



### MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD KARADENAN KAUM KABUPATEN BOGOR

Ika Suartika<sup>1</sup>, Yeni Raini<sup>2</sup>, M. Aidil Adhadits Al-Hafizh<sup>3</sup>, Safrizal Pratama<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

<sup>1</sup>yenirahman0989@gmail.com, <sup>2</sup>isuartika3@gmail.com

#### Abstrak

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam menumbuhkan semangat belajar dan memotivasi siswa sejak usia dini. Dalam praktik Kurikulum Merdeka, proses belajar dan pembelajaran diharuskan untuk relevan dalam konteks kehidupan siswa, menyenangkan, dan memanfaatkan perkembangan teknologi secara tepat dan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam kegiatan belajar mengajar di SD Karadenan Kaum, Kabupaten Bogor, serta mengevaluasi pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dapat diperoleh melalui observasi langsung di lapangan, wawancara narasumber, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen-elemen gamifikasi seperti sistem poin, tingkatan, lencana, dan papan skor dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong persaingan yang positif, serta meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Temuan ini selaras dengan pendekatan konstruktivisme, yang menekankan peran aktif siswa dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh Teori Self- Determination dari Deci dan Ryan (2000), yang menyoroti pentingnya pemenuhan kebutuhan akan kompetensi, kemandirian, dan hubungan sosial dalam meningkatkan motivasi belajar.

**Kata kunci:** Gamifikasi, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Kurikulum Merdeka, Pendidikan Dasar.

#### Abstract

*Basic education plays a crucial role in fostering a learning spirit and motivating students from an early age. In the implementation of the Merdeka Curriculum, the learning process is expected to be contextually relevant, enjoyable, and to make optimal use of technological advancements. This study aims to examine the application of interactive, gamification-based learning media in classroom activities at SD Karadenan Kaum, Bogor Regency, and to evaluate its impact on enhancing students' learning motivation. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through direct observation, interviews, and document analysis. The findings reveal that incorporating gamification elements such as point systems, levels, badges, and leaderboards can create a more engaging learning environment, encourage healthy competition, and increase students' participation and enthusiasm in the classroom. These results align with the constructivist learning approach, which emphasizes the active role of students in shaping meaningful*

*learning experiences. Furthermore, the findings are supported by the Self-Determination Theory proposed by Deci and Ryan (2000), which highlights the importance of fulfilling the basic psychological needs of competence, autonomy, and relatedness to enhance intrinsic motivation in learning.*

**Keywords:** *Gamification, Interactive Learning Media, Learning Motivation, Merdeka Curriculum, Basic Education.*

## I. Pendahuluan

Di tengah era transformasi digital dalam dunia pendidikan, kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif semakin mendesak, terutama untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di tingkat pendidikan dasar. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat adalah gamifikasi, yaitu dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas non-permainan, termasuk dalam proses pembelajaran. Kapp (2012) menyatakan bahwa gamifikasi bukan hanya tentang menyisipkan permainan ke dalam kegiatan belajar, melainkan memanfaatkan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Deterding et al. (2011) yang menyebutkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, khususnya dalam lingkungan belajar yang menuntut interaktivitas tinggi.

Berbagai studi telah membuktikan bahwa gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hamari et al. (2014) mengemukakan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik yang secara langsung berdampak pada hasil belajar. Studi yang dilakukan oleh Fakhrunnisa (2023) dan Marisa et al. (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan elemen permainan seperti sistem poin, level