



## Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro

Ani Lutviana<sup>1\*</sup>, Hanif Amrulloh<sup>2</sup>, Nur Laili<sup>3</sup>

anilutviana0@gmail.com<sup>1\*</sup>, amrulloh.h@umala.ac.id<sup>2</sup>, nurlailimz89@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ma'arif Lampung

Received: 12 02 2025. Revised: 05 03 2025. Accepted: 25 03 2025.

**Abstract :** This study aims to implement gamification-based learning media as a strategy to increase learning motivation of class V.a students of MI NU Metro. Gamification that includes the implementation of game components that include points, levels, badges, and leaderboards can offer a fun and challenging learning experience for students. By using an experimental research style, this study uses quantitative techniques. This type of research randomly places participants into one of two groups: a control group and an experimental group. We study and identify the problems faced in implementing gamification media and its usefulness in increasing student learning motivation. Based on the results of this study, gamification media can increase students' enthusiasm for learning. Interactive media in the form of quiz games from (canva) is the most successful and significant gamification learning media in increasing learning motivation. Several challenges in its implementation, identified such as differences in technology access and the need for curriculum adaptation, this article recommends solutions such as teacher training and student involvement in gamification media. With the right strategy, gamification media has the potential to create a dynamic and student-centered learning atmosphere, thereby helping them achieve their maximum potential in education.

**Keywords :** Education, Gamification, Learning Motivation.

**Abstrak :** Beberapa tantangan dalam penerapannya, diidentifikasi seperti perbedaan akses teknologi dan kebutuhan untuk adaptasi kurikulum, artikel ini merekomendasikan solusi seperti pelatihan guru dan keterlibatan siswa dalam media gamifikasi. Dengan strategi yang sesuai, media gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga membantu mereka mencapai potensi maksimal dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai setrategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.a MI NU Metro. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Jenis penelitian ini melibatkan secara acak kedalam salah satu dari dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan ini peneliti menerapkan media Gamifikasi yang menyertakan implementasi komponen permainan yang mencakup poin, level, *badge*, dan *leaderboard* yang

bertujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik. Peneliti mempelajari dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam penerapan media gamifikasi dan kegunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif berupa *game* kuis dari (canva) merupakan media pembelajaran gamifikasi yang sesuai dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar.

**Kata Kunci :** Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS pada kelas V yang dilakukan di MI NU Metro sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar, karena guru belum melibatkan siswa secara memadai dalam proses belajar mengajar, maka dari itu tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Merujuk pada Pra Observasi yang sudah dilangsungkan di MI NU Metro, ditemukan bahwa partisipasi peserta didik dalam tahap pembelajaran di kelas, masih tergolong kurang adanya motivasi dalam belajar, sehingga akibatnya peserta didik mengalami rasa bosan, malas belajar dan tidak memperhatikan. upaya untuk melibatkan peserta didik tentang materi yang disampaikan harus adanya semangat dan motivasi untuk belajar. Maka, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Studi ini akan berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, dengan mengukur motivasi sebelum dan setelah penerapan.

Penelitian relevan oleh Heni Jusuf dengan judul Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar menggunakan media gamifikasi, memberikan pembelajaran yang alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun *engagement* dengan tanpa disadari oleh para peserta didik (Hakeu, Pakaya, & Tangkudung, 2023). Pembelajaran yaitu upaya yang berasal dari kesadaran untuk meningkatkan kualitas seseorang. Sumber daya manusia (SDM) akan sulit berkembang tanpa adanya pendidikan. Masalah yang dialami dalam pembelajaran yang bersifat dinamik akan selalu muncul, baik dinegara yang modern maupun berkembang. Maka dari itu pembelajaram merupakan suatu asset penting untuk meningkatkan dan mengembangkan masyarakat yang senantiasa memastikan kualitas karakter manusia (Zahra & Aisyah, 2022). Untuk memaksimalkan keberhasilan proses pembelajaran, integrasi media ke dalam proses pendidikan sangatlah penting.

