

## Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar

Jingga Pramesti Pujianingsih<sup>1</sup>, Khusnul Khotimah<sup>2</sup>, Rahma Putri Wibowot<sup>3</sup>,  
Seillamitha Octaviona Lorenza<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Korespondensi penulis: [khusnul.khotimah134@student.uns.ac.id](mailto:khusnul.khotimah134@student.uns.ac.id)

**Abstract.** Gamification system-based learning is a learning method that uses game elements and game thinking in a non-game environment to improve student behavior and engagement in the learning process. The concept of gamification in learning minimizes lectures by teachers about the material, and emphasizes interactivity and student involvement in learning. This research uses the literature review method to comprehensively analyze articles published from 2020 to 2023, of course with several specifications determined and 4 articles selected. The results of this research state that the gamification method is very effective and appropriate for increasing student learning motivation, because in implementing gamification students are required to be active during the learning process and also present interactive material.

**Keywords:** gamification system, gamification concept, learning motivation.

**Abstrak.** Pembelajaran berbasis sistem gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen game dan pemikiran game di lingkungan non-game untuk meningkatkan perilaku dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep gamifikasi pada pembelajaran meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi, dan menonjolkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode literature review untuk menganalisis secara komprehensif dari artikel yang dipublikasikan sejak tahun 2020 hingga 2023 tentunya dengan beberapa spesifikasi yang ditentukan dan dipilih 4 artikel. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa metode gamifikasi sangat efektif dan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam penerapan gamifikasi siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan juga penyajian materi yang interaktif.

**Kata kunci:** sistem gamifikasi, konsep gamifikasi, motivasi belajar.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dan pembentukan karakter dari seorang guru terhadap siswa-siswa yang diajarnya, hal ini bertujuan untuk membantu proses belajar siswa agar lebih optimal dan dapat belajar dengan baik. Proses belajar mengajar sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran yang dapat menstimulasi motivasi belajar siswa dapat dikatakan pembelajaran yang efektif, salah satunya seperti penerapan pembelajaran berbasis sistem gamifikasi, dimana pembelajaran dikemas ke dalam permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemauan belajar siswa.

Pembelajaran berbasis sistem gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen game dan pemikiran game di lingkungan non-game untuk meningkatkan perilaku dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep gamifikasi pada pembelajaran meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi, dan menonjolkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi, siswa diberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan

efektif.

Gamifikasi pada pembelajaran tentunya dapat meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan inovatif dapat membantu siswa belajar baik secara mandiri dan aktif. Beberapa kelebihan dari pembelajaran berbasis sistem gamifikasi di SD antara lain: belajar jadi lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya, membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari, dan memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas.

Gamifikasi merupakan sebuah konsep pembelajaran yang menggabungkan antara permainan, estetika dan kemampuan berpikir untuk menarik perhatian, memotivasi, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan masalah. Selanjutnya Kapp membagi gamifikasi menjadi dua macam, yaitu gamifikasi struktural (*structural gamification*) dan gamifikasi konten (*contentgamification*). Gamifikasi struktural merupakan penerapan dari elemen permainan untuk mendorong peserta didik tanpa ada perubahan pada konten. Konten sama sekali tidak diubah menjadi permainan, melainkan hanya strukturnya saja. Fokus utama dari gamifikasi jenis ini adalah untuk memotivasi pengguna melalui konten dan melibatkan mereka ke dalam proses belajar menggunakan *system reward* (hadiah). Sedangkan gamifikasi konten adalah penerapan elemen dan algoritma permainan yang ikut mengubah isi konten menjadi seperti permainan. Penambahan elemen-elemen ini membuat konten terlihat seperti permainan tetapi sebenarnya tidak mengubah konten menjadi permainan sesungguhnya. (Kapp, 2013)

Gamifikasi adalah model pembelajaran dimana penerapannya sebagai pemanfaatan dari unsur mekanis dan *user experience design* sebuah game, guna menarik dan memotivasi seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka. Yang dimaksud dengan unsur mekanis adalah elemen kunci seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan lencana (*badges*) yang menunjang berjalannya suatu game. Sedangkan *user experience design* digambarkan sebagai tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pemain atau pengguna selama melakukan interaksi dengan elemen-elemen yang ada pada game tersebut. Kemudian disebutkan bahwa gamifikasi digunakan untuk menarik dan memotivasi seseorang secara digital, hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk mengoperasikan game merupakan perangkat digital seperti, komputer, *smartphone*, tablet, dan lain-lain. Penerapan gamifikasi sebagai alat motivasi bertujuan untuk mengubah kebiasaan, membangun suatu keterampilan, atau untuk meningkatkan kreativitas seseorang. (Burke, 2014)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan sebuah model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran ini dalam penerapannya di kelas yakni menggunakan penyampaian atau penerapan dengan dikemas dan dilakukan melalui kegiatan games/bermain yang telah disusun oleh guru berdasarkan materi apa yang akan diajarkan. Tujuan daripada model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan menantang sehingga, anak tidak akan cepat bosan dan kreativitas dalam belajarnya terus meningkat seiring dengan pembelajaran dengan bermain serta, membantukan memudahkan dalam mencapai kompetensi belajar tertentu yang ingin dicapai oleh guru terhadap siswanya.

