

NOMOR:77/SKRIPSI/PENMAS-FIP/08.2025

**PERAN INSTRUKTUR DALAM MENGOPTIMALKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA PELATIHAN MELALUI *GAMIFICATION***

(Studi pada Pelatihan Bahasa Jepang di LPK Yuuki Training Center Indonesia)



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Program Studi Pendidikan Masyarakat

Disusun Oleh :

Siska

2109753

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR HAK CIPTA

Peran Instruktur dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar Peserta Pelatihan Melalui *Gamification* (Studi pada Pelatihan Bahasa Jepang di LPK Yuuki Training Center Indonesia)

Oleh
Siska
2109753

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Masyarakat
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Siska
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Siska

**PERAN INSTRUKTUR DALAM MENGOPTIMALKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA PELATIHAN MELALUI *GAMIFICATION*
(Studi pada Pelatihan Bahasa Jepang di LPK Yuuki Training Center Indonesia)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Joni Rahmat Pramudia, M.Si
NIP 19710614 199803 1 0025

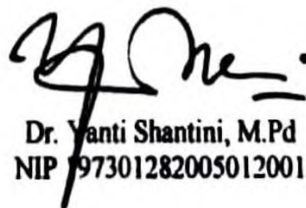
Pembimbing II,



Dr. Eko Sulistiono, M.Pd
NIP 19861213 201903 1 010

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Masyarakat



Dr. Yanti Shantini, M.Pd
NIP 197301282005012001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran instruktur dalam mengoptimalkan motivasi belajar peserta melalui penerapan *gamification* pada pelatihan bahasa Jepang di LPK Yuuki Training Center Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta dipengaruhi oleh unsur intrinsik berupa minat yang kuat dalam diri mereka, terutama karena dorongan untuk mengikuti program magang ke Jepang. Sementara itu, unsur ekstrinsik berupa gaya mengajar instruktur dan lingkungan belajar yang kondusif turut berperan dalam menjaga semangat belajar. Kondisi ini tidak hanya mengoptimalkan keterlibatan dan konsistensi belajar peserta, tetapi juga memastikan motivasi yang muncul bersifat berkelanjutan dan mendukung pencapaian hasil belajar secara signifikan. Selain itu, instruktur berperan sebagai motivator yang mampu menumbuhkan kesadaran belajar peserta melalui *gamification*. Strategi seperti pemberian pujian, penghargaan, serta keterlibatan tutor sebaya terbukti efektif menjaga motivasi, sekaligus membangun karakter mandiri dan profesional. Hasil penelitian juga menemukan bahwa elemen *gamification* berupa lencana, sistem *point*, serta tantangan mampu mengoptimalkan motivasi, memperkuat keterlibatan, dan menciptakan suasana kompetitif namun tetap kolaboratif. Dengan demikian, penerapan *gamification* yang disertai peran aktif dan adaptif instruktur berkontribusi besar dalam mengoptimalkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta.

Kata kunci: Peran Instruktur, Motivasi Belajar, *Gamification*, Pelatihan Bahasa Jepang

ABSTRACT

This study aims to describe the role of instructors in optimizing participants' learning motivation through the application of gamification in Japanese language training at LPK Yuuki Training Center Indonesia. The research employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The findings indicate that participants' learning motivation is influenced by intrinsic factors, such as their strong personal interest, particularly driven by the aspiration to join internship programs in Japan. Meanwhile, extrinsic factors, including the instructor's teaching style and a supportive learning environment, also play a role in maintaining enthusiasm for learning. These conditions not only enhance participants' engagement and consistency but also ensure that their motivation remains sustainable and significantly supports the achievement of Japanese language learning outcomes. Furthermore, instructors act as motivators who foster participants' learning awareness through gamification. Strategies such as giving praise, providing rewards, and involving peer tutors proved effective in maintaining motivation while also building independent and professional character. The study also reveals that gamification elements, such as badges, point systems, and challenges, are effective in increasing motivation, strengthening engagement, and creating a competitive yet collaborative learning atmosphere. Thus, the application of gamification supported by active and adaptive instructor roles greatly contributes to improving motivation, participation, and engagement.