Belajar dan motivasi merupakan konsep yang saling terkait erat dan saling memengaruhi. Namun, ada masalah dengan cara kita mengajar saat ini, siswa tidak terlalu tertarik dengan apa yang mereka pelajari, mereka terlalu malas untuk memperhatikan, dan mereka bahkan bermain saat guru sedang menjelaskan. Siswa masih kurang memiliki motivasi untuk belajar. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang konvensional tampaknya belum sesuai, yang berdampak pada ketidakmampuan peserta didik ketika menghadapi tantangan dalam pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar pada peserta didik (BP, Munandar, & Fitriani, 2022) Maka, dibutuhkan suatu upaya inovatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran gamifikasi, sehingga Siswa terlibat dan terhibur saat belajar dan mengembangkan keterampilan baru melalui gamifikasi, sebuah media interaktif yang dapat menghasilkan pengalaman belajar yang sangat menarik dan dapat mencapai peningkatan motivasi belajar siswa (Mertayasa, Astawan, & Gading, 2022). Gamifikasi yaitu penerapan dan pemanfaatan komponen yang ada pada game ke dalam konteks non-game, menjadi jauh lebih menarik melalui implementasi beberapa aspek yang mencakup: “*game thinking, game design, dan game mechanics.*” Komponen yang dapat diimplementasikan pada gamifikasi seperti poin, level, *badge*, dan *leaderboard* bisa menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang untuk siswa (Zahara, Prasetyo, & Yanti, 2021).

Berbeda dengan penelitian relevan sebelumnya, penelitian ini lebih menekankan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Media Gamifikasi yang akan diterapkan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menerapkan aspek-aspek yang mencakup permainan yakni poin, level, tantangan, dan hadiah, peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengikuti dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini gamifikasi dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas. Suasana belajar yang menyenangkan dapat mengurangi stres dan kecemasan, yang selalu menjadi penghalang dalam pembelajaran konvensional (Mahmubi & Homaidi, 2025).

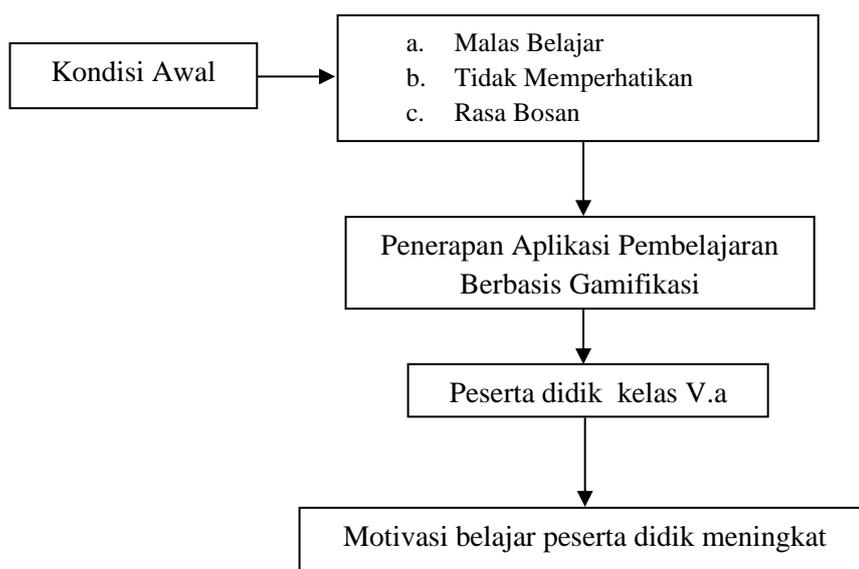
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui tahap menerapkan jenis penelitian eksperimen ulang melalui desain studi (pretest-posttest control group design), suatu jenis eksperimen yang melibatkan randomisasi pada dua kelas, yakni kontrol dan eksperimen (Abraham & Supriyati, 2022). Pada studi ini, kelas eksperimen akan menggunakan

pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi, sementara kelas kontrol akan menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional. Pada studi ini, kelas populasi yang akan berperan sebagai subjek yakni peserta didik kelas V.a MI NU Metro. 24 anak dalam satu kelas akan dijadikan sampel oleh peneliti untuk diterapkan pada studi ini. Metode penentuan sampel memanfaatkan metode *cluster random sampling*, yakni suatu strategi pengumpulan sampel yang dilaksanakan pada konteks acak. Analisis data yang diterapkan yakni teknik analisis deskriptif dan hasil uji T test melalui pemanfaatan SPSS *release* 30.0.

Adapun instrumen yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah kuesioner serta dokumentasi. Kuesioner diberikan kepada seluruh subjek siswa kelas V.a & V.b yang masing-masing kelas berjumlah 24 siswa. Terdapat dua kali pembagian kuesioner, yaitu pembagian Pretest dan Posttest terhadap motivasi belajar siswa. Adapun metode pengajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran ini yaitu, pada Bab III Topik C materi (Teknologi Untuk Kehidupan).

Tabel 1. Desain Penelitian



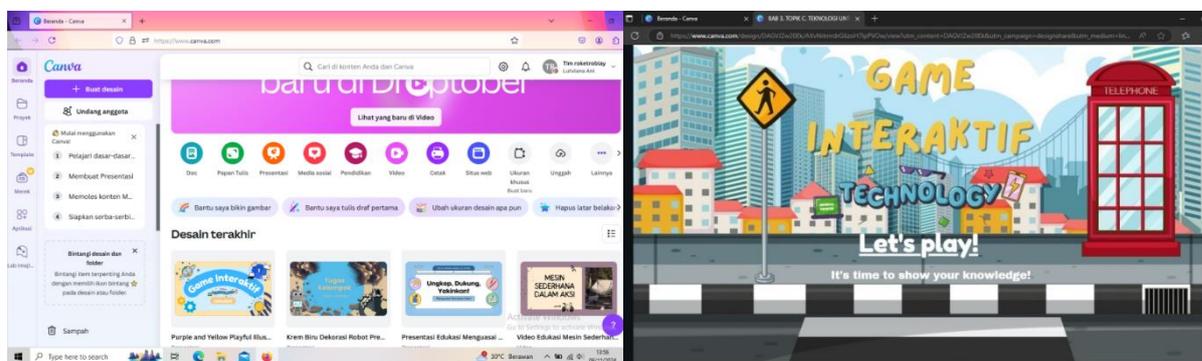
Untuk mengukur tingkat motivasi belajar, sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, penelitian ini menggunakan angket yang disusun berdasarkan teori ARCS, yakni: *Attention* (perhatian), *Relevance* (hubungan), *Convidence* percaya diri), *Satisfaction* (kepuasan), yang dijabarkan oleh John M. Keller. Angket ini terdiri dari 15 pernyataan dengan skala Likert 1-5, yang menjadi penjabaran tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Merujuk pada temuan analisis angket, didapat skor rata-rata motivasi belajar siswa sesudah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi yakni sejumlah

