

**PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU DI
SLB E HANDAYANI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Departemen Pendidikan Khusus



Disusun oleh :

ROFIQOH NUR ISTIGHFAR
NIM. 1405519

DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019

**PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN
PERILAKU DI SLB E HANDAYANI**

Oleh

ROFIQOH NUR ISTIGHFAR

NIM 1405519

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

© ROFIQOH NUR ISTIGHFAR

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian

Dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

ROFIQOH NUR ISTIGHFAR

PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU DI SLB E
HANDAYANI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Nandi Wanandi, M.Pd.
NIP. 195905251984031001

Pembimbing II



dr. Euis Heryati, M.Kes
NIP. 197710132005012015

Disetujuan dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Yuyus Suherman, M.Si
NIP. 196610251993031001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU DI SLB E HANDAYANI**" ini beserta isinya adalah benar-benar karya yang dibuat oleh saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya bersedia menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau terdapat klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya yang saya buat ini.

Bandung, Agustus 2019
Yang membuat pernyataan

Rofiqoh Nur Istighfar
NIM. 1405519

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada para keluarganya, shahabatnya, dan pengikutnya yang selalu berada di jalan Allah SWT. Atas restu Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Dengan Hambatan Emosi dan Perilaku di SLB E Handayani” ini di waktu yang tepat dengan sebaik-baiknya. Penulisan skripsi dimaksudkan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada jenjang S1 yang telah penulis tempuh selama menjalani kuliah di Departemen Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Semoga dengan adanya skripsi ini, penulis dapat menebar kebermanfaatan baik bagi penulis maupun pembaca yang terkait konsep gamifikasi dan penerapannya dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku.

Penulis meminta maaf apabila masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar menjadi lebih baik lagi. Akhir kalam, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmaanirrahim.

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarrakatuuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan ini lantunan puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia Nya tugas akhir yang berjudul “Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Dengan Hambatan Emosi dan Perilaku di SLB E Handayani” sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata I Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia telah dapat terlaksana dengan baik. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orangtua tercinta, Ibu Arlis Wikani dan Basuki (Alm) yang telah mecurahkan segala perhatian, peluh, serta do'a yang tak pernah terhenti, seluruh pengorbanan dan kasih sayang yang selalu diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini. Terimakasih selalu hadir di hati. Semoga Allah membalas kebaikan bapak dan ibu dengan surgaNya Allah. Juga penulis mengucapkan terimakasih kepada kakak Syarif Fahmi, Annisa Nur Arofah, dan Darwis Fauzi atas kebersamaan yang telah dilalui dalam tali persaudaraan satu hubungan darah. Tak lupa, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh jajaran Trah Pudjo Hartono dan Keluarga Besar Mbah Makmur yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak lain, yaitu :

