mengintegrasikan metode yang adaptif, gamifikasi, lingkungan belajar yang mendukung, serta memperhatikan preferensi gaya belajar siswa yang dapat memberikan

dampak yang signifikan pada motivasi dan kepuasan belajar siswa. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan temuan ini untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di kelas, terutama dengan mempertimbangkan kombinasi strategi yang tepat untuk mendukung keberhasilan belajar siswa.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dan gamifikasi memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar siswa. Penerapan elemen gamifikasi dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar juga terbukti memengaruhi motivasi belajar siswa, meskipun tidak berhubungan langsung dengan kepuasan belajar mereka, menunjukkan pentingnya suasana belajar yang mendukung. Gaya belajar juga demikian, terbukti memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa namun tidak berhubungan langsung terhadap kepuasan belajar mereka.

Penelitian ini memberikan wawasan bahwa transformasi pembelajaran melalui integrasi metode, gamifikasi, dan lingkungan belajar yang kondusif dapat menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidik diharapkan dapat

memanfaatkan hasil ini dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih komprehensif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pijakan bagi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin juga mempengaruhi motivasi dan kepuasan belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Evi Chamalah, Mp., & Oktarina Puspita Wardani, Mp. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*.
- Ahmad, N., & Maat, S. (2023). Kesan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pendidikan Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4, 27–40. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2022.4.4.3>
- Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Amini, Samosir, M. G., Maulida, I. R., Defriani, Palupi, E. W., & Rahma, E. (2023). Analisis Kualitas Pelayanan Proses Pembelajaran Guru IPS terhadap Kepuasan Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Sei Baman. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3666–3677. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11598/8890>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Asmin, A. I., Wahyono, E., & Hasby, M. (2021). Indonesian Journal of Learning Studies Analisis Kepuasan Belajar Daring Mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS)*, 1(2), 106–107. <https://dmi-journals.org/ijls/article/view/41>
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). *PENGARUH GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORIAL, DAN KINESTETIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA*.
- Brian Putra Prakasa, F., & Emanuel, A. W. (2020). Gamifikasi sebagai Metode untuk Mendapatkan Customer loyalty: Review Literatur. *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 17(Februari), 11–21.
- Cholifah, T. N. (2018). ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA UNTUK PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 65–74.
- Dwanda Putra, L., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar (Vol. 4)*.

- Elham Alshammari. (2019). DEMONSTRATION AS AN EFFECTIVE TOOL IN LEARNING: SAUDI PHARMACY COLLEGE EXPERIENCE WITH INSULIN PEN ADMINISTRATION. *International Research Journal Of Pharmacy*, 9(12), 47–49. <https://doi.org/10.7897/2230-8407.0912290>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inovasi Kurikulum UPI*, 1, 34–43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Fakhrunnisaa, N., Putri, R., & Edy, M. (2023). Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1).
- Ghozali, I. (2021). *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi menggunakan Program SmartPLS 3.2.9 untuk Penelitian Empiris* (3rd ed.). Universitas Diponegoro.
- Hayatul Mardhiyah, Hanifa Zahara, & Ikhsan Maulana. (2024). Hubungan Teknik Umpan Balik Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(3), 37–52. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i3.784>
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. (2020). *METODOLOGI PEMBELAJARAN: STRATEGI, PENDEKATAN, MODEL, METODE PEMBELAJARAN*. IRDH Book Publisher, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=qCrxDwAAQBAJ&lpg=PA1&ots=qaouiUUF-C&dq=metode%20pembelajaran&lr&hl=id&pg=PP8#v=twopage&q=metode%20pembelajaran&f=false>
- Marisa, F., Maukar, A. L., Aris Widodo, A., Iqbal Muzakki, M., & Dio Raka Wisnu, A. (2022a). ANALISIS PENGARUH MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION DI MASA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 7, 508–514.
- Marisa, F., Maukar, A. L., Aris Widodo, A., Iqbal Muzakki, M., & Dio Raka Wisnu, A. (2022b). ANALISIS PENGARUH MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION DI MASA PANDEMI COVID 19. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*.
- Maryono, D., Setiowati, D. T., & Liantoni, F. (2024). Factor Analysis of Student Satisfaction

- Levels with Online Learning in Higher Education during Pandemic COVID-19. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 92–101. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.04.10>
- Nuraini, S., Taufik, R., & Arita Marini. (2023). PEMBERDAYAAN KELOMPOK GURU DALAM PENGGUNAAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 695.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., Sukriah, S., & Guru, P. (2022). Memanfaatkan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 66. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.6618>
- Pemba, Y., & Nur, R. (2022). PERAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMK KATOLIK MUKTYACA. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(1), 12–20.
- Rahman, S. (2021). PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Prosiding Seminar Nasional: Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahmatullah, S. S., & Mulyadiprana, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150.
- Rambe, M. S., & Yarni, N. (2019). PENGARUH GAYABELAJARVISUAL, AUDITORIAL, DAN KINESTIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI ANDALAS PADANG. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 2 Nomor 2*.
- Retno Irnawati, D., Makmur, A., & Sri Istiyowati, L. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Saragih, N., Islami, N., & Nasir, M. (2017). IMPLEMENTATION OF PICTORIAL RIDDLE METHOD ON LEARNING MOTIVATION OF PHYSICS SCIENCE FOR CLASS VIII SMP BEER SEBA PEKANBARU.
- Sarstedt, M., Ringle, C. M., & Hair, J. F. (2021). Partial Least Squares Structural Equation Modeling. In *Handbook of Market Research* (pp. 1–47). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-05542-8\\_15-2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-05542-8_15-2)
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan

Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*.

Supit, D., Meiske Maythy Lasut, E., & Jerry Tumbel, N. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.

Telaumbanua, D. E., & Harefa, A. R. (2024). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 1).

Widyanto, F. (2019). *Pentingnya Materi Lingkungan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*.

Yeni, D. F., Lasia Putri, S., & Setiawati, M. (2022). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP N 1 X KOTO DIATAS*. 10(2), 133–140.

<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/6720>