



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 1722 - 1732

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Caroline Rachel Valentinna^{1✉}, Endang M Kurnianti², Uswatun Hasanah³

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: carolinevalentnna@gmail.com¹, ekurnianti1@gmail.com², uswatunhasanah@unj.ac.id³

Abstrak

Gamifikasi adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti skor, poin, dan hadiah ke dalam konteks kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar yang menurun. Metode yang digunakan adalah studi pustaka atau *literature review* yang bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis pengaruh media belajar berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar berdasarkan penelitian yang relevan. Hasil penelitian didapatkan adanya peningkatan yang terjadi pada motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media belajar gamifikasi dalam proses belajar mengajar. Karena pada dasarnya siswa sekolah dasar merupakan anak yang masih gemar bermain. Adapun media belajar gamifikasi yang lebih efektif dan signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah media belajar berupa Quizizz. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media belajar gamifikasi dapat menjadi solusi dalam upaya peningkatan motivasi belajar anak siswa sekolah dasar

Kata Kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar.

Abstract

Gamification is a learning medium that integrates game elements such as scores, points, and rewards into the classroom context to increase student engagement and encourage them to increase their knowledge. The purpose of this research is to determine the use of gamification learning media to increase elementary school students' declining learning motivation. The method used is a literature study or literature review which aims to investigate and analyze the influence of gamification-based learning media on elementary school students' learning motivation based on relevant research. The research results showed that there was an increase in student learning motivation caused by the use of gamification learning media in the teaching and learning process. Because basically elementary school students are children who still like to play. The gamification learning media that is more effective and significant for increasing learning motivation is the learning media in the form of Quizizz. This proves that the use of gamification learning media can be a solution in efforts to increase the learning motivation of elementary school students

Keywords: Gamification, Motivation Learn, Elementary School.

Copyright (c) 2024 Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurnianti, Uswatun Hasanah

✉ Corresponding author :

Email : carolinevalentnna@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah suatu keadaan atau keadaan yang ada pada diri manusia yang didalamnya terdapat dorongan sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan (Emda, 2018). Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran seseorang. Tidak ada individu yang belajar tanpa adanya motivasi yang mendorong mereka. Ketika seseorang kehilangan motivasi, mereka cenderung tidak memilih aktivitas yang mendukung proses pembelajaran mereka. Jika seseorang memiliki motivasi untuk belajar, itu tidak selalu berarti bahwa mereka akan secara langsung melakukan aktivitas yang diperlukan. Namun, motivasi tetap menjadi pendorong utama dalam proses pembelajaran. Motivasi bisa menjadi kondisi psikologis di mana ada minat tertentu, meskipun individu tersebut mungkin tidak sepenuhnya terlibat dalam aktivitas tersebut. Meskipun demikian, motivasi tetap merupakan komponen kunci dalam proses pembelajaran. Minat merupakan potensi psikologis yang dapat membantu kita memahami motivasi. Dalam konteks ini, tanpa adanya motivasi, aktivitas belajar mungkin tidak terjadi. Dengan kata lain, motivasi merupakan pendorong utama di balik kegiatan pembelajaran (Rahman, 2021). Berdasarkan konsep motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan serangkaian dorongan, baik dari dalam diri maupun dari luar, yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai perubahan yang diinginkan dalam pembelajaran. Tingkat motivasi belajar juga memiliki peranan penting, di mana siswa yang memiliki motivasi yang tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih unggul (Winahyu dkk., 2024). Namun, di era modern saat ini, motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh nilai semata, tetapi juga oleh faktor-faktor lain, seperti penggunaan media pembelajaran.