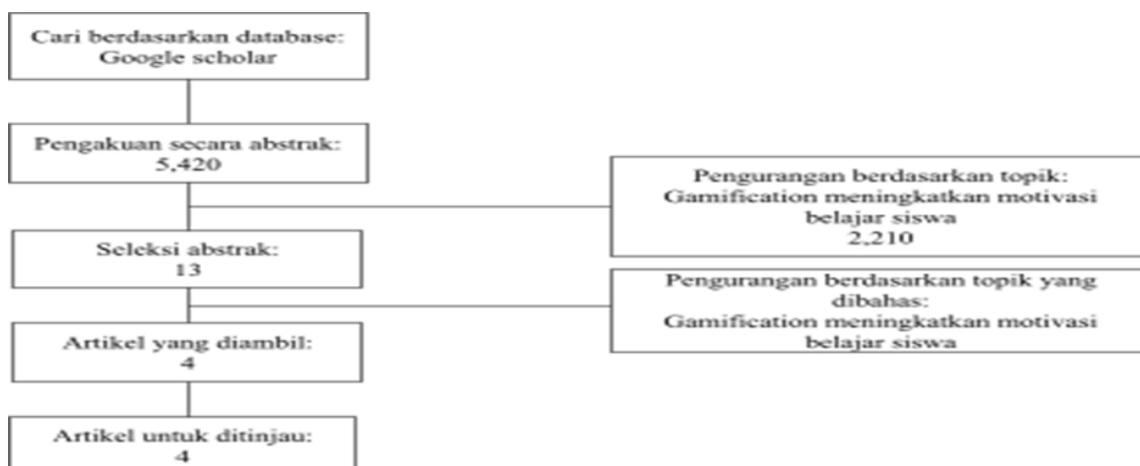
## METODE

### Research Design

Dalam penelitian ini kami menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode Systematic Literature Review (SLR) merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada riset tertentu dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada topik tertentu. Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan. Dengan penggunaan Metode SLR dapat dilakukan review dan identifikasi jurnal secara sistematis, yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah atau protokol yang telah ditetapkan.

### Data Analysis

#### Proses Seleksi Artikel



## Detail Artikel yang Ditinjau

No.	Karakteristik	Hasil
1	Tahun Penerbitan 2021-2023	4
2.	Jenis Penelitian Kualitatif	3
	Deskriptif	1
3.	Instrumen observasi	2
	Tes	1
	Daftar pertanyaan	1
Total		4

## HASIL

Adapun beberapa artikel yang kami kaji berkaitan dengan gamification, motivasi belajar. Dari beberapa artikel mengenai gemifikasi 2021-2023 menunjukkan perbedaan dalam Jenis penelitian yang digunakan. Jenis penelitian lain yang digunakan kualitatif, kuantitatif, dan deskripsi.

No.	Identitas Jurnal	Tujuan	Jenis Penelitian	Hasil/ Pembahasan
1.	Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. <i>Inovasi Kurikulum</i> , 19(1), 34-43	Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh penggunaan gamification dalam motivasi belajar siswa ketika berada dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.	Kualitatif	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan gamification dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan juga guru dalam pelaksanaannya. Sehingga metode pembelajaran menggunakan gamification menjadi inovasi yang menarik untuk dilakukan.
2.	Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. <i>Journal ICTEE</i> , 3(2), 46-50.	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan gamifikasi pada proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar.	Deskriptif	Penggunaan permainan dalam pembelajaran merangsang minat siswa dan akan lebih termotivasi untuk belajar.
3.	Susanti, R. I. A. N. A. (2021). Efektivitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. <i>SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains</i> , 7(1), 57-67.	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mojotengah	Kualitatif	Pembelajaran gamifikasi sliding puzzle dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
4.	Kusuma, Y. W. A., & Ramadhani, S. (2021). Penggunaan Game Simcity Sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In <i>Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan</i> (Vol. 1, No. 4, pp. 427-432).	Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat dijadikan solusi tentang bagaimana meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan sesuatu yang baru dan berbeda. Model belajar Gamifikasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hal tersebut Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam game simcity diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran daring.	Kualitatif	Pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan merupakan pembelajaran baru yang mengadaptasi unsur-unsur karakteristik permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa yang bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya dapat meningkatkan semangat belajarnya dengan fitur game yang diterapkan dalam proses gamifikasi yang akan meningkatkan produktivitas dalam belajar.

