

Penerapan Pembelajaran Dengan Teknik Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Kalem

¹Abdul Aziz, ²Saharudin ³Annisa Fitri

^{1,2,3}IAI Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur

Email: ¹aziz080389@gmail.com ²hardinsah123@gmail.com
³Annisafitripadjuhi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran dengan teknik gamifikasi serta mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkannya teknik gamifikasi di kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik gamifikasi dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu membagi materi menjadi bagian-bagian kecil, memberikan kuis atau tantangan pada setiap akhir pembahasan materi, menerapkan sistem level pembelajaran, memberikan poin atas setiap keberhasilan siswa, serta memberikan penghargaan (*reward*). Penerapan teknik tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan, antusiasme, partisipasi, rasa percaya diri, serta ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas. Dengan demikian, penerapan pembelajaran dengan teknik gamifikasi terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem.

Kata Kunci: *teknik gamifikasi, pembelajaran, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Guru tidak lagi hanya dituntut mampu menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu menciptakan proses belajar yang menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan rasa ingin tahu, antusiasme, perhatian, serta ketekunan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan literasi siswa. Akan tetapi, dalam praktiknya masih

ditemukan berbagai kendala yang menyebabkan motivasi belajar siswa belum optimal. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode ceramah secara dominan, serta minimnya variasi media dan strategi pembelajaran sering kali membuat siswa cepat merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang mulai banyak dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah teknik gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan (*game elements*) ke dalam konteks pembelajaran tanpa mengubah tujuan utama pendidikan. Melalui pemberian poin, level, tantangan, lencana (*badge*), penghargaan (*reward*), maupun sistem pencapaian tertentu, siswa didorong untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi merupakan penggunaan elemen desain permainan pada konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam dunia pendidikan, penerapan gamifikasi tidak bertujuan menjadikan pembelajaran sebagai permainan semata, tetapi memanfaatkan karakteristik permainan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Zainuddin, Shujahat, Haruna, dan Chu (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kolaborasi, serta hasil belajar apabila diterapkan secara tepat sesuai karakteristik peserta didik.

Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai tujuan tertentu. Menurut Uno (2021), motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator, antara lain adanya keinginan untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin besar pula peluang siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta kurangnya semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

peneliti kemudian menerapkan teknik gamifikasi dalam proses pembelajaran dengan membagi materi menjadi beberapa level, memberikan tantangan pada setiap akhir pembelajaran, menerapkan sistem poin, serta memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas sesuai target. Penerapan strategi tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sailer dan Homner (2020) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pencapaian akademik. Penelitian lain oleh Majuri, Koivisto, dan Hamari (2022) juga menjelaskan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Meskipun demikian, implementasi gamifikasi pada pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di wilayah Lombok Timur, masih relatif jarang diteliti menggunakan pendekatan kualitatif yang menggambarkan proses penerapan secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan teknik gamifikasi dilaksanakan oleh guru serta bagaimana motivasi belajar siswa setelah teknik tersebut diterapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran dengan teknik gamifikasi serta mengetahui motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem setelah diterapkannya teknik gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penerapan pembelajaran dengan teknik gamifikasi serta motivasi belajar siswa setelah teknik tersebut diterapkan di kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem dengan subjek penelitian yang terdiri atas siswa kelas III. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan bahwa siswa merupakan pihak yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik gamifikasi sehingga mampu memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai proses penerapan teknik gamifikasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa untuk menggali informasi mengenai pengalaman, tanggapan, serta motivasi belajar setelah

diterapkannya teknik gamifikasi. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pembelajaran dengan Teknik Gamifikasi di Kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem, diperoleh temuan bahwa penerapan teknik gamifikasi memberikan perubahan yang positif terhadap proses pembelajaran. Peneliti mengintegrasikan berbagai elemen permainan ke dalam kegiatan belajar, seperti pembagian materi menjadi beberapa bagian kecil, pemberian tantangan atau kuis pada setiap akhir pembelajaran, penerapan sistem level, pemberian poin atas setiap keberhasilan siswa, serta pemberian penghargaan (reward). Seluruh elemen tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan setelah teknik gamifikasi diterapkan. Pada awalnya pembelajaran berlangsung secara konvensional sehingga hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat. Namun setelah guru menerapkan sistem poin dan tantangan, hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa

tampak lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, berani mengajukan pertanyaan, serta berlomba-lomba menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin yang telah disediakan.