Masalah yang sering dijumpai pada saat ini adalah menurunnya motivasi belajar siswa. Penurunan ini awalnya disebabkan oleh pembelajaran daring di mana tidak terjadi interaksi langsung antara siswa dan guru, mengakibatkan kurangnya umpan balik. Namun, ketika pembelajaran kembali ke mode normal, motivasi belajar siswa ternyata semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang monoton oleh guru, di antaranya adalah metode ceramah yang kurang interaktif. Hal ini mengakibatkan kurangnya efektifitas siswa terhadap pembelajaran. Menurut hasil penelitian Sanjaya dkk., (2023) dijelaskan bahwa kurangnya motivasi belajar sering disebabkan oleh metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Selain itu, faktor lain yang dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Selain itu, kurangnya variasi dalam kegiatan belajar-mengajar juga menjadi penyebab penurunan motivasi. Fenomena ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah atau kurang optimal. Ada pula hasil penelitian Evita (2023) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran daring atau online selama pandemi *COVID-19* cenderung menurun. Ada beberapa faktor yang memengaruhi penurunan motivasi belajar ini, baik dari segi internal maupun eksternal, yang terkait dengan situasi pembelajaran selama pandemi. Berdasarkan data deskriptif yang diperoleh, faktor eksternal seperti kondisi lingkungan belajar juga memberikan pengaruh terhadap penurunan motivasi belajar siswa.

Maka dari itu, untuk menjawab permasalahan diatas diperlukan alternatif dalam bentuk media belajar yaitu dengan menggunakan media belajar gamifikasi. Gamifikasi adalah penggunaan teknik dan strategi dari permainan dalam konteks non-permainan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Pendekatan ini melibatkan peserta didik dalam situasi yang menyerupai permainan dengan tujuan mengembangkan potensi dan pencapaian mereka. Meskipun awalnya digunakan dalam bidang pemasaran, gamifikasi kini telah menjadi populer dalam pendidikan. Metode pembelajaran gamifikasi melibatkan penerapan struktur atau prinsip kerja permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik serta mengubah sikap dan pola pikir mereka (Akmal Hidayat dkk., 2023). Gamifikasi merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti skor, poin, dan hadiah, ke dalam lingkungan kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan

pengetahuan mereka. Pendekatan ini menggunakan elemen-elemen yang ditemukan dalam permainan atau video game untuk memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan rasa menyenangkan dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga memanfaatkan minat dan inspirasi mahasiswa untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Jusuf, 2017). Dengan adanya penggunaan media belajar gamifikasi, diharapkan mampu meningkatkan kembali motivasi belajar siswa yang menurun.

Menurut penelitian Tiwa (2020) yang membahas tentang penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar, menjelaskan bahwa penggunaan pendekatan belajar melalui media yang menerapkan konsep gamifikasi bisa menjadi salah satu opsi pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pengajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian diatas mendukung penelitian yang telah dilakukan, karena peneliti menggunakan variabel yang sama yaitu gamifikasi. Namun gamifikasi yang telah diteliti diuji kontribusinya dengan motivasi belajar. Adapun penelitian selanjutnya yang membahas serupa dengan penlitian yang dilakukan oleh Ageng (2022) yang membahas mengenai media belajar gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar, menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan fisik, sikap positif, dan keseimbangan emosi pada anak-anak. Siswa di sekolah dasar, yang berada pada tahap usia anak-anak, sangat terkait dengan kegiatan bermain. Bahkan, mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran, seperti melalui pendekatan gamifikasi, merupakan suatu inovasi yang memperkaya karakteristik bermain yang unik dan bermanfaat. Hal ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran siswa. Hasil penelitian diatas juga mendukung penelitian yang telah dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan adanya kontribusi dari penggunaan media gamifikasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya dapat kita lihat bahwa hasil penelitian Lestari dkk., (2022) yang membahas tentang menurunnya motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika, yaitu terjadinya sebanyak 50,59% yang merupakan sebagian besar siswa menunjukkan bahwa adanya penurunan motivasi belajar salah satunya di mata pelajaran Matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nathaniel (2023) yang mengkaji penerapan gamifikasi dalam proses belajar Matematika dalam usaha meningkatkan kembali motivasi belajar siswa sekolah dasar, menjelaskan siswa di sekolah dasar cenderung memiliki minat pada permainan karena beberapa alasan, sementara ada juga yang tidak tertarik karena alasan tertentu. Namun, mayoritas dari mereka menunjukkan minat pada hal-hal yang berhubungan dengan permainan, terutama karena kemampuannya dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar. Dengan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, minat dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Bahkan, siswa yang kurang tertarik pada metode pembelajaran konvensional lebih mungkin tertarik pada pembelajaran melalui media gamifikasi, dan mereka akan bersedia mencobanya bahkan untuk materi yang sebelumnya tidak mereka sukai. Hal ini lah yang membuat peneliti melakukan penelitian yang membahas mengenai peningkatan motivasi belajar menggunakan media belajar gamifikasi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengkaji media belajar gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. penelitian ini bersifat *literature review* atau stdui kepustakaan yang akan mengambil jurnal dari tahun 2021 hingga 2024 . Tujuan utama dari penilitian ini adalah penggunaan media belajar gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar yang sudah mulai menurun dan membuat proses belajar-mengajar di sekolah dasar antara guru dan siswa menjadi lebih efektif serta mencapai tujuan pembelajaran yang dituju.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi pustaka atau *literature review*. Tujuan dari metode ini adalah untuk menyelidiki dan menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi

terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, dengan merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Studi kepustakaan adalah proses pengumpulan materi yang relevan dengan penelitian dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, literatur khusus, dan karya-karya penulis terkait (Moto, 2019). Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber penelitian kepustakaan, termasuk jurnal ilmiah, artikel, dan buku yang membahas tentang media pembelajaran berbasis gamifikasi dan dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar. Sumber-sumber data dipilih melalui proses seleksi yang cermat, dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria seperti keakuratan, kebaruan, dan kredibilitas. Seleksi dilakukan untuk memastikan bahwa hanya sumber-sumber yang paling relevan dan berkualitas tinggi yang digunakan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dari berbagai sumber penelitian kepustakaan yang relevan dengan topik penelitian. Data yang diperoleh akan selanjutnya diolah dan dianalisis untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang relevan dari penelitian-penelitian yang dipilih dikumpulkan dalam bentuk tabel yang mencakup informasi tentang judul penelitian, nama penulis, tahun terbit, metodologi yang digunakan, serta hasil yang diperoleh Mattwang (2023) yang berkaitan dengan media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya, data-data tersebut dianalisis secara menyeluruh untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang adanya peningkatan yang terjadi pada motivasi belajar siswa sekolah dasar akibat penggunaan media belajar gamifikasi dalam proses belajar mengajar.

Validitas dan reliabilitas data dalam penelitian ini akan dijaga dengan memastikan bahwa sumber data yang digunakan adalah berkualitas dan relevan dengan topik penelitian. Selain itu, peneliti akan memverifikasi keakuratan data yang diperoleh dari berbagai sumber penelitian literatur. Penelitian ini akan dilakukan sesuai dengan prinsip etika penelitian yang berlaku, termasuk menggunakan sumber data yang legal dan tidak melanggar undang-undang hak cipta.

Penelitian ini memanfaatkan sumber-sumber literatur yang diperoleh dari portal *Google Scholar*, *Garuda*, dan *Publish or Perish* dengan rentang waktu empat tahun terakhir. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel meliputi "gamifikasi terhadap motivasi belajar SD", "penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran SD", dan "gamifikasi meningkatkan motivasi belajar SD". Data yang diperoleh berasal dari sepuluh Jurnal Penelitian Nasional. Melalui studi literatur yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.