1. Bapak Dr. Nandi Warnandi, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, kesabaran, serta pengertian selama proses mengerjakan skripsi ini.
2. Ibu dr. Euis Heryati, M. Kes selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, kesabaran, serta pengertian selama proses mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Yuyus Suherman, M.Si selaku Ketua Departemen Pendidikan Khusus yang senantiasa memberikan bantuan kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Bapak Dr. Budi Susetyo, M.Pd dan Dr. Endang Rochyadi, M.Pd selaku Ketua Departemen dan Sekretaris Departemen Pendidikan Khusus periode sebelumnya yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan pada penulis.
5. Seluruh jajaran dosen Departemen Pendidikan Khusus, Universitas Pendidikan Indonesia yang telah membekali penulis dengan ilmu-ilmu terkait dunia pendidikan khusus baik secara teoritis maupun praktis.
6. Kepala Panti Sosial Marsudi Putra Handayani Bambu Apus, Cipayung, Jakarta Timur dan Kepala Sekolah SLB E Handayani Bambu Apus, Cipayung, Jakarta Timur yang telah memberikan izin penelitian di tempat tersebut.
7. Ibu Sri Hastuti selaku guru SLB E Handayani, selaku guru PPL yang telah sangat berbaik hati dalam membimbing, mengarahkan, membantu, dan mendoakan selama kegiatan PPL dan Skripsi ini.
8. Khоридах Rosyad Purbiningtyas, Purwanti, Sendy Chrisna, dan Ulfah Khoirunnisa, selaku teman seperkuliahannya, seperghibahan, sepermainan, sepersantaian, seperjulidan dan seperjuangan dalam menjalani hidup yang bermakna pada masa kuliah hingga skripsi. Keep in touch!
9. Fiera Laela Rahmawati dan Desi Nurmayanti selaku pendengar segala sambut, pemberi nasihat terbaik, teman di segala medan. Terimakasih untuk selalu bersedia direpoti, disambati bahkan dihujat setiap saat setiap waktu. Tanpa kalian, mungkin ini akan terasa sulit!
10. Seluruh Anggota Perhimak Bandung, Komunitas Guru Belajar Bandung, dan Komunitas Guru Belajar Cimahi yang telah memberikan bantuan, inspirasi, dukungan, kebersamaan, dan warna kehidupan di perantauan.
11. Segenap murid-murid yang pernah belajar bersama dengan penulis, Arul, Apen, Edo, Olive, Timothy, Takim, David, Hasan, Yusri, Intan, Flo, dan Damar. Terimakasih telah menjadi laboratorium kehidupanku. Terimakasih atas segala energy positif yang selalu diberikan. Terimakasih telah mengajarkanku banyak hal.

12. Teater Cela-Cela Langit, Serial Para Pencari Tuhan, Indra The Rain, lagu-lagu Kla Project, John Denver, Travis, Twitter, yang telah memberikan hiburan kepada penulis selama penulisan skripsi
13. Dapur Suami Istri dan Sans.Co, terimakasih telah menjadi tempat ngopi dan mengerjakan skripsi yang sangat nyaman bagi penulis.
14. Dan terakhir, izinkan penulis untuk mempersembahkan rasa terimakasih kepada diri sendiri, Rofiqoh Nur Istighfar alias Opiye. Terimakasih untuk selalu bangkit dalam keadaan ingin menyerah, terimakasih untuk segalanya yang pernah terlewati, dan terimakasih telah menyelesaikan satu fase dalam hidup bernama skripsi. Pilihan-pilihan hidup telah menanti. Mari jalani dengan sepenuh hati. Hatimu akan kuat menghadapi jalan terjal yang lain. Hayya ‘Alal Falaah!

Terimakasih yang setulus-tulusnya atas segala kebaikan yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah membalsas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda dan kelak ditempatkan di surganya Allah SWT. Aamiin

Bandung, Agustus 2019

Penulis

ABSTRAK

PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU

**Rofiqoh Nur Istighfar
(1405519)**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi terhadap motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *concurrent triangulation designs*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument observasi dan angket mengenai motivasi belajar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan teknik sampling undian dan didapatkan sampel yang digunakan adalah anak dengan hambatan emosi dan perilaku kelas VII sebanyak enam siswa. Analisis data menggunakan teknik *statistic non parametric* dengan menggunakan Uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan strategi gamifikasi berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku. Gamifikasi dapat diterapkan sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku.

Kata Kunci: Hambatan Emosi dan Perilaku, Gamifikasi, Motivasi Belajar

ABSTRACT

THE USE OF GAMIFICATION TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION OF CHILDREN WITH EMOTIONAL AND BEHAVIORAL DISORDER

Rofiqoh Nur Istighfar

(1405519)

This study aimed to determine the effects of the use of gamification on learning motivation of children with emotional and behavioral disorder. The type of this research was an experiment research with one group pre test post test designs. Data collection was done by using observation instruments and questionnaires about learning motivation. The sampling in this study used probability sampling with lottery sampling techniques and obtained samples used are children with emotional and behavioural disorder 7th grade as many as six students. The data analysis used non-parametric statistical techniques with the Wilcoxon Test. The results showed that the use of gamification strategies was influential in increasing learning motivation of children with emotional and behavioral disorder. Gamification could be applied as an alternative in increasing learning motivation of children with emotional and behavioral disorder.

