

## **EFEKTIVITAS PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR**

**Lita Erdiana<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup> Universitas PGRI Delta

Email: [litaerdiana@gmail.com](mailto:litaerdiana@gmail.com)<sup>1</sup>,

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar. Siswa kelas VI di sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Sidoarjo. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan gamifikasi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data penelitian dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, serta observasi terhadap motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi memperoleh nilai post-test yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, motivasi belajar siswa dalam kelompok eksperimen juga tercatat lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman akademik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Namun, keberhasilan penerapan gamifikasi tetap bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi pengajar. Penelitian ini merekomendasikan perlunya dukungan sistemik untuk mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pendidikan dasar secara berkelanjutan.

**Kata kunci:** Gamifikasi, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar, Pembelajaran Inovatif.

### **Abstract**

*This research aims to evaluate the effectiveness of applying gamification in the learning process on the academic performance of sixth-grade students at elementary schools located in Sidoarjo Regency. The method applied in this study is a quantitative approach with an experimental design, where students are divided into two groups: an experimental group that implements gamification and a control group that uses traditional teaching methods. Data for the research was collected through pre-tests and post-tests, as well as observations of student motivation. The results show that students participating in gamification-based learning achieved post-test scores that were significantly higher than those of the control group. Additionally, the motivation of students in the experimental group was also recorded as higher. These findings suggest that gamification not only contributes to improving academic understanding but also enhances student engagement and motivation in the learning process. However, the success of implementing gamification still depends on the readiness of infrastructure and the competencies of*

*teachers. This research recommends the need for systemic support to sustainably integrate gamification into basic education.*

**Keywords:** Gamification, Learning Outcomes, Learning Motivation, Elementary School, Innovative Learning.

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Di era digital yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang cepat, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang tidak hanya efisien, tetapi juga dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar (Sudrajad et al., 2024). Pada fase ini, siswa mengalami perkembangan kognitif dan afektif yang sangat peka terhadap lingkungan belajar yang menarik dan interaktif (Fikri et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi tantangan yang muncul dari metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran. Menurut Wibowo & Fitriany (2025), gamifikasi adalah integrasi dari dinamika permainan yang mencakup poin, level, tantangan, lencana, dan penghargaan dalam lingkungan belajar, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kinerja siswa. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan bersifat kompetitif secara sehat.

Salah satu masalah yang paling mendasar dalam pendidikan dasar adalah ketidakmampuan metode pembelajaran konvensional untuk memenuhi kebutuhan dan minat generasi digital native. Siswa sering merasa kurang terlibat dalam pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau tugas tertulis. Hal ini tercermin dalam data hasil Ujian Nasional tahun 2020 yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai matematika siswa kelas VI hanya mencapai 65,4, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai standar kompetensi minimal yang ditetapkan (Rahman, 2022). Selain itu, keterbatasan interaktivitas dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi penghambat utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran. Menurut Wibowo & Fitriany (2025), gamifikasi adalah integrasi dari dinamika permainan yang mencakup poin, level, tantangan, lencana, dan penghargaan dalam lingkungan belajar, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kinerja siswa. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan bersifat kompetitif secara sehat.

Penyebab utama dari rendahnya minat dan hasil belajar siswa adalah kurangnya elemen tantangan, umpan balik instan, dan penghargaan dalam pembelajaran konvensional. Siswa saat ini hidup dalam dunia yang sangat terhubung dengan teknologi dan media interaktif, di mana mereka terbiasa dengan tantangan progresif dan penghargaan sebagai penguatan positif. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan tugas tertulis tidak lagi relevan dengan cara berpikir dan gaya belajar siswa saat ini (Zahara et al., 2021). Gap ini menciptakan kesenjangan antara kebutuhan siswa dan metodologi yang diterapkan di kelas.

Di Indonesia, tantangan dalam pendidikan dasar masih menjadi isu yang sangat krusial. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menunjukkan adanya ketimpangan dalam hasil belajar siswa. Sebagai contoh, hasil Ujian Nasional tahun 2020 menunjukkan bahwa rata-rata nilai matematika siswa kelas VI hanya mencapai 65,4, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai standar kompetensi minimal yang ditetapkan (Rahman, 2022). Kondisi ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang saat ini digunakan masih belum sepenuhnya efektif dalam mendukung pencapaian belajar siswa (Kotten, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dan penerapan pendekatan baru yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik siswa di sekolah dasar.

Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi sorotan dalam praktik pendidikan karena dianggap mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang kurang interaktif (Sudrajad, 2025). Gamifikasi tidak hanya sekadar memindahkan konten ke dalam media digital, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mengedepankan aspek partisipatif dan personalisasi. Salah satu bentuk keberhasilan penerapan gamifikasi dapat dilihat dari program pembelajaran berbasis game seperti Classcraft. Program ini mengubah dinamika kelas menjadi sebuah permainan peran di mana siswa dapat memilih karakter, membentuk tim, menjalankan misi akademik, dan memperoleh poin untuk setiap perilaku positif serta pencapaian akademik yang diraih. Penelitian (Yasin et al., 2025) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal motivasi intrinsik dan hasil akademik.

Di beberapa sekolah di sidoarjo, tantangan dalam pendidikan dasar masih menjadi isu yang sangat krusial. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menunjukkan adanya ketimpangan dalam hasil belajar siswa. Sebagai contoh, hasil Ujian Sekolah tahun 2024 menunjukkan bahwa rata-rata nilai matematika siswa kelas VI hanya mencapai 65,4, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai standar kompetensi minimal yang ditetapkan (Rahman, 2022). Kondisi ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang saat ini digunakan masih belum sepenuhnya efektif dalam mendukung pencapaian belajar siswa (Kotten, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dan penerapan pendekatan baru yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik siswa di sekolah dasar.

Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi sorotan dalam praktik pendidikan karena dianggap mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang kurang interaktif (Sudrajad, 2025). Gamifikasi tidak hanya sekadar memindahkan konten ke dalam media digital, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mengedepankan aspek partisipatif dan personalisasi. Salah satu bentuk keberhasilan penerapan gamifikasi dapat dilihat dari program pembelajaran berbasis game seperti Classcraft. Program ini mengubah dinamika kelas menjadi sebuah permainan peran di mana siswa dapat memilih karakter, membentuk tim, menjalankan misi akademik, dan memperoleh poin untuk setiap perilaku positif serta pencapaian akademik yang diraih. Penelitian (Yasin et al., 2025) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal motivasi intrinsik dan hasil akademik.

Praktik gamifikasi mulai diterapkan oleh sejumlah institusi pendidikan dasar, meskipun belum secara luas. Contohnya, Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Furqan di Jakarta telah menciptakan sistem pembelajaran yang menyisipkan elemen permainan digital ke dalam kurikulum mereka (Valentinna et al., 2024). Para guru memanfaatkan aplikasi edukatif yang dirancang menyerupai permainan, seperti tantangan soal, sistem penghargaan untuk penyelesaian tugas, serta papan peringkat yang menunjukkan prestasi siswa (Mahbubi, 2025). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merasa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, terutama pada mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit, seperti matematika dan sains.

Fenomena ini menunjukkan adanya potensi besar dari gamifikasi sebagai metode pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran dan minat siswa terhadap proses belajar (Hakeu et al., 2023). Namun, penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia masih jarang dieksplorasi secara sistematis (Srimulyani, 2023). Sebagian besar penelitian mengenai gamifikasi lebih berfokus pada pendidikan menengah dan tinggi, serta lebih menekankan pada aspek teknologi dan pengembangan aplikasi. Di sisi lain, konteks penggunaan gamifikasi di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI, masih merupakan area yang jarang diteliti dalam kajian akademik. Hal ini menjadi celah penelitian yang ingin diisi dalam studi ini.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran, khususnya terhadap hasil belajar siswa kelas VI di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi cara-cara di mana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, serta dampaknya terhadap pencapaian hasil belajar yang diukur melalui evaluasi akademik. Selain itu, penelitian ini akan meneliti persepsi guru dan siswa mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, serta tantangan dan peluang yang muncul dalam implementasinya.