No	Judul Penelitian dan Jurnal	Peneliti dan Tahun	Metode	Hasil
1	Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa <i>Journal ICTEE</i>	Nathaniel, 2003	<i>Penelitian deskriptif</i>	Pembelajaran menggunakan media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pada dasarnya anak SD cenderung lebih menyukai hal-hal yang berbau game.
2	Penggunaan Media belajar Educandy Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan hasil dan	Wibowo, 2021	<i>Metode Penelitian Tindakan Kelas</i>	Penggunaan media Educandy dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

No	Judul Penelitian dan Jurnal	Peneliti dan Tahun	Metode	Hasil
	Motivasi Belajar PPKN Kelas III <i>Nubin Smart Journal</i>			kelas III di SD Telkom Makassar. Hal ini dilihat dari hasil observasi pada setiap siklusnya, terdapat peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya.
3	Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar <i>Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya</i>	Puijjaningsih dkk., 2024	<i>Systematic Literature Review</i>	Penggunaan media belajar gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
4	Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital <i>Journal of Curriculum Indonesia</i>	Qodr, 2020	<i>Metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka</i>	Media pembelajaran game geograpiea mampu menjadi salah satu game edukasi di era digital. Dengan menggunakan media game geograpiea dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
5	Arsitektur Boardgame Edukasi sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi dan Minat Belajar Siswa <i>Journal Of Informatics Education</i>	Purwidiatoro & Hadi, 2020	<i>Model pengembangan ADDIE</i>	Penggunaan boardgame dalam proses pembelajaran selama 1 bulan mampu meningkatkan partisipasi siswa yang awalnya 2,06 menjadi 3,01. Dengan kata lain penggunaan boardgame dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan tingkat partisipasi aktif, motivasi belajar dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
6	Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis Thinking Smart Game pada Siswa MI Multiple Sarina <i>Journal of community Empowement and Innovation</i>	Hasanah dkk., 2020	<i>Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini yaitu metode ekspositori, metode diskusi, metode praktek</i>	Penggunaan thingking smart game dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar matematika
7	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023 <i>Journal of Science Instruction and Technology</i>	Jannah dkk., 2023	<i>Penelitian Tindakan Kelas</i>	Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN 16 Mataram dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi quizizz peper.
8	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran <i>Educatif: Journal of Education Research</i>	Ariyanto dkk., 2023	<i>Penelitian Tindakan Kelas</i>	Menggunakan media belajar Quizizz untuk kegiatan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 01 Jatipurwo.

No	Judul Penelitian dan Jurnal	Peneliti dan Tahun	Metode	Hasil
9	Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh <i>Journal Universitas Pendidikan Indonesia</i>	Fadilla dkk., 2021	<i>Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses</i>	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan gamification dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
10	Using gamification in education: Strategies and impact Nabilla <i>Hipkin Journal of Educational Research</i>	Ananda dkk., 2024	<i>Literature Review</i>	Penggunaan permainan sebagai media pendukung pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran

Terjadinya penurunan motivasi belajar siswa yang signifikan terjadi semenjak pandemik virus *Covid-19* melanda Indonesia pada Desember 2019, dimana semua pihak membatasi segala aktivitas diluar lingkungan rumah. Hal ini dilakukan agar terputusnya rantai penyebaran *Covid-19*. Bukan hanya instansi dalam lingkungan pekerjaan tetapi dalam lingkungan pendidikan pun diberlakukannya secara daring yang dimana terjadinya proses belajar mengajar didalam lingkungan rumah. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar pada siswa yang mengikuti pembelajaran daring atau online di tengah situasi pandemik virus *Covid-19* ini menurun (Evita, 2023). Hal ini serupa pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadilla dkk., (2021) dimana penurunan motivasi belajar siswa menurun terjadi akibat dari proses pembelajaran jarak jauh. Perlunya sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi menjadi solusi yang dituntut untuk meningkatkan motivasi belajar yang menurun. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, siswa cenderung merasa jenuh dan kehilangan minat karena proses pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi, seperti media belajar gamifikasi, dapat memperkaya pengalaman belajar dan membangkitkan kembali motivasi belajar siswa. Mengingat kembali pada kegemaran siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai permainan. Gamifikasi adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti skor, poin, dan hadiah ke dalam konteks kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Konsep gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk mengurangi penggunaan ceramah oleh guru sebagai metode utama penyampaian materi, dan lebih menekankan pada interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, siswa diberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif, sehingga mereka lebih terlibat dan lebih termotivasi untuk belajar. Sejalan dengan hasil penelitian Bashir & Bramastia (2019) yang membahas tentang pengembangan media belajar yang menggunakan *game* juga meyakinkan dengan menggunakan media belajar gamifikasi siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian media belajar gamifikasi bisa menjadi salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nathaniel (2023) yang membahas penerapan gamifikasi pada proses belajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar ditemukan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar menyukai proses pembelajaran melalui sebuah permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk merangsang minat siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dengan demikian penggunaan media gamifikasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Yang mana hal ini serupa dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Pujaningsih dkk., (2024) yang membahas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat efektif meningkatkan