Keywords: *emotional and behavioral disorder, gamification, learning motivation*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR i

UCAPAN TERIMA KASIH ii

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GRAFIK x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1

 1.1 Latar Belakang Penelitian 1

 1.2 Identifikasi Masalah 5

 1.3 Batasan Masalah 6

 1.4 Rumusan Masalah Penelitian 6

 1.5 Tujuan Penelitian 6

 1.6 Kegunaan Penelitian 7

 1.7 Struktur Organisasi Skripsi 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA 9

 2.1 Konsep Dasar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku 9

 2.1.1 Definisi Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku 9

 2.1.2 Faktor Penyebab Hambatan Emosi dan Perilaku 9

 2.1.3 Klasifikasi Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku 13

2.1.4 Karakteristik Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku	14
2.1.5 Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku	16
2.2 Konsep Motivasi Belajar	18
2.2.1 Definisi Motivasi Belajar	18
2.2.2 Peran Motivasi dalam Belajar	20
2.2.3 Jenis-Jenis Motivasi Belajar	21
2.2.4 Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar	21
2.2.5 Fungsi dan Kedudukan Motivasi dalam Belajar.....	23
2.2.6 Indikator Motivasi Belajar.....	24
2.2.7 Cara Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa.....	25
2.3 Konsep Strategi Pembelajaran	27
2.3.1 Definisi Strategi Pembelajaran	27
2.3.2 Klasifikasi Strategi Pembelajaran.....	27
2.3.3 Strategi Pengelolaan Motivacional	28
2.4 Konsep Gamifikasi.....	28
2.4.1 Definisi Gamifikasi	28
2.4.2 Elemen-Elemen Gamifikasi.....	33
2.4.3 Tahapan-Tahapan Gamifikasi.....	43
2.4.4 Keunggulan dan Kelemahan Gamifikasi.....	47
2.4.5 Teknik Penilaian Gamifikasi	49
2.5 Penelitian yang Relevan.....	49
2.6 Kerangka Berpikir.....	52
2.7 Hipotesis	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1 Metode dan Desain Penelitian	54
3.1.1 Metode Penelitian	54

3.1.2 Desain Penelitian	54
3.2 Subjek Penelitian	55
3.2.1 Populasi	55
3.2.2 Sampel	56
3.3 Prosedur Penelitian	57
3.4 Instrumen Penelitian.....	59
3.4.1 Instrumen Pembelajaran.....	59
3.4.1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	59
3.4.2 Instrumen Pengumpul Data.....	59
3.4.2.1 Lembar Observasi.....	60
3.4.2.2 Angket	68
3.4.3 Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Temuan Penelitian.....	74
4.2 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	86
4.3 Pembahasan.....	
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Implikasi.....	92
5.3 Rekomendasi	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kondisi Masing-Masing Siswa	3
Tabel 2.1 Perbedaan Game dan Gamificatoon	30
Tabel 2.2 Elemen-elemen Game	34
Tabel 3.1 Daftar Populasi Penelitian	56
Tabel 3.2 Daftar Sampel Penelitian	57
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	60
Tabel 3.4 Daftar Penilai Ahli/Judgement.....	64
Tabel 3.5 Interpretasi Presenntase Angket.....	70
Tabel 4.1 Data Sampel Penelitian	72
Tabel 4.2 Rekapitulasi Skor Pre Test Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku	73
Tabel 4.3 Rekapitulasi Skor Post Test Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku	75
Tabel 4.4 Respon Siswa terhadap Aspek Pilihan Tugas (Choice of Task) atau Minat Siswa.....	77
Tabel 4.5 Respon Siswa terhadap Aspek Usaha (Effort).....	80
Tabel 4.6 Respon Siswa terhadap Aspek Kegigihan (Persistence).....	81
Tabel 4.7 Respon Siswa terhadap Aspek Prestasi (Achievement).....	83
Tabel 4.8 Tabel dengan Uji Wilcoxon pada Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan dengan Emosi dan Perilaku	84