Keywords: *Instructor's Role, Learning Motivation, Gamification, Japanese Language Training*

DAFTAR ISI

COVER	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Teori Motivasi.....	9
2.1.1 <i>Self Determination Theory</i>	9
2.2 Model Pelatihan <i>Gamification</i>	10
2.2.1 Definisi Model Pelatihan	10
2.2.2 Komponen-Komponen Pelatihan	12
2.2.3 Prinsip-Prinsip Pelatihan	13
2.2.4 Konsep <i>Gamification</i>	14
2.3 Peran Instruktur.....	15
2.3.1 Definisi Peran Instruktur	15
2.3.2 Definisi Peran	16
2.3.3 Definisi Instruktur.....	17
2.4 Pendidikan Masyarakat	18
2.4.1 Konsep Pendidikan Masyarakat	18
2.4.2 Sifat Pendidikan Masyarakat	21
2.4.3 Prinsip Pendidikan Masyarakat.....	22

2.4.4 Tujuan Pendidikan Masyarakat.....	26
2.5 Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Informan Penelitian	32
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	36
4.1.1 Identitas LPK Yuuki Training Center Indonesia.....	36
4.1.2 Sejarah Lembaga.....	36
4.1.3 Visi dan Misi LPK Yuuki Training Center Indonesia	37
4.1.4 Struktur Organisasi LPK Yuuki Training Center Indonesia.....	38
4.1.5 Identitas Informan.....	39
4.2 Temuan Penelitian.....	41
4.2.1 Motivasi Belajar Peserta Pelatihan Bahasa Jepang di LPK Yuuki Training Center Indonesia.....	41
4.2.2 Peran Instruktur dalam Pelatihan Berbasis <i>Gamification</i> di LPK Yuuki Training Center Indonesia	52
4.2.3 Strategi Instruktur dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar Melalui <i>Gamification</i>	68
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	95
4.3.1 Motivasi Belajar Peserta Pelatihan Bahasa Jepang di LPK Yuuki Training Center Indonesia.....	96
4.3.2 Peran Instruktur dalam Pelatihan Berbasis <i>Gamification</i> di LPK Yuuki Training Center Indonesia	101
4.3.3. Strategi Instruktur dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar melalui <i>Gamification</i>	104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Simpulan	112
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	116

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data Informan	39
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi LPK Yuuki Training Center Indonesia.....	39
Gambar 4. 2 Suasana Kelas Saat Pembelajaran.....	50
Gambar 4. 3 Pembelajaran Daring	63
Gambar 4. 4 Pembelajaran Kanji	70
Gambar 4. 5 Hasil Quizizz	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	120
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	121
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian.....	122
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	123
Lampiran 5 Pedoman Wawancara.....	126
Lampiran 6 Pedoman Observasi.....	136
Lampiran 7 Pedoman Studi Dokumentasi	138
Lampiran 8 Hasil Wawancara	139
Lampiran 9 Hasil Observasi	170
Lampiran 10 Hasil Studi Dokumentasi	171
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Wawancara.....	172
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan.....	174
Lampiran 13 Hasil Plagiarisme	176
Lampiran 14 Tabel Triangulasi Sumber.....	177
Lampiran 15 Riwayat Hidup	183
Lampiran 16 Lembar Perbaikan Skripsi.....	184

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Model-model Pelatihan*. 6.
- E.I.H.A Nindia Rini. (2023). Pelatihan Penggunaan Bahasa Jepang Dalam Dunia Kerja. *Harmoni*, 7, 26–31.
- Hilmi, M. I. (2022). Konsep Pendidikan Masyarakat. *Modul Konsep Pendidikan Masyarakat*, 147–173.
- Ii, B. A. B., & Pustaka, K. (n.d.). *Model Pelatihan*. 15–37.
- Ii, B. A. B., & Teori, A. L. (2017). *Pengaruh Pelatihan, Disiplin..., Septiani Sagitasari, FEB UMP 2020*. 2013, 11–46.
- Jeskris Lawalata, D., Isabella Palma, D., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. *In Prosandika Unik (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1, 255–266.
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kayes, M. (2015). *Konsep pendidikan masyarakat*.