motivasi belajar siswa. Media gamifikasi juga dianggap sebagai alternatif yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran dan mendapatkan materi yang interaktif. Dengan demikian penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Hakeu dkk., 2023).

Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan merupakan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan menerapkan elemen dan strategi permainan yang sesuai, gamifikasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Dampak positif dari penggunaan gamifikasi terlihat pada peningkatan motivasi, komitmen, keterampilan kognitif, dan kinerja siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Penerapan gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan dan kinerja kognitif siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Strategi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggabungkan metode pembelajaran tradisional dengan penggunaan gamifikasi dalam bentuk permainan yang disukai oleh siswa. Dengan memadukan permainan sebagai media pendukung pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran (Ananda dkk., 2024).

Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah dkk., (2022) yang membahas tentang motivasi belajar berbasis *Thinking Smart Game* menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan selama 1 bulan dengan menggunakan media belajar *Thinking Smart Game* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa MI Multiple Sarina dalam belajar pelajaran Matematika. Diterapkannya permainan pada saat pembelajaran dikarenakan siswa sekolah dasar cenderung lebih senang belajar sambil bermain. Hal ini didukung pula oleh penelitian yang dilakukan Purwidianoro & Hadi., (2020) yang membahas tentang arsitektur *boardgame* sebagai unsur gamifikasi pembelajaran dalam membangun partisipasi aktif, motivasi dan minat belajar siswa menyatakan bahwa terjadinya peningkatan terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan selama 1 bulan dengan menggunakan media belajar *gameboard*. Terjadinya peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, yang dimana awalnya hanya 2,06 menjadi 3,01 dari angka 10. Dengan demikian penggunaan media belajar gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran (Tyaningsih dkk., 2022).

Berikutnya, ditemukan pula pada penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2021) menyatakan bahwa terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa kelas III di SD Telkom Makassar menggunakan media belajar *educandy* berbasis gamifikasi yang terlihat dari peningkatan persentase setiap siklus. Pada observasi siklus I, persentase rata-rata mencapai 48,38%, masuk dalam kategori rendah. Namun, pada siklus II, persentase rata-rata meningkat menjadi 91,60%, masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menjadi bukti nyata bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media belajar berbasis gamifikasi. Sejalan pula dengan penelitian Qodr (2020) yang membahas tentang media pembelajaran *game geograpiea* untuk anak sekolah dasar di era *digital* menyatakan bahwa media belajar gamifikasi berupa *game geograpiea* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *game geograpiea* dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar dengan lebih tekun. Selain itu memanfaatkan permainan *geograpiea* sebagai alat pembelajaran juga bisa menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan dalam proses belajar (Dipani, 2023). Siswa akan termotivasi untuk mencapai skor tertinggi, yang pada akhirnya akan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih giat sehingga dapat dikatakan bahwa menggunakan media belajar gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Selain menggunakan ketiga media belajar gamifikasi diatas, ditemukan pula media belajar berupa Quizizz yang mampu meningkatkan motivasi belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah dkk., (2023) yang membahas tentang upaya peningkatan motivasi belajar melalui Quizizz bahwa penggunaan

media belajar gamifikasi berupa aplikasi Quizizz terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 16 Mataram. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto dkk., (2023) yang membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menyatakan bahwa melakukan kegiatan evaluasi daring menggunakan media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Jati Purwo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase yang terjadi pada pra siklus, diklus I, dan siklus II. Baik pada peningkatan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan siswa mencapai KKM.