Temuan tersebut diperkuat Hasil wawancara dengan salah seorang siswa bernama Ardi juga memperkuat temuan tersebut. Ardi mengungkapkan bahwa:

"Belajarnya jadi tidak membosankan. Kalau dapat poin rasanya senang dan ingin belajar lagi." (Wawancara dengan Ardi, siswa kelas III, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Perasaan senang ketika memperoleh poin menjadi salah satu faktor yang mendorong siswa untuk terus mengikuti pembelajaran secara aktif. Menurut analisis peneliti, poin dan penghargaan yang diberikan guru bukan hanya berfungsi sebagai hadiah, tetapi juga sebagai bentuk pengakuan terhadap usaha belajar siswa. Pengakuan tersebut menumbuhkan rasa percaya diri serta keinginan untuk terus meningkatkan prestasi belajar pada setiap pertemuan.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya berusaha memperoleh poin secara individu, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok, saling memberikan semangat, serta menunjukkan rasa percaya diri ketika diminta tampil di depan kelas. Selama kegiatan diskusi maupun penyelesaian tantangan, siswa terlihat saling membantu memahami materi dan memberikan dukungan kepada teman yang mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar secara individual, tetapi juga memperkuat interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi antarsiswa selama proses pembelajaran.

Menurut analisis peneliti, meningkatnya keterlibatan siswa tersebut terjadi karena teknik gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang pada dasarnya menyukai aktivitas bermain, bekerja sama, serta memperoleh penghargaan atas setiap usaha yang dilakukan. Melalui sistem tantangan, poin, dan penghargaan, siswa terdorong untuk terlibat secara aktif baik dalam kegiatan individu maupun kelompok. Situasi tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga siswa tidak lagi hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahamannya melalui interaksi dengan teman dan lingkungan belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Karl M. Kapp (2012) yang menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan engagement, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Kapp menegaskan bahwa penggunaan elemen seperti poin, lencana (*badges*), tantangan, dan papan peringkat (*leaderboard*) mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Kapp, 2012, hlm. 55). Dalam penelitian ini, teori tersebut tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengikuti tantangan, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan keberanian untuk tampil di depan kelas.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sailer dan Homner (2020) yang menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan (student engagement), serta partisipasi aktif peserta didik melalui penggunaan berbagai elemen permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan teknik gamifikasi di kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi yang efektif dalam membangun lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Motivasi Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Teknik Gamifikasi

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh temuan bahwa penerapan teknik gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar, antusiasme ketika menyelesaikan tantangan, keberanian menyampaikan pendapat, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknik gamifikasi tidak hanya mengubah strategi pembelajaran yang digunakan guru, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum teknik gamifikasi diterapkan, sebagian siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Ketika guru menjelaskan materi, beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan, mudah kehilangan konsentrasi, dan hanya sedikit siswa yang berani menjawab pertanyaan. Setelah guru menerapkan sistem poin, level pembelajaran, kuis, dan penghargaan, terjadi perubahan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru karena mereka menyadari bahwa setiap materi yang dipelajari akan digunakan dalam kuis maupun tantangan pada akhir pembelajaran. Situasi tersebut membuat siswa lebih serius mengikuti proses belajar sejak awal hingga akhir pembelajaran.

Perubahan motivasi belajar tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah seorang siswa bernama Ardi yang menyampaikan:

"Belajarnya jadi tidak membosankan. Kalau dapat poin rasanya senang dan ingin belajar lagi." (Wawancara dengan Ardi, siswa kelas III, 2026).

