

Membangun Pembelajaran Menyenangkan melalui Gamifikasi terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar di Era Digital

Kasturi¹, Nurul Julaifah², Inang Irma Rezkillah³, Saidah Ramadhan⁴

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, kasturi@ummat.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 04-05-2026

Disetujui: 20-06-2026

Kata Kunci:

Gamifikasi, Motivasi Belajar,
Partisipasi Siswa,
Pembelajaran IPAS, Era
Digital

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimental (pre-experimental design) melalui desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa SDN 1 Rupe yang dipilih secara purposive. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan angket partisipasi siswa masing-masing sebanyak 10 butir yang telah divalidasi. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada seluruh indikator, dengan peningkatan tertinggi pada aspek konsentrasi sebesar 25,45% dan peningkatan terendah pada aspek minat dan keantusiasan sebesar 9,88%. Selain itu, partisipasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, terutama pada aspek keberanian bertanya sebesar 7,45%, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada aspek pencarian informasi sebesar 0,85%. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa sekolah dasar di era digital.

Abstract: This study aims to analyze the effect of implementing gamification in increasing the motivation and learning participation of elementary school students in IPS learning in the digital era. The study uses a quantitative approach with a pre-experimental type through a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 30 students from SDN 1 Rupe who were selected purposively. The research instruments were learning motivation questionnaires and student participation questionnaires, each consisting of 10 items that had been validated. Data collection was carried out through pretests and posttests, then analyzed using descriptive statistics. The results of the study show that the implementation of gamification can increase students' learning motivation in all indicators, with the highest increase in the concentration aspect at 25.45% and the lowest increase in interest and enthusiasm at 9.88%. In addition, student learning participation also experienced an increase, especially in the aspect of courage to ask questions by 7.45%, while the lowest increase was in the aspect of information seeking by 0.85%. These findings indicate that gamification can create a more enjoyable, interactive, and effective learning experience in enhancing the motivation and participation of elementary school students in the digital era.



<https://doi.org/10.31764/elementary.v9i2.35758>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana, dan tantangan ke dalam konteks

pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Konsep ini berakar pada teori motivasi, khususnya Self-Determination Theory yang menekankan pentingnya kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dalam mendorong motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks

pendidikan dasar, gamifikasi dinilai efektif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sesuai karakteristik perkembangan anak. Selain itu, partisipasi siswa juga meningkat karena adanya sistem penghargaan dan umpan balik yang langsung. Penelitian oleh Wahyuni et al (2023) menjelaskan bahwa gamifikasi adalah penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, sedangkan Hamari et al (2014) menemukan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai setting pendidikan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Studi oleh Su & Cheng (2015) mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta hasil belajar secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh (Domínguez et al., 2013) menemukan bahwa penggunaan elemen gamifikasi seperti badge dan leaderboard meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Penelitian lain oleh Rajab et al (2025) juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pemberian tantangan dan sistem penghargaan yang terstruktur.

Dalam konteks partisipasi siswa, gamifikasi terbukti mampu mendorong keaktifan dan interaksi selama proses pembelajaran. Penelitian oleh Barata et al (2013) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam kelas meningkatkan frekuensi partisipasi siswa dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, Hanus & Fox, (2018) menemukan bahwa penggunaan gamifikasi secara konsisten dapat meningkatkan keterlibatan siswa meskipun terdapat variasi dalam respons individu. Penelitian oleh Mekler et al., (2017) juga menegaskan bahwa elemen poin dan leaderboard dapat meningkatkan partisipasi siswa, meskipun efeknya terhadap motivasi intrinsik perlu diperhatikan secara lebih mendalam.