60,29. Hal ini menjabarkan mayoritas siswa kian termotivasi dalam belajar IPAS sesudah mengimplementasikan media tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa di pembelajaran IPAS kelas V MI NU Metro. Tahapan pembelajaran ini dilangsungkan satu kali pertemuan dan memiliki alokasi waktu 1 jam 30 menit. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 11 Februari 2025 pada kelas V.b MINU Metro sebagai kelas eksperimen, dan diikuti oleh 24 siswa dan jadwal penerapannya relevan terhadap jadwal pelajaran IPAS di sekolah. Instrumen yang diterapkan pada studi ini yakni berformat kuesioner berjumlah 15 terkait penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Instrumen yang diterapkan perlu dievaluasi melalui uji validitas serta reabilitas. Instrumen yang diterapkan menjadi alat penilaian dalam mengambil data *pretest* dan *posttest*.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan pembuatan *game* kuis gamifikasi menggunakan aplikasi *canva* dapat dilihat sebagai metode inovatif untuk meningkatkan motivasi, interaktivitas dan keterlibatan pada peserta didik. Dalam hal ini *canva* berfungsi sebagai alat desain untuk pembuatan elemen-elemen visual yang menarik, seperti soal, jawaban, dan juga elemen grafis lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Dengan menggunakan fitur *canva*, peneliti dapat dengan mudah membuat *game* yang menyenangkan, dengan menggabungkan berbagai elemen visual, ikon, dan animasi. Dalam pembuatan *game* kuis peneliti menyertakan gambar, ikon, dan juga elemen grafis lainnya untuk memperjelas *game* kuis dan membuatnya lebih interaktif. Dengan *template* yang dapat disesuaikan, peneliti membuat *game* kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut adalah gambar fitur yang ada pada *canva* sebagai sarana dalam pembuatan media gamifikasi, serta hasil dari pembuatan *game* pada aplikasi *canva*.



Gambar 1. Fitur Aplikasi *Canva* dan *Game Kuis Canva* (Gamifikasi)

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi ini yang dapat menjadikan dan melibatkan pembelajaran antara guru dan siswa, siswa dapat tetap terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Izzudin, Masugino, & Suharmanto, 2013). Dari penelitian ini, pertama-tama peneliti membagikan kuesioner kepada dua kelas antara eksperimen dan kelas control, sebelum dilakukan penerapan. Sehingga temuan pretest dari kelas eksperimen 61% dan kelas kontrol 61%. Selanjutnya peneliti menerapkan media gamifikasi kepada kelas eksperimen dengan menayangkan *game* menggunakan proyektor, lalu siswa dibagi berkelompok untuk menjawab *game* kuis. Setelah itu peneliti menyebarkan kuesioner kembali dengan didapatkan hasil *posttest* 72%. Lalu pada kelas kontrol peneliti menerapkan pembelajaran konvensional dan menyebarkan kuesioner kembali sehingga didapatkan hasil *posttest* pada kelas kontrol yaitu 62%. Maka dalam hal ini media gamifikasi berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik.

Temuan relevan dari sebuah penelitian oleh Nathaniel, yakni Implementasi Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Matematika untuk Anak Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Peneliti dalam penelitian ini memulai dengan memberikan kuesioner kepada para siswa. Dari 25 siswa yang disurvei, 17 (atau 68% dari total) mengatakan bahwa mereka belajar paling baik melalui perangkat elektronik. Ditambah lagi, delapan puluh persen, atau dua puluh siswa, suka bermain game, sedangkan dua puluh persen, atau lima siswa, tidak. Ada berbagai alasan mengapa siswa sekolah dasar senang bermain game. Matematika tidak selalu menjadi mata pelajaran favorit siswa, tetapi banyak siswa yang tertarik dalam aspek *game*, yang mungkin membuat mereka lebih antusias untuk mempelajarinya (Putra, Hidayat, & Izzati, 2024). Gambar berikut adalah dokumentasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, serta pemberian pre test serta post test melalui angket dalam mengevaluasi besaran pengaruh media pembelajaran gamifikasi terhadap peserta didik.



Gambar 2. Penerapan Media Gamifikasi dan Pemberian Kuesioner

Motivasi belajar maupun rasa percaya diri siswa dalam keterlibatan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan di kelas masih ada pada kategori kurang. Kurangnya keterlibatan dan perhatian siswa membuat mereka lebih sulit mengikuti penjelasan materi dari guru. Sebab, pada hakikatnya, anak-anak di sekolah dasar hanyalah anak-anak yang senang bermain. Media yang dibuat menggunakan platform permainan kuis interaktif *Canva* merupakan alat gamifikasi yang paling ampuh untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Sebaliknya, agar pembelajaran dapat berlangsung, siswa perlu dimotivasi untuk melakukannya. Tingkat antusiasme seseorang dalam belajar dapat ditingkatkan dengan motivasi belajar, yang pada gilirannya dapat membuat mereka menjadi pelajar yang lebih fokus dan tekun. Jadi, secara umum, ada dua sumber motivasi belajar: motivasi intrinsik siswa itu sendiri dan faktor eksternal, ekstrinsik (Anggraini & Sukartono, 2022).

