

Indonesian Journal of Educational Research (IJER)

Volume 1, Issue 8, June 2026, P. 63-71

Licensed by CC BY-SA 4.0

e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.21129092)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.21129092>

Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III: Eksperimen Semu di SDN Karah I/411 Surabaya

Masnia Nurlita Sari¹, Ricky Setiawan²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*masnia.22164@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Untuk meningkatkan motivasi tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Karah I/411 Surabaya. Metode yang diterapkan ialah kuasi eksperimen dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Penelitian melibatkan 42 peserta didik yang terdiri atas 22 peserta didik pada kelas eksperimen dan 20 peserta didik pada kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Data dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-test* dan *N-Gain* setelah memenuhi uji prasyarat. Hasil penelitian memperoleh nilai signifikansi 0,035 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar antara kedua kelas. Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 45,54% (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 5,48% (kategori rendah). Hasil observasi memperkuat temuan tersebut. Dengan demikian, model pembelajaran gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Model Pembelajaran Gamifikasi, Motivasi Belajar, Keterlibatan Peserta Didik, Sekolah Dasar, Penelitian Kuasi-Eksperimen

ABSTRACT

Academic success in elementary schools is heavily influenced by students' learning motivation. To enhance this motivation, it is essential to implement instructional models that can actively engage students. This study examines the effect of the gamification learning model on the learning motivation of third-grade students at SDN Karah I/411 Surabaya. A quasi-experimental method with a nonequivalent control group design was employed. The study involved 42 students, consisting of 22 students in the experimental class and 20 students in the control class. The research instruments included a learning motivation questionnaire and student activity observation sheets. Data were analyzed using the Independent Sample t-test and N-Gain score after fulfilling the prerequisite tests. The results obtained a significance value of 0.035 ($p < 0.05$), indicating a distinct difference in learning motivation between the two classes. The increase in learning motivation in the experimental class reached 45.54% (moderate category), whereas the control class only reached 5.48% (low category). Observation results further reinforce these findings. Consequently, the gamification learning model is effective in boosting students' learning motivation and serves as a viable instructional alternative in elementary schools.

Keywords: Gamification Learning Model, Learning Motivation, Student Engagement, Elementary School, Quasi-Experimental Study

Article Info

Received date: 15 June 2026

Revised date: 17 June 2026

Accepted date: 30 June 2026

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, hasil studi pendahuluan di SDN Karah I/411 Surabaya menggambarkan motivasi belajar pada peserta didik kelas III masih perlu ditingkatkan. Hasil observasi memperlihatkan sebagian peserta didik belum menunjukkan keterlibatan yang optimal selama pembelajaran. Beberapa peserta didik tampak kurang fokus, mengobrol dengan teman, bermain sendiri, mengganggu teman sekelas, serta tidak menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara bersama wali kelas III C juga menunjukkan mengenai pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh model pembelajaran

langsung dan tanya jawab. Meskipun model tersebut mampu membantu penyampaian materi, pelaksanaannya belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan mempertahankan motivasi belajar pada peserta didik. Kondisi ini memperlihatkan perlunya implementasi model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi peserta didik, lebih inovatif, dan interaktif dalam kegiatan belajar.

Peran guru menjadi sangat penting dalam memilih model pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Guru dituntut mampu menyampaikan materi dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik demi mengoptimalkan kontribusi dan keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (Silvina et al., 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, guru juga dituntut mengembangkan pembelajaran yang memadukan strategi, media, dan model pembelajaran inovatif guna menjamin ketercapaian kompetensi pembelajaran secara optimal (Andani et al., 2023). Di antara berbagai strategi instruksional, model pembelajaran gamifikasi dinilai sebagai salah satu pendekatan yang representatif dalam menjawab kebutuhan tersebut.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, tantangan, papan peringkat, dan penghargaan, ke dalam konteks bukan permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi individu (Deterding et al., 2011). Dalam bidang pendidikan, gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Temuan meta-analisis juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Sailer & Homner, 2020).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Putri et al., (2023) membuktikan bahwa model pembelajaran gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK. Hasil yang serupa juga ditunjukkan oleh Tamara & FH, (2024) yang menemukan bahwa gamifikasi berbantuan QR Code mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di jenjang SMA.