Berdasarkan artikel hasil penelitian yang kami kaji membuktikan bahwa gamifikasi sangat efektif dalam memotivasi siswa untuk proses pembelajaran. Tidak hanya pada saat pembelajaran tatap muka, gamifikasi juga efektif untuk meningkatkan motivasi siswa pada saat pembelajaran jarak jauh. Penerapan gamifikasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena guru dan murid melakukan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **Langkah-langkah Model Pembelajaran Gamifikasi**

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran menurut Jusuf, H. yaitu:

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri award atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
2. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (unlocked) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
3. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
4. Berikan balasan (reward) seperti lencana, sertifikat, achievement (pencapaian) yang bisa dipampang di sosmed para siswa atau website internal kampus/perusahaan.
5. Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
6. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
7. Kenalkan konsep 'quest' (pencarian) atau 'epic meaning' (pemaknaan epik), di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
8. Beri siswa insentif untuk men-share dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya knowledge sharing.
9. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
10. Buat tekanan buatan dengan menggunakan 'countdown' atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11. Ambil lencana atau reward-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.

12. Buat role-playing atau skenario pencabangan dalam eLearning yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
14. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk 'bermain' selama belajar.
15. Tampilkan leaderboard (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

### **Manfaat Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi**

Pembelajaran dengan metode gamifikasi memiliki beberapa manfaat dalam pembelajarandiantaranya adalah: 1).Belajar jadi lebih menyenangkan. 2).Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya. 3). Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari. 4). Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

### **KESIMPULAN**

Inovasi dalam pembelajaran perlu dikembangkan, penggunaan teknologi dapat menunjang proses pembelajaran salah satunya metode gamifikasi yang dapat menjadi solusi dalam memotivasi siswa untuk tetap menyukai materi ajar mengingat motivasi penting yang harus dimiliki pada setiap individu siswa. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode gamifikasi sebagai alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Penerapan metode gamifikasi sangat efektif dan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam penerapan gamifikasi siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan juga penyajian materi yang interaktif. Dari beberapa artikel terbukti jika penerapan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa berhasil.

### **SARAN**

Untuk penggunaan metode gamifikasi untuk anak-anak diusahakan tidak terlalu sering karena dapat membuat efek kecanduan dan cepat mengerti dalam bermain game, ditakutkan jika anak sudah mulai memahami aturan-aturan game selain game untuk pembelajaran dapat memberikan dampak negatif untuk seterusnya, dan juga dikhawatirkan siswa fokus bermain game dalam metode gamifikasi ini dari pada fokus kepada materi didalam metode

gamifikasi, mereka mungkin terlalu terlibat dalam mencapai skor tertinggi atau menyelesaikan tantangan, sehingga mengabaikan pentingnya memahami materi secara mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N., & Khalid, F. (2017). Kesan Gamifikasi dalam Pendidikan Mempengaruhi Tahap Motivasi dan Penglibatan Pelajar. Mohamed Rosly, R., Razali, NA, & Jamilluddin, NA (Edited).
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43
- Febryana, N. E., & Zubaidah, Z. (2022). Implementasi media asesmen berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar biologi siswa MAN Kotawaringin Timur. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(2), 159-167.
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Kristanto, Y. D. (2020, February). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui flipped classroom dan gamifikasi: suatu kajian pustaka. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 3, pp. 266-278). Jurusan Matematika FMIPA UNNES.
- Kusuma, Y. W. A., & Ramadhani, S. (2021). Penggunaan Game Simcity Sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan* (Vol. 1, No. 4, pp.427-432).
- Mulyanti, F., Abidin, Y., & Suharto, N. (2023). Pengaruh Flipped Classroom Berbasis Gamifikasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4207-4219.
- Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal ICTEE*, 3(2), 46-50.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150-163.
- Soepriyanto, Y., Rumianda, L., Permatasari, A. M., & Nurabadi, A. (2021). Gamification Berbasis Learning Management System di SIPEJAR. *Simposium Nasional Gagasan Keprofesional bagi Alumni AP, MP, dan MPI dalam Menghadapi Tantangan di Era Global* Abad 21, 1(1).

- Susanti, R. I. A. N. A. (2021). Efektifitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57-67.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.