Jurnal Ilmiah

- Ahmad Farhan Sagara, Lina Sugiarti, Dina Dyah Saputri, & Tanti Kusumayati. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod. *Jurnal Bionatural*, 10(2), 73–81. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>
- Araújo, I., & Carvalho, A. A. (2022). Enablers and Difficulties in the Implementation of *Gamification*: A Case Study with Teachers. *Education Sciences*, 12(3). <https://doi.org/10.3390/educsci12030191>
- Borines, Z., & Adare-Tasiwoopa, S. (2024). The effectiveness of badging systems in engaging, motivating, and incentivizing students in the mastery of nursing

- licensure materials. *International Journal of Nursing Education Scholarship*, 21(1), 1–8. <https://doi.org/10.1515/ijnes-2023-0078>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan *Gamification* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Gamification*, P., Meningkatkan, U., Dan, B., Belajar, H., & Sistem, M. (2024). *PENGEMBANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR*. 7(November), 194–214.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Analisis Gamifikasi. *Frontiers in Psychology*, 14(October). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Luo, J. (2024). Motivasi belajar. *Frontiers in Education*, 9(November), 1–19. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1429452>
- Muchtar, Z., Nasution, N., Lubis, Z., Kamtini, K., Faisal, F., Purnomo, T. W., Damayanti, N., & Takwin Machmud, M. (2025). *Fostering 21st Century Skills in Teacher Training Programs: A Path to Modern Education*. <https://doi.org/10.4108/eai.28-11-2024.2355380>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Pelayanan, B., Rehabilitasi, D. A. N., & Pmks, S. (2020). *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*. 04, 16–31.
- Permatasari, N. P. (2023). *Sub indikator dari unsur ekstrinsik*. 12(1).
- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. (2024). *Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi*. 4(3), 131–139.
- Pokhrel, S. (2024a). Peraturan Menteri Ketenagakerjaan. *Ayan*, 15(1), 37–48.

- Pokhrel, S. (2024b). Sub indikator dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rahmah, Y. (2019). Minat Dan Motivasi Belajar Bahasa Jepang (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia 2016/2017 FIB Undip). *Kiryoku*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v3i1.1-7>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Regudon, L. M., Yazon, A. D., Manaig, K. A., Sapin, S. B., & Tamban, V. E. (2022). *Gamification* Techniques in Teaching and Learning Exploratory Courses in Technology and Livelihood Education: A Phenomenological Study. *International Journal of Management, Entrepreneurship, Social Science and Humanities*, 5(2), 33–51. <https://doi.org/10.31098/ijmesh.v5i2.1164>
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Setiobudi. (2023). Konsep Peran. *IAIN Kediri*, 7(1), 20–34.
- Studi, P., Masyarakat, P., & Mulawarman, U. (2020). Peran Instruktur. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 28–34.
- Sudarta. (2022). *Penyelenggaraan Pelatihan*. 16(1), 1–23.
- SUGANDHI, D. F. P. (2016). *PEMANFAATAN HASIL BELAJAR PADA PELATIHAN KETERAMPILAN MEKANIK OTOMOTIF: Studi Kasus Pada Lulusan Lembaga Pendidikan Keterampilan Pelita Massa*. 1984, 7–41. <http://repository.upi.edu/id/eprint/20501>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital*. 5(2), 145–148.
- Tsai, Y.-R. (2024). Peran Instruktur. *English Language Teaching Educational Journal*, 7(3), 178–191. <https://doi.org/10.12928/eltej.v7i3.12010>