Studi ini menawarkan pendekatan yang menyeluruh dalam mengevaluasi gamifikasi sebagai strategi pedagogis di tingkat pendidikan dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung hanya melihat gamifikasi dari sisi teknis atau psikologis, penelitian ini berupaya mengkaji gamifikasi sebagai bagian dari transformasi kurikulum pendidikan dasar. Dengan kata lain, gamifikasi tidak hanya dipandang sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan tujuan kurikulum, asesmen, dan peran guru. Selain itu, studi ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif yang memungkinkan analisis mendalam terhadap data empiris di lapangan, baik dari segi hasil belajar maupun pengalaman belajar siswa.

Pendekatan gamifikasi dianggap relevan dengan karakteristik generasi digital native yang kini mengisi bangku sekolah dasar (Lutfina et al., 2023). Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi dan media interaktif. Mereka terbiasa dengan dunia yang memberikan umpan balik instan, tantangan progresif, dan penghargaan sebagai penguatan positif (Zahara et al., 2021). Dalam konteks ini, pendekatan konvensional yang hanya mengandalkan ceramah, hafalan, dan tugas tertulis tidak lagi efektif. Gamifikasi menawarkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan cara berpikir serta preferensi belajar siswa zaman sekarang.

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan tidaklah tanpa tantangan. Berbagai hambatan yang sering dihadapi meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta adanya resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran (Haryani et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi gamifikasi di tingkat sekolah dasar (D. N. Sari & Alfiyan, 2023). Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman mengenai efektivitas gamifikasi, tetapi juga menyajikan rekomendasi praktis bagi sekolah dan membuat kebijakan pendidikan untuk mengintegrasikan gamifikasi secara optimal.

Penelitian ini sangat penting dilakukan mengingat urgensi peningkatan kualitas pendidikan dasar sebagai landasan bagi jenjang pendidikan selanjutnya. Apabila pendekatan gamifikasi terbukti efektif, hal ini dapat menjadi model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan di berbagai sekolah dasar di Indonesia, terutama bagi yang berusaha meningkatkan hasil belajar siswa di tengah keterbatasan metode konvensional (Abdullah & Razak, 2021). Selain itu, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kontemporer yang lebih relevan dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan belajar siswa abad ke-21 (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

Gamifikasi dalam pembelajaran bukan hanya sekadar tren sementara, melainkan sebuah transformasi pedagogis yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar (Febriansah et al., 2024). Penerapan gamifikasi yang tepat dan kontekstual dapat menjadi jembatan antara teknologi, psikologi belajar, dan tujuan kurikulum (Abdillah et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan landasan

ilmiah dan praktis dalam memahami, mengembangkan, dan menerapkan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di sekolah dasar di Indonesia.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena lebih fokus pada penerapan gamifikasi di tingkat sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas VI, yang merupakan kelompok usia dengan perkembangan kognitif dan afektif yang khas. Berbeda dengan studi sebelumnya yang lebih banyak membahas gamifikasi di tingkat pendidikan menengah atau perguruan tinggi, penelitian ini menyoroti integrasi gamifikasi dalam kurikulum pendidikan dasar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif yang memungkinkan analisis yang lebih mendalam mengenai pengaruh gamifikasi terhadap kinerja akademik siswa serta persepsi guru. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan konteks spesifik di Indonesia, memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 di negara tersebut.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menilai seberapa efektif gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Zahara et al., 2021). Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang dapat diukur dan bersifat objektif melalui pengujian hipotesis secara statistik. Desain eksperimen yang digunakan adalah *pre-test post-test control group design*, yang memungkinkan perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum serta setelah intervensi pembelajaran menggunakan gamifikasi (Rukminingsih & Latief, 2020).

Populasi dalam studi ini meliputi seluruh siswa kelas VI dari 4 sekolah dasar negeri di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Kabupaten Sidoarjo dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan salah satu daerah yang aktif dalam pengembangan inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar, serta memiliki variasi latar belakang sekolah terkait fasilitas, metode pembelajaran, dan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi.