Pada jenjang sekolah dasar, Rahmatullah et al., (2022) melaporkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian, Amanda & Mulyani, (2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran di sekolah dasar mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Ummami & Puspita, (2026) menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman budaya sekaligus hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan Meilina & Istianah, (2024) juga menghasilkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara optimal. Temuan tersebut diperkuat oleh Valentinna et al., (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar, sedangkan Irnawati et al., (2024) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar matematika.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penerapan gamifikasi, masih terdapat kesenjangan penelitian. Sebagian besar penelitian dilakukan pada jenjang SMA dan SMK atau lebih banyak menelaah pengaruh gamifikasi terhadap partisipasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, maupun hasil belajar. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar melalui desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi pada peserta didik kelas III sekolah dasar dengan fokus pada motivasi belajar sebagai variabel terikat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Karah I/411 Surabaya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental research*) dan menerapkan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pengacakan subjek penelitian. Kedua kelompok diberikan pre-angket dan post-angket untuk mengukur perubahan motivasi belajar peserta didik setelah pemberian perlakuan. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

O₁ = Pre-angket kelas eksperimen

O₂ = Post-angket kelas eksperimen

O₃ = Pre-angket kelas kontrol

O₄ = Post-angket kelas kontrol

X = Pembelajaran menggunakan model pembelajaran gamifikasi

Penelitian dilaksanakan di SDN Karah I/411 Surabaya pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 selama dua minggu pada pembelajaran Matematika materi operasi bilangan cacah. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Karah I/411 Surabaya. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik awal antar kelas berdasarkan jumlah peserta didik, kemampuan akademik, dan hasil diskusi dengan guru kelas. Sampel penelitian terdiri atas kelas III C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 peserta didik dan kelas III A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 peserta didik.

Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Angket terdiri atas 15 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar yang mengacu pada *Self-Determination Theory* (SDT), meliputi aspek otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, serta teori behavioristik yang menekankan peran penguatan dan penghargaan dalam mendorong perilaku belajar.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen divalidasi melalui uji validitas isi oleh dosen ahli dan guru kelas, kemudian diuji validitas empiris menggunakan korelasi *Product Moment*. Hasil pengujian menunjukkan seluruh butir pernyataan dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dan memperoleh nilai sebesar 0,883 pada pre-angket serta 0,918 pada post-angket, sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pre-angket kepada kelas eksperimen dan kelas

kontrol untuk memperoleh gambaran kondisi awal motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran Matematika materi operasi bilangan cacah menggunakan model pembelajaran gamifikasi selama tiga kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran langsung (*direct instruction*) sebagaimana yang biasa diterapkan oleh guru.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan beberapa elemen gamifikasi, yaitu misi, *points*, *leaderboard*, dan *reward*. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, aturan permainan, serta mekanisme perolehan poin. Peserta didik kemudian menyelesaikan berbagai tantangan secara berkelompok melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah. Setiap kelompok memperoleh poin berdasarkan ketepatan jawaban, kecepatan menyelesaikan tugas, keaktifan berdiskusi, dan kerja sama selama pembelajaran. Akumulasi poin ditampilkan pada *leaderboard* yang diperbarui pada setiap akhir pertemuan sehingga peserta didik dapat memantau perkembangan kelompoknya. Kelompok dengan perolehan poin terbaik memperoleh *reward* berupa penghargaan simbolis sebagai bentuk penguatan positif terhadap partisipasi dan usaha belajar.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan *post*-angket untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi aktivitas peserta didik dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 25*. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan skor motivasi peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Pengujian prasyarat menggunakan *Shapiro-Wilk* dan *Levene's Test* merupakan prosedur yang lazim dalam studi kuasi-eksperimen pendidikan untuk memastikan pemenuhan asumsi uji parametrik (Gopalan et al., 2020). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor *post*-angket antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Selain itu, peningkatan motivasi peserta didik dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk menentukan kategori peningkatan motivasi pada masing-masing kelompok.

HASIL

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SDN Karah I/411 Surabaya dengan melibatkan 42 peserta didik kelas III yang terdiri atas 22 peserta didik pada kelas III C sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik pada kelas III A sebagai kelas kontrol. Penerapan model pembelajaran gamifikasi dilaksanakan pada pembelajaran Matematika materi operasi bilangan cacah selama dua minggu. Pada kelas eksperimen, pembelajaran diintegrasikan dengan elemen gamifikasi berupa tantangan, poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan penghargaan (*reward*), sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran langsung (*direct instruction*) sebagaimana yang biasa diterapkan oleh guru. Selanjutnya, dilakukan analisis data untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran.

Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar peserta didik diukur melalui pemberian *pre*-angket sebelum perlakuan dan *post*-angket setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 45,27 menjadi 52,00, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 46,85 menjadi 48,25. Peningkatan skor pada kelas eksperimen tampak lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran langsung pada peserta didik kelas III. Statistik deskriptif motivasi belajar peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Peserta Didik

Data	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Pre-angket Eksperimen	22	28	56	45,27	6,482
Post-angket Eksperimen	22	38	60	52,00	6,047
Pre-angket Kontrol	20	36	54	46,85	4,694
Post-angket Kontrol	20	38	57	48,25	4,972

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data motivasi belajar peserta didik berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	N	Sig.	Keterangan
Pre-angket Eksperimen	22	0,117	Normal
Pre-angket Kontrol	20	0,246	Normal
Post-angket Eksperimen	22	0,142	Normal
Post-angket Kontrol	20	0,957	Normal

Berdasarkan Tabel 3, seluruh data *pre-angket* dan *post-angket* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data motivasi belajar peserta didik pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
Pre-angket	0,439	Homogen
Post-angket	0,584	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi pada data *pre-angket* dan *post-angket* lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen sehingga memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji *Independent Sample t-test*.

Uji Independent Sample t-test

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,035 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil uji *Independent Sample t-test* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample t-test

Data	Mean Eksperimen	Mean Kontrol	t	Sig. (2-tailed)
Post-angket	52,00	48,25	2,182	0,035

Berdasarkan hasil pengujian, rata-rata skor *post-angket* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran gamifikasi dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung.

Uji *N-Gain*

Untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar peserta didik, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain*. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 45,54 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 5,48 dengan kategori rendah. Hasil uji *N-Gain* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji *N-Gain*

Kelompok	N	Mean <i>N-Gain</i>	Kategori
Eksperimen	22	45,54	Sedang
Kontrol	20	5,48	Rendah

Berdasarkan Tabel 6, peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang berada pada kategori rendah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi memberikan peningkatan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran langsung pada peserta didik kelas III.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III sekolah dasar. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara lebih baik dibandingkan pembelajaran langsung. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai dan hipotesis yang diajukan diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik utama model pembelajaran gamifikasi. Selama proses pembelajaran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan pemberian poin (*points*), penghargaan (*reward*), tantangan (*challenge*), dan papan peringkat (*leaderboard*). Elemen-elemen tersebut memberikan umpan balik secara langsung terhadap pencapaian peserta didik sehingga mereka terdorong untuk menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran dengan lebih antusias. Secara khusus, integrasi *leaderboard* dan *badge* terbukti efektif dalam memfasilitasi pemenuhan kebutuhan kompetensi siswa serta meningkatkan ketekunan terhadap keberartian tugas yang diberikan (Saleem et al., 2022).

Berbeda dengan pembelajaran langsung yang lebih berpusat pada guru, gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam penyelesaian tantangan dan memperoleh penghargaan atas usaha yang dilakukan. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya motivasi belajar (Deterding et al., 2011; Sailer & Homner, 2020). Tinjauan sistematis terbaru juga menunjukkan bahwa elemen gamifikasi yang mengaktifkan tujuan pembelajaran dan umpan balik progres cenderung menghasilkan efek motivasional yang lebih konsisten pada konteks pendidikan dasar (Alcaine et al., 2024).

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Ryan & Deci, (2020). Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, terpenuhi. Pada penelitian ini, peserta didik memperoleh kesempatan memilih strategi dalam menyelesaikan tantangan sehingga kebutuhan akan otonomi terpenuhi. Pemberian poin, penghargaan, dan umpan balik selama pembelajaran memperkuat persepsi kompetensi peserta didik terhadap

kemampuan yang dimiliki. Selain itu, aktivitas diskusi dan kerja sama antar peserta didik selama pembelajaran memenuhi kebutuhan keterhubungan sosial. Terpenuhinya ketiga kebutuhan psikologis tersebut memungkinkan munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran langsung yang relatif lebih berpusat pada penyampaian materi.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan observasi aktivitas peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Mereka lebih aktif menjawab pertanyaan, berusaha memperoleh poin, mempertahankan posisi pada *leaderboard*, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan ketertarikan mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Sebaliknya, pada kelas kontrol masih dijumpai peserta didik yang kurang fokus, kurang aktif berpartisipasi, dan mudah terdistraksi selama proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut memperkuat data angket bahwa peningkatan motivasi belajar tidak hanya terlihat melalui skor instrumen, tetapi juga tercermin dalam perubahan perilaku belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Putri et al., (2023) melaporkan bahwa penerapan gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik SMK pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Hasil serupa juga ditemukan oleh Tamara & FH, (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi dengan bantuan QR Code meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA. Pada jenjang sekolah dasar, Ayu et al., (2024) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Konsistensi hasil tersebut memperkuat bahwa gamifikasi memiliki potensi yang luas untuk diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya memanfaatkan angket sebagai instrumen untuk mengukur motivasi belajar atau berfokus pada jenjang pendidikan menengah. Penelitian ini memberikan kebaruan melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi pada peserta didik kelas III sekolah dasar dengan mengombinasikan pengukuran motivasi menggunakan angket dan observasi aktivitas peserta didik. Kombinasi kedua instrumen tersebut memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan motivasi belajar, baik berdasarkan persepsi peserta didik maupun perilaku nyata yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa efektivitas gamifikasi tidak hanya tercermin pada peningkatan skor motivasi, tetapi juga tampak dalam keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Walaupun demikian, peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen masih berada pada kategori sedang berdasarkan hasil *N-Gain*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan aspek afektif yang dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti karakteristik individu, minat belajar, dukungan keluarga, lingkungan belajar, serta strategi pembelajaran guru (Fernando et al., 2024). Selain itu, penelitian ini hanya dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan sehingga kemungkinan belum memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk membangun motivasi belajar yang lebih stabil. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi secara berkelanjutan diperkirakan dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi belajar.