Media belajar gamifikasi seperti Quizizz adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran ini menarik bagi siswa karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar sambil bermain dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi Quizizz. Menurut penelitian Jong & Tacoh (2024) yang membahas mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjelaskan bahwa terdapat beberapa fitur yang tersedia dalam media belajar berupa Quizizz antara lain, 1). Pembuatan Kuis: Memungkinkan pengguna membuat kuis dengan mudah dengan menambahkan pertanyaan dan jawaban sesuai keinginan, 2). Tema Kuis: Pengguna diberi opsi untuk memilih dari berbagai tema kuis yang ada untuk memberikan tampilan menarik bagi siswa, 3). Mode Permainan: Terdapat beberapa mode permainan seperti mode klasik, mode live, dan mode homework yang disediakan oleh Quizizz untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, 4). Analisis Hasil: Quizizz menyediakan laporan hasil yang rinci untuk mengevaluasi prestasi belajar siswa, 5). Integrasi: Quizizz dapat dihubungkan dengan berbagai aplikasi seperti Google Classroom atau LMS lainnya untuk kemudahan pengguna, 6). Aksesibilitas: Quizizz menyediakan fitur aksesibilitas seperti pengaturan ukuran font, warna, dan kontras untuk membantu siswa yang mengalami masalah penglihatan. Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan pembuatan presentasi materi dalam format kuis interaktif. Dilengkapi dengan animasi dan interaksi yang menarik, serta mudah digunakan oleh pengguna. Penggunaan media game Quizizz ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu, aplikasi Quizizz ini dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa. Pemanfaatan media game Quizizz ini layak untuk dijadikan salah satu opsi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Astari, 2023). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media belajar gamifikasi berupa aplikasi Quizizz merupakan salah satu media belajar yang cukup efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Menurut hasil analisis ditemukan adanya 4 media belajar gamifikasi, yaitu media belajar gamifikasi berupa Gameboard, media belajar gamifikasi berupa Educandy, media belajar gamifikasi berupa game Geograpiea, dan media belajar gamifikasi berupa Quizizz. Dari ke-empat media belajar gamifikasi tersebut dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan yang terjadi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, tetapi media belajar gamifikasi berupa Quizizz lebih signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar yang dikarenakan memiliki keunggulan tersendiri yang diantaranya terdapat berbagai fitur yang membuat media belajar gamifikasi berupa Quizizz berbeda dengan media belajar gamifikasi lainnya. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan yang terjadi terhadap nilai rata-rata siswa di kelas dan ketuntasan siswa dalam mencapai nilai KKM di kelas.

Pada penelitian peneliti memiliki keterbatasan penelitian terhadap perkembangan keilmuan yaitu tidak terdapat banyak referensi dalam menemukan penelitian yang relevan. Khususnya pada bidang media belajar gamifikasi. Sehingga perlu adanya pembaharuan dari adaptasi banyaknya artikel pilihan yang membahas mengenai media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar sesuai dengan perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap ke-sepuluh artikel penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa menggunakan media belajar gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Karena pada dasarnya siswa sekolah dasar merupakan anak yang masih gemar bermain. Sehingga media belajar gamifikasi merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar anak yang sempat turun. Adapun media belajar gamifikasi yang lebih efektif dan signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah media belajar berupa Quizizz. Hal ini dapat dilihat dari terdapatnya berbagai fitur yang terdapat didalamnya. Hal inilah yang membuat media belajar gamifikasi berupa Quizizz menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Quizizz bukan hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan siswa dalam mencapai nilai KKM.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan makalah penelitian literature review ini. Berkat kasih dan karunia-Nya senantiasa menyertai penulis dalam mengeksplor ilmu pengetahuan. Ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan tanpa pamrih, doa, dan kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis. Merekalah yang menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi penulis untuk melanjutkan perjalanan akademis ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada kekasih Welmi Valen Noya yang telah memberikan masukan dorongan, dan juga semangat dalam proses penulisan artikel ini. Kehadirannya telah mewarnai perjalanan penulis dan membuatnya menjadi lebih berarti. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Endang M. Kurnianti, M.Ed., dan Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang mereka berikan selama proses penulisan artikel ini. Ilmu dan wawasan yang mereka bagikan telah memberi penulis pandangan baru dan pemahaman yang lebih mendalam. Semoga semua yang telah penulis capai dapat menjadi bagian dari kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Terima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Akmal Hidayat, Tiara Rabbani, Rahel Alik, Miftahul Jannah Saidir, Ainun Zahra Adistia, & Andi Nurwahida. (2023). Analisis Motivasi Belajar Pemrograman Mahasiswa Jtik Berbasis Utaut Terhadap Model Gamification. *Indonesian Technology And Education Journal*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.61255/itej.v1i1.46>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., Ramdhani, A. R., & Indonesia, U. P. (2024). *Hipkin Journal Of Educational Research*. 1(1), 1–12.
- Ariyanto, T. P., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-Iv Melalui Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pemelajaran*. 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v5i1.135>
- Astari, Z. (2023). *Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk*. 1(2), 59–65.
- Bashir, F. A., & Bramastia. (2019). *Mathematics And Educations Journal Volume 1 Nomor 1, Juni 2019*. 1. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6>