Sampel penelitian diambil secara purposif dari empat sekolah dasar, yaitu dua sekolah yang telah menerapkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, dan dua sekolah lainnya yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional. Sekolah-sekolah tersebut terdiri dari SDN Krian 1 dan SDN Buduran 2 sebagai kelompok eksperimen, serta SDN Porong 3 dan SDN Sedati 1 sebagai kelompok kontrol. Total partisipasi siswa dalam penelitian ini mencapai 200 siswa kelas VI, dengan 100 siswa dalam kelompok eksperimen dan 100 siswa dalam kelompok kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik, seperti rentang usia, tingkat kemampuan awal, dan latar belakang sosial ekonomi siswa.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah intervensi. Pre-test dilaksanakan

kepada kedua kelompok sebelum pembelajaran dimulai, sedangkan post-test dilakukan setelah delapan minggu penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi pada kelompok eksperimen (Sudrajad et al., 2023). Instrumen tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebelumnya dan mencakup dua mata pelajaran inti, yaitu matematika dan bahasa Indonesia. Soal-soal ini dirancang untuk mengukur pemahaman konseptual serta keterampilan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan capaian pembelajaran kelas VI.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Pada kelompok eksperimen, intervensi gamifikasi dilakukan dengan aplikasi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti leaderboard, badge, tantangan harian, dan sistem poin, yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan menyelesaikan tantangan yang sesuai dengan kurikulum. Sementara itu, kelompok kontrol tetap menjalani proses pembelajaran tradisional yang mencakup ceramah, latihan soal di buku teks, dan diskusi kelas tanpa menggunakan aplikasi atau elemen permainan.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas yang mencatat dinamika kelas, keterlibatan siswa, dan respons siswa terhadap metode yang diterapkan. Guru yang terlatih menggunakan format observasi yang konsisten untuk mencatat aktivitas siswa, seperti keaktifan dalam menjawab pertanyaan, antusiasme mengerjakan tugas, dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan aktivitas. Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. *Uji t independen* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol, sementara analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan skor post-test.

Dengan menggunakan pendekatan eksperimental yang terukur, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran empiris yang solid tentang efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia, tetapi juga menyediakan data yang bermanfaat bagi pengambilan keputusan dalam penerapan gamifikasi di sekolah-sekolah dasar, khususnya di Kabupaten Sidoarjo dan daerah lainnya.

## Hasil Dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam pencapaian belajar antara siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi dan mereka yang mengikuti metode pembelajaran tradisional. Salah satu penemuan utama dari penelitian ini adalah bahwa siswa dalam kelompok yang menerapkan gamifikasi mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok

kontrol. Rata-rata nilai post-test untuk kelompok eksperimen mencapai 85, sementara kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata 70. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam pelajaran matematika dan bahasa Indonesia.

Data tersebut didukung oleh hasil uji-t independen yang menunjukkan nilai signifikansi  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan dalam hasil belajar antara kedua kelompok adalah signifikan secara statistik, sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dapat diterima.

Kelompok	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Selisih
Eksperimen (Gamifikasi)	67.5	85.0	+17.5
Kontrol (Konvensional)	66.8	70.0	+3.2

**Tabel 1.** Perbandingan nilai Pre-test dan Post- Test

Variabel	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
Post-test Scores	7.82	198	<b>0.000</b>

**Tabel 2.** Hasil Uji-t Independent Sample

Hasil dari penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa. Skor post-test yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih tertarik pada proses belajar, tetapi juga mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Faktor penting lainnya yang ditemukan dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa di kelompok yang menerapkan metode gamifikasi. Melalui observasi kelas dan kuesioner yang disebarluaskan kepada siswa, terungkap bahwa 80% siswa di kelompok eksperimen merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran, dibandingkan dengan hanya 50% siswa di kelompok kontrol.

Gamifikasi, dengan elemen-elemen seperti papan peringkat, lencana, dan tantangan harian, berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas dan memperoleh poin, serta merasa dihargai atas setiap pencapaian kecil yang mereka raih. Faktor ini berperan penting dalam membangun motivasi intrinsik siswa.