Penelitian di konteks pendidikan dasar juga menunjukkan hasil yang positif terkait penggunaan gamifikasi. Studi oleh Sailer et al. (2017) mengungkapkan bahwa elemen gamifikasi seperti level dan feedback memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Subhash & Cudney (2018) menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Penelitian lain oleh Zainuddin et al (2020) dalam konteks pembelajaran digital menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan terutama dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam konteks era digital, gamifikasi semakin relevan sebagai strategi pembelajaran inovatif. Penelitian oleh Huang (2025) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat efektif dalam pembelajaran berbasis teknologi dengan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian oleh Koivisto & Hamari (2019)) mengungkapkan bahwa gamifikasi dalam platform digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian lain oleh Toda et al (2019) menekankan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada desain yang tepat dan kesesuaian dengan karakteristik siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada konteks pendidikan menengah dan tinggi serta penggunaan platform digital tertentu, sehingga kajian pada tingkat sekolah dasar masih terbatas, khususnya dalam konteks Indonesia. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung mengkaji motivasi atau partisipasi secara terpisah, belum banyak yang mengintegrasikan kedua variabel tersebut secara simultan dalam satu studi. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu diisi, yaitu kajian yang secara komprehensif mengkaji penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar di era digital dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan konteks lokal. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi kedua variabel tersebut serta penerapannya dalam konteks pembelajaran sekolah dasar berbasis digital di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di era digital. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen gamifikasi diterapkan dalam proses pembelajaran, mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan gamifikasi, serta mengevaluasi tingkat partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental (*pre-experimental design*), khususnya desain *one-group pretest-posttest*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara objektif perubahan motivasi dan partisipasi siswa setelah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Desain *one-group pretest-*

posttest memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama tanpa menggunakan kelompok kontrol (Creswell & Creswell, 2018). Dengan demikian, pengaruh penerapan gamifikasi terhadap variabel yang diteliti dapat dianalisis melalui perbedaan skor pretest dan posttest.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 orang siswa yang berasal dari SDN 1 Rupe. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang relevan dengan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar sebanyak 10 butir dan angket partisipasi siswa sebanyak 10 butir yang disusun untuk mengukur aspek motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen tersebut telah disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai dalam penelitian serta melalui proses validasi untuk memastikan kelayakan dan keakuratan dalam mengukur variabel penelitian (Creswell & Creswell, 2018)

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah penyusunan instrumen penelitian yang meliputi pembuatan kisi-kisi, penyusunan soal, serta uji validitas dan reliabilitas. Tahap kedua adalah pengumpulan data, yang dilakukan melalui pemberian pretest sebelum penerapan gamifikasi dan posttest setelah perlakuan diberikan. Tahap ketiga adalah tabulasi atau penyajian data, yaitu mengorganisasi hasil penelitian ke dalam bentuk tabel agar memudahkan analisis. Selanjutnya, tahap analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan data serta analisis korelasi atau regresi linier untuk melihat hubungan dan pengaruh antara variabel yang diteliti (Creswell & Creswell, 2018)

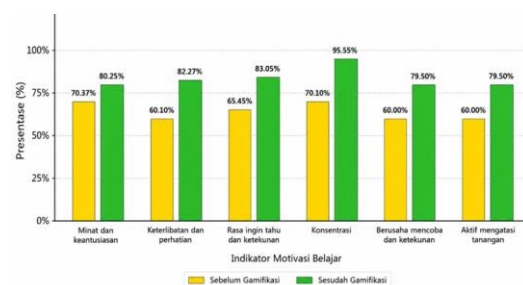
Tahap terakhir adalah interpretasi hasil dan penarikan simpulan. Pada tahap ini, peneliti menafsirkan hasil analisis data untuk menjawab tujuan penelitian terkait efektivitas penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan teori dan temuan penelitian sebelumnya untuk memperkuat validitas temuan. Berdasarkan interpretasi tersebut, peneliti menarik simpulan yang mencerminkan keberhasilan atau keterbatasan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar serta memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian didapatkan empat data yaitu data yaitu data kuesioner motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran berbasis gamifikasi dan data kuesioner motivasi belajar siswa setelah pembelajaran berbasis gamifikasi. Juga data kuesioner partisipasi belajar siswa sebelum pembelajaran berbasis gamifikasi dan data kuesioner partisipasi belajar siswa setelah pembelajaran berbasis gamifikasi.

1. Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi siswa

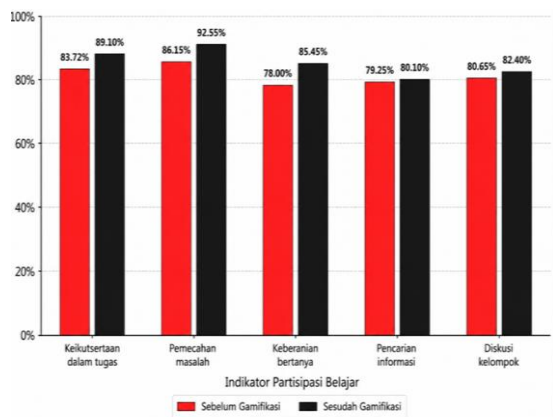
Hasil Rata-rata Kuesioner Motivasi belajar menggunakan data yang didapatkan, dilakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata kuesioner sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis gamifikasi. Output SPSS Statistic uji *Paired Sample T-Test* adalah *Sig* (2-tailed) = 0,000 < α (0,05) maka H_0 ditolak. Jadi rata-rata kuesioner sebelum pembelajaran berbasis gamifikasi lebih rendah rata-rata kuesioner sesudah pembelajaran berbasis gamifikasi. Dikarenakan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil rata-rata keduanya, maka dilakukan analisis lebih lanjut pada perbedaan setiap aspek motivasi