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dasar dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, durasi perlakuan yang relatif singkat memungkinkan munculnya peningkatan antusiasme peserta didik karena pengalaman menggunakan model pembelajaran baru. Ketiga,

penelitian hanya mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar tanpa mengukur dampaknya terhadap hasil belajar maupun retensi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, waktu implementasi yang lebih panjang, serta mengintegrasikan variabel lain seperti hasil belajar, keterlibatan belajar, atau kemampuan berpikir kritis agar efektivitas model pembelajaran gamifikasi dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi merupakan salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Pengintegrasian elemen permainan ke dalam pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar peserta didik, meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan model pembelajaran gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Karah I/411 Surabaya. Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan melalui hasil *Independent Sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang berada pada kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen lebih antusias, aktif berpartisipasi, mampu bekerja sama, dan menunjukkan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan elemen-elemen gamifikasi, seperti *points*, *reward*, *challenge*, dan *leaderboard*, mampu mendukung pemenuhan kebutuhan otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*) sebagaimana dijelaskan dalam *Self-Determination Theory*. Temuan ini memperluas bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi pada konteks pendidikan dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas rendah yang masih relatif terbatas dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Secara praktis, model pembelajaran gamifikasi dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan 42 peserta didik dari satu sekolah dengan durasi penerapan yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan pengaruh gamifikasi dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, menerapkan gamifikasi dalam periode pembelajaran yang lebih panjang, serta mengkaji pengaruhnya terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, keterlibatan (*student engagement*), kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan kolaborasi peserta didik. Dengan demikian, pengembangan penelitian mengenai gamifikasi di sekolah dasar diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang semakin komprehensif bagi pengembangan praktik pembelajaran inovatif.

REFERENSI

- Alcaine, P. B., S'anchez, E. V., Hern'andez, S. O., & Escoriaza, J. C. (2024). *Training pre-service teachers to deal with cyberbullying: Collective intelligence as a mode of learning*. 220(July). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105123>
- Amanda, D., & Mulyani. (2025). *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*

- Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Madiun*. 13(3), 802–814.
- Andani, F., Octavia, R., Pahera, D., Alisah, S., Erda, W., & Andani, N. S. (2023). Strategi Guru Dalam Memberikan Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas III Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 5 Kota Bengkulu. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu*, 4(1), 152–165.
- Ayu, A. F., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Andikos, A. F. (2024). *Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi*. 2, 81–85. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3, 1223–1243.
- 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: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011, September, 9–15*. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Gopalan, M., Rosinger, K., & Ahn, J. Bin. (2020). Use of Quasi-Experimental Research Designs in Education Research: Growth, Promise, and Challenges. *Review of Research in Education*, 218–243. <https://doi.org/10.3102/0091732X20903302>
- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>
- Meilina, A., & Istianah, F. (2024). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA DI SD Aida Meilina. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(5), 851–861.
- Putri, R. F. R., Sudiyanto, & Muchsini, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK. *Jurnal “Tata Arta” UNS*, 9(3), 287–299.
- 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. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective : Definitions , theory , practices , and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(April), 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning : a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Silvina, D., Shalshabila, S., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Peserta Didik di Era Teknologi. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3, 91–103.
- Tamara, M. D., & FH, Y. (2024). Efektivitas Model pembelajaran Gamification Berbantuan QR Code Terhadap Motivasi Belajar. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 73–79.
- Ummami, R. A., & Puspita, A. M. I. (2026). Pengembangan Media Gamifikasi GAMASURA Terintegrasi Surabaya Local Wisdom untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 243–256.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>