- 1731 *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar – Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurnianti, Uswatun Hasanah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Dipani, M. A. (2023). *Inovasi Metode Pembelajaran Menggunakan Game-Based Learning (Gbl) Untuk Memotivasi Pelajar*. 2(1), 197–204.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>
- Evita, M. P. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring. *Journal Of Education On Social Issues*, 2(2), 165–178. <https://doi.org/10.26623/Jesi.V2i2.33>
- Fadilla, D. A., Nurfadhilah, S., Studi, P., Pendidikan, T., & Indonesia, U. P. (2021). *Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. 34–43. <https://doi.org/10.17509/Jik.V19i1.42778>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar*. 6. <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V6i2.1930>
- Hasanah, N., Ambarsari, I. F., Surur, M., Darmawati, E. S., & Rakhman, F. (2022). *Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis Thinking Smart Game Pada Siswa Mi Multiple Sarina Info Artikel Abstrak Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Indonesia [1]*. *Bangsa Ini Telah Jenjang Dan Tingkat Pendidikan , Agar Diperoleh Sumber Daya Ma*. 1(2), 62–68.
- Jannah, M., Mahardikha, D. T. A., & Istiningsih, S. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di Sdn 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023*. 3(2), 62–70.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 12(1). <https://doi.org/10.24269/Dpp.V12i1.7344>
- Jusuf, H. (2017). *Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*. September 2016.
- Lestari, N. P. P., Ardana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2022). *Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Denpasar Di Masa Pandemi*. 16(1), 40–51. <https://doi.org/10.23887/Wms.V16i1.42017>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal Of Learning And Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/Jlt.V2i1.5843>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i1.16060>
- Nathaniel, V. (2023). *Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 3(2), 46–50. <https://doi.org/10.33365/Jictee.V3i2.2300>
- Purwiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020). *Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, Dan Minat Belajar Siswa*. 3. <https://doi.org/10.31331/Joined.V3i2.1420>
- Qodr, T. S. (2020). *Media Pembelajaran Game Geograpiea Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Digital*. 3(1), 45–53. <https://doi.org/10.46680/Jci.V3i2>
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. November, 289–302.
- Sanjaya, H., Suryani, I., Pgri Palembang Jl Lorong Gotong, U., Seberang Ulu, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Sunggutan. *Journal On Education*, 05(03), 7674–7682.
- Tiwa, T. M., & Manado, U. N. (2020). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. 1, 91–99.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., Prayitno, S., & Mataram, U. (2022). *Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot*. 2, 317–326.

1732 *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar – Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurnianti, Uswatun Hasanah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>

<https://doi.org/10.29303/Griya.V2i2.202>

Wibowo, S. A. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Gamifikasi*. 1(1), 126–138.

Winahyu, F. H., Nulhakim, L., & Rumanta, M. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berdiferensiasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 6(1), 661–669.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V6i1>