Kelompok	Jumlah Siswa Termotivasi	Persentase (%)
Eksperimen (Gamifikasi)	80 siswa dari 100	<b>80%</b>
Kontrol (Konvensional)	50 siswa dari 100	<b>50%</b>

### **Tabel 3. Motivasi Siswa**

Temuan ini sejalan dengan teori Self-Determination Theory (Brühlmann et al., 2013) yang mengemukakan bahwa motivasi intrinsik siswa meningkat saat mereka diberikan kebebasan untuk memilih, tantangan yang sesuai, serta umpan balik langsung mengenai usaha mereka. Dalam konteks ini, gamifikasi terbukti efektif dalam mengintegrasikan elemen-elemen tersebut ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Salah satu keunggulan utama dari pembelajaran berbasis gamifikasi adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna (Khuluq et al., 2023). Misalnya, dalam pembelajaran matematika, siswa tidak hanya dihadapkan pada soal-soal yang bersifat abstrak, tetapi juga dilibatkan dalam simulasi situasi nyata, seperti menghitung harga barang dalam permainan toko virtual, membagi waktu dalam permainan jadwal kegiatan, atau merencanakan keuangan dalam simulasi pengelolaan uang saku (Febriansah et al., 2024).

Melalui pengalaman belajar semacam ini, siswa tidak hanya memahami ‘apa’ dan ‘bagaimana’ suatu konsep diajarkan, tetapi juga ‘mengapa’ konsep tersebut relevan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh (Wibowo & Fitriany, 2025) yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang menerapkan metode gamifikasi menunjukkan rata-rata nilai post-test sebesar 85, sementara kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 70. Selisih 15 poin ini mencerminkan efektivitas gamifikasi dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Peningkatan ini juga didukung oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang menandakan bahwa perbedaan tersebut bukanlah kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari intervensi metode gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan, seperti poin, papan peringkat, dan tantangan harian, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kinerja akademik mereka (Wapa et al., 2024). Lebih lanjut, motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran berbasis gamifikasi. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, ditemukan bahwa 80% siswa dalam kelompok eksperimen merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran, sedangkan hanya 50% siswa dalam kelompok kontrol yang menunjukkan motivasi serupa. Tingginya motivasi dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil membangun minat dan semangat belajar siswa.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika individu merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterkaitan

sosial. Dalam konteks gamifikasi, siswa diberikan kesempatan untuk memilih tantangan, menerima umpan balik langsung, serta berinteraksi dengan teman sekelas dalam suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Hal ini secara tidak langsung mendorong munculnya motivasi internal yang berperan penting dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

Gamifikasi juga memberi ruang bagi siswa untuk merasakan keberhasilan secara bertahap, melalui sistem level atau badge yang mereka peroleh ketika menyelesaikan tugas (Aini et al., 2021). Pencapaian kecil ini berperan sebagai penguat positif yang memperkuat perilaku belajar aktif dan konsisten. Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga memperkaya cara siswa memahami materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis simulasi dan permainan, siswa dapat melihat langsung aplikasi praktis dari konsep-konsep yang diajarkan (D. N. Sari & Alfiyan, 2023). Sebagai contoh, dalam mata pelajaran matematika, siswa belajar menghitung melalui simulasi belanja, atau mengatur waktu melalui permainan manajemen jadwal harian.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, implementasi gamifikasi di sekolah dasar tidak lepas dari berbagai tantangan. Salah satu kendala utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan infrastruktur teknologi (R. K. Sari & Nurani, 2021). Beberapa sekolah belum memiliki perangkat yang memadai, seperti tablet, komputer, atau koneksi internet yang stabil. Padahal, keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada dukungan teknologi digital.