Pernyataan Ardi menggambarkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Rasa senang yang muncul ketika memperoleh poin menunjukkan bahwa siswa menikmati proses pembelajaran, bukan hanya berorientasi pada hasil akhir. Menurut analisis peneliti, kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong munculnya motivasi intrinsik. Ketika siswa merasa nyaman dan menikmati proses belajar, mereka akan terdorong untuk belajar karena adanya minat dari dalam diri, bukan semata-mata karena tuntutan guru atau kewajiban menyelesaikan tugas. Selain meningkatkan perhatian dan semangat belajar, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta tampil di depan kelas ketika diminta mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi karena guru memberikan apresiasi terhadap setiap usaha yang dilakukan, bukan hanya terhadap jawaban yang benar. Kondisi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terbuka sehingga siswa tidak merasa takut melakukan kesalahan.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih tekun dalam menyelesaikan tugas. Selama observasi, peneliti melihat bahwa sebagian besar siswa berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan guru hingga tuntas. Mereka saling berdiskusi ketika mengalami kesulitan, membantu teman satu kelompok, dan tetap berusaha menyelesaikan tugas agar memperoleh poin sesuai target yang telah ditentukan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi secara individu, tetapi juga menumbuhkan tanggung jawab dan kerja sama dalam proses pembelajaran.

Menurut analisis peneliti, meningkatnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh adanya kombinasi antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul karena siswa merasakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sedangkan motivasi ekstrinsik diperoleh melalui sistem poin, level, dan penghargaan yang diberikan guru. Kedua bentuk motivasi tersebut saling melengkapi sehingga mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Uno (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar ditunjukkan melalui adanya perhatian terhadap pembelajaran, keinginan untuk berhasil, ketekunan dalam belajar, serta keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, indikator-indikator tersebut tampak melalui meningkatnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keberanian menjawab pertanyaan, semangat mengikuti tantangan, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat teori Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, yang menjelaskan bahwa motivasi belajar akan berkembang apabila peserta didik memperoleh pengalaman kompeten, memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, dan mendapatkan dukungan dari lingkungan belajar. Penerapan teknik gamifikasi dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan melalui berbagai tantangan pembelajaran, memperoleh pengakuan melalui sistem poin dan penghargaan, serta bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sailer dan Homner (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan student engagement melalui penggunaan elemen permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian Majuri, Koivisto, dan Hamari (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penerapan teknik gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem. Dampak tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, ketekunan, dan tanggung jawab siswa selama mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, teknik gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingkok Lalem, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan teknik gamifikasi dilaksanakan melalui integrasi berbagai elemen permainan ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dengan membagi materi ke dalam bagian-bagian kecil, memberikan kuis atau tantangan pada setiap akhir pembelajaran, menerapkan sistem level, memberikan poin atas setiap keberhasilan siswa, serta memberikan penghargaan (*reward*) sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa. Penerapan elemen-elemen tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga siswa lebih terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan teknik gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi, antusiasme mengikuti setiap tantangan, rasa percaya diri untuk tampil di depan kelas, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Selain meningkatkan motivasi belajar secara individual, teknik gamifikasi juga mendorong terbangunnya kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, teknik gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan penerapan teknik gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran, memberikan umpan balik yang positif, serta menyesuaikan unsur-unsur permainan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcomes? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- 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.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games, and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
- Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2022). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah. (2020). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prasetyo, R. B., & Meiliasari. (2025). Systematic literature review: Gamification as a strategy to enhance motivation in learning mathematics. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*.
- Sadirman. (2022). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. (2020). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*, 71, 483–517.

Ukgoda, H. (2025). Gamification in education: Its impact on engagement, motivation, and learning outcomes. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuliana Novita Sari, Elizar, & Berta Apriza. (2025). The effectiveness of gamification in improving motivation and learning outcomes in primary school mathematics: A systematic literature review. *International Journal of Elementary Education*.

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement. *Computers & Education*, 145, 103729.

Zubaidah, S. (2021). *Pembelajaran Abad 21: Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.