Tabel 2. Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	24	30	61	42.29	8.374
Post Test	24	51	72	60.29	5.706
Valid N ( <i>listwise</i> )	24				

Berdasarkan hasil, terdapat skor minimum 51 dan skor maksimum 72 untuk *post-test*, sedangkan skor *pre-test* minimum 30 dan maksimum 61. Skor rata-rata *pretest* adalah 42,29 dan *posttest* adalah 60,29. Baik skor *pre-test* maupun *post-test* turut meningkat. Temuan ini ditunjukkan dengan timbulnya perubahan skor rata-rata yang signifikan.

Tabel 3. Hasil Uji t Test

Paired Samples Test					
Paired Differences					
95% Confidence Interval of the Difference					
			t	df	Sig. (2-tailed)
Upper					
Pair 1	pre test - post test	-18.000	-8.109	23	.001

Untuk tujuan menentukan apakah media gamifikasi dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, uji-t dilakukan. Uji-t *Test* akan mengungkap perbedaan media pembelajaran pra dan pasca gamifikasi yang signifikan. Menurut temuan uji-t pada tabel 3, nilai signifikansinya adalah  $0,001 < 0,05$ . Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang substansi secara statistik yang dilakukan sebelum dan setelah implementasi media pembelajaran gamifikasi. Terjadi perubahan nilai atau peningkatan nilai antara penilaian sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan kepada siswa di kelas V.a. MI NU Metro. Siswa kelas V.a. di MI NU Metro sangat diuntungkan dengan perangkat

pembelajaran berbasis gamifikasi. Siswa sangat terlibat dan termotivasi untuk mengikuti materi, dan mereka memperhatikan dengan saksama di kelas. Kesimpulan yang diambil dari perbedaan signifikan disegi statistik antara pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki dampak yang lebih besar daripada metode pembelajaran konvensional. Indikator efektivitas juga dievaluasi berdasarkan biaya produksi yang rendah dan hemat waktu. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan pembelajaran yang relatif lebih cepat, yang dievaluasi secara berkala selama proses pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Dari penelitian yang telah diterapkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari IPAS di kelas V di MI NU Metro. Dengan pengembangan media pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi canva dapat dilihat sebagai metode inovatif untuk meningkatkan motivasi, interaktivitas dan keterlibatan pada peserta didik. Dalam hal ini canva berfungsi sebagai alat desain untuk pembuatan elemen-elemen visual yang menarik, seperti soal, jawaban, dan juga elemen grafis lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Peneliti menyimpulkan, pertama, setelah menerima perlakuan media gamifikasi ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar, skor mean sebelum dan sesudah siswa yang mengerjakannya masing-masing adalah 42,29 dan 60,29. Kedua, siswa memberi respon positif tentang penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas, yang secara umum para siswa mendukung terhadap penerapan media gamifikasi. Dengan menerapkan media gamifikasi ini pendidik memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.  
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).  
<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>

- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 5287-5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Izzudin, A. M., Masugino, M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Automotive Science and Education Journal*, 2(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej/article/view/1910>
- Mahbubi, M. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 286-294. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355-365. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Sg Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: Gamifikasi Di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Zahra, D. N., & Aisyah, N. (2023). Pembelajaran Model Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an terhadap Kisah Nabi Ibrahim. *QuranicEdu: Journal of Islamic Education*, 1(2), 131-154. <https://jurnalannur.ac.id/index.php/QuranicEdu/article/view/189>