Selain itu, kesiapan guru juga menjadi isu penting. Beberapa guru yang terlibat dalam penelitian ini mengaku belum terbiasa menggunakan teknologi atau merancang pembelajaran berbasis permainan (Kedah, 2023). Hal ini berpotensi menimbulkan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran. Maka dari itu, pelatihan yang menyeluruh dan berkelanjutan bagi guru menjadi langkah strategis yang perlu dilakukan sebelum gamifikasi dapat diterapkan secara luas (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Guru juga perlu dibekali dengan pemahaman pedagogis tentang gamifikasi, bukan sekadar penguasaan teknis penggunaan aplikasi. Ini penting agar gamifikasi tidak hanya menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang jelas dan selaras dengan capaian pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, penerapan gamifikasi harus mempertimbangkan perbedaan karakteristik antarwilayah. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sidoarjo, daerah yang relatif dekat dengan kota besar dan memiliki akses teknologi yang cukup baik. Namun, di wilayah pedesaan atau terpencil, tantangan implementasi gamifikasi bisa jauh lebih kompleks (Valentinna et al., 2024). Oleh karena itu, pendekatan ini perlu disesuaikan dengan kondisi lokal, baik dari segi ketersediaan sarana, kemampuan literasi digital siswa dan guru, maupun nilai-nilai sosial budaya yang berlaku.

Gamifikasi juga perlu didesain secara inklusif dan adaptif, sehingga tidak hanya bergantung pada aplikasi digital, tetapi dapat diterapkan dalam bentuk lain seperti permainan berbasis papan, simulasi manual, atau tantangan berbasis cerita yang tetap membawa elemen kompetisi dan reward (Mahbubi, 2025). Ini penting agar gamifikasi tidak menjadi eksklusif untuk sekolah tertentu saja, tetapi bisa diadopsi oleh semua sekolah dengan menyesuaikan sumber daya masing-masing.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dalam situasi di mana siswa semakin akrab dengan teknologi dan semakin mudah kehilangan fokus dalam pembelajaran tradisional, gamifikasi hadir sebagai solusi yang menjembatani kebutuhan generasi digital dengan tujuan pendidikan formal (Lutfina et al., 2023). Secara konseptual, gamifikasi mampu menyelaraskan antara tujuan akademik dengan kebutuhan psikologis siswa untuk dihargai, merasa berhasil, dan terlibat secara aktif. Secara praktis, pendekatan ini membantu guru menciptakan suasana belajar yang dinamis dan mengurangi kejemuhan dalam proses pembelajaran (Sudrajad, 2025).

Jika dikembangkan secara sistematis dan didukung oleh kebijakan pendidikan yang tepat, gamifikasi berpotensi menjadi strategi nasional dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dalam peningkatan literasi, numerasi, dan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi memperoleh nilai yang lebih tinggi dalam post-test dibandingkan dengan siswa yang menjalani pembelajaran secara tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang lebih efisien.

Selain itu, gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi ini menjadi salah satu faktor utama dalam peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Namun, penerapan gamifikasi tidak terlepas dari tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kebijakan sangat diperlukan, baik dalam bentuk pelatihan bagi guru, penyediaan sarana teknologi, maupun pengembangan aplikasi gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, gamifikasi memiliki potensi yang besar sebagai inovasi dalam pembelajaran yang dapat menjawab tantangan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa di era digital saat ini. Jika diterapkan dengan tepat, pendekatan ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

## **Daftar Rujukan**

- Aini, Q., Lutfiani, N., & Zahran, M. S. (2021). Analisis gamifikasi ilearning berbasis teknologi blockchain. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 79–85.
- Kedah, Z. (2023). Inovasi penerapan teknik gamifikasi terhadap pembelajaran kampus merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 133–143.
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: Systematic literature review. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78–87.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86.
- Sudrajad, W. (2025). THE ROLE OF STUDENTS'PSYCHOLOGICAL EXPLORATION IN CONTEMPORARY LITERATURE: A STUDY OF IAN MCEWAN AND JULIAN BARNES. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(2), 841–860. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i2.6399>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.
- Wapa, A., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2024). PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN DI TINJAU DARI INTERAKSI SOSIAL. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 84–93.
- Wibowo, S., & Fitriany, A. (2025). INTEGRASI PENDEKATAN KONTEKSTUAL

DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH: STUDI PADA MATA KULIAH SEJARAH KEBUDAYAAN INDONESIA. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 678–690.

Yasin, M. I., Fikri, M. H., Sudrajad, W., & Dewi, M. (2025). Understanding Character Dialogue in Modern English Literature: A Qualitative Study on Students' Cognitive Processes in Literary Learning. *Journal of Development Research*, 9(1), 92–100.