Gambar 1. Grafik pretest dan posttest motivasi belajar

Berdasarkan data pada diagram diatas, terjadi peningkatan minat dan antusiasme siswa dengan adanya pembelajaran berbasis gamifikasi. Peningkatan tertinggi adalah pada aspek konsentrasi yang persentase motivasi meningkat sebanyak 25,45%, berikutnya pada aspek keterlibatan dan perhatian, persentase motivasi meningkat sebanyak 22,17%. Pada aspek rasa ingin tahu dan ketekunan, persentase motivasi meningkat sebanyak 17,7%. Pada aspek berusaha mencoba dan aktif mengatasi tantangan, persentase motivasi meningkat sebanyak 19,5%, sedangkan pada aspek minat dan keantusiasan, persentase motivasi meningkat sebanyak 9,88%. Dari data tersebut dapat dilihat dengan menghadirkan variasi metode pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam

2. Gamifikasi Dalam Meningkatkan Partisipasi siswa



Gambar 2. Grafik pretest dan posttest motivasi belajar

Berdasarkan data pada diagram diatas, terjadi peningkatan partisipasi belajar siswa dengan adanya pembelajaran berbasis gamifikasi. Peningkatan tertinggi adalah pada aspek pemecahan masalah yang persentase motivasi meningkat sebanyak 6,40%, berikutnya pada aspek keikutsertaan dalam tugas persentase partisipasi meningkat sebanyak 5,38%. Pada aspek keberanian bertanya, persentase partisipasi meningkat sebanyak 7,45%. Pada aspek pencarian informasi, persentase partisipasi meningkat sebanyak 0,85%, sedangkan pada diskusi kelompok, persentase partisipasi meningkat sebanyak 1,75%. Dari data tersebut dapat dilihat dengan menghadirkan variasi metode pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar IPAS. Penelitian ini harus dikaji lebih lanjut, dikarenakan tingkat partisipasi siswa pada aspek pencarian informasi yaitu dengan presentase 0,85%. Artinya ada beberapa hal yang harus ditelaah Kembali agar penelitian ini signifikan terdapat perbedaan partisipasi siswa sebelum dan sesudah diberikan gamifikasi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS di era digital. Peningkatan motivasi belajar terlihat pada seluruh indikator, meliputi minat dan keantusiasan, keterlibatan dan perhatian, rasa ingin tahu dan ketekunan, konsentrasi, serta kemampuan berusaha mencoba dan aktif mengatasi tantangan. Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek konsentrasi dengan persentase sebesar 25,45%, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada aspek minat dan keantusiasan sebesar 9,88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, partisipasi belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya gamifikasi dalam pembelajaran. Peningkatan partisipasi terlihat pada aspek keikutsertaan dalam tugas, pemecahan masalah, keberanian bertanya, pencarian informasi, dan diskusi kelompok. Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek keberanian bertanya sebesar 7,45%, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada aspek pencarian informasi sebesar 0,85%. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. *ACM International Conference Proceeding Series*, 10–17. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>
- Creswell, J. W., & David Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publication. Inc.
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers and Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2018). Corrigendum to Assessing the Effects of Gamification in the Classroom: A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, and Academic Performance *Computers & Education* 80 (2015) Pages 152-161 (Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance (2015) 80 (152–161), (S0360131514002000) (10.1016/j.compedu.2014.08.019)). In *Computers and Education* (Vol. 127, p. 298). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.019>
- Huang, H. (2025). Development and Evaluation of a Teacher Training Program in Artificial Intelligence Technology. *Journal of Advanced Research in Education*. <https://doi.org/10.56397/jare.2025.01.05>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. In *International Journal of Information Management* (Vol. 45, pp. 191–210). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525–534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>
- Rajab, T. A., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamefication Menggunakan Website Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Mojopurno 01. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 338. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4008>

- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (n.d.). *The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education*.
- Wahyuni, W., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Development of Quizizz Game-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.545>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>