DAFTAR GRAFIK

4.1 Rekapitulasi Skor Pre Test Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku	74
4.2 Rekapitulasi Skor Post Test Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku	76
4.3 Rekapitulasi Skor Pre Test dan Post Test Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat-surat Penelitian

Lampiran II Prorotype Gamifikasi

Lampiran III Validasi Instrumen

Lampiran IV Hasil Karya Siswa

Lampiran V Hasil Observasi

Lampiran VI Hasil Angket

Lampiran VII Dokumentasi Penelitian

Lampiran VII Riwayat Hidup

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali
- Ananda, Anggayudha. (2019). Bagaimana Gamifikasi Dapat Memotivasi Orang Lain Melakukan Hal-Hal Luar Biasa. Dipetik Februari 6, 2019, dari Educa Familia: <https://educafamilia.com/2019/01/15/bagaimana-gamifikasi-dapat-memotivasi-orang-lain/>
- Ananda, Anggayudha. (2019). *Merancang Model Pembelajaran Berbasis Permainan*. Dipetik Februari 6, 2019, dari Educa Familia: <https://educafamilia.com/2019/01/15/merancang-model-permbelajaran-berbasis-permainan/>
- Bahri, Syaiful. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Burke, Brian. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People To Do Extraordinary Things*. USA: EBSCE Publishing
- Burmester, Michael dkk. (2005). *Digital Game Based Learning*. Germany: Stuttgart Media University.
- Chang, Maiga dkk. (2009). *Learning by Playing: Game-based Education System Design and Development*. Germany: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Delphie, Bandi. (2006). *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika Aditama
- Hallahan, dkk. (2012). *Exceptional Learners: Introduction to Special Needs*. USA
- Hatomi, Andini. (2016). *Efektivitas Model Value Clarification Technique (VCT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Tunalaras Di Kelas 3 SDLB Bhina Putera Surakarta*. JASSI Anakku, 17 (1), 34-35
- KAIL, Tim Fasilitator. (2005). *Penggunaan Permainan Sebagai Media Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung : Kuncup Pandang Ilalang.
- Kapp, Karl. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. United States : Pfeiffer
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung : Rosda

- Korb, Rich. (2012). *Motivating Deviant and Disruptive Students to Learn*. California:CORWIN
- Mahabbati, Aini (2006). *Identifikasi Anak dengan Gangguan Emosi dan Perilaku di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Khusus, 2 (2), 1-2
- Omrod, Jeanne (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Erlangga
- Universitas Pendidikan Indonesia (2018). *Peraturan Rektor tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2018*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Putra, Hendarman (2013). *Metode Riset Campur Sari: Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks
- Rohani, Ahmad. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta Rineka Cipta
- SanChee, Yam. (2016). *Games To Teach Or Games To Learn*. Singapore : Springer Science+Business Media Singapore
- Santrock, John W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Prenada
- Setiawan, A. (2009). *Mengembangkan Motivasi Belajar pada Anak Tunalaras*. JASSI ANAKKU, 8(1), 54-60.
- Shihab, Najeela. (2017). *Diferensiasi*. Jakarta : Literati
- Soemantri, Sutjihati. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung : Refika Aditama
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunalaras 1*. Bandung: PLB FIP UPI
- Susetyo, Budi. (2015). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung : Reflika Aditama
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2016). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yulida, Dea. (2017). *Model Konsiderasi Untuk Melatih Keterampilan Sosial Anak Dengan Hambatan Emosi dan Perilaku*. JASSI Anakku 18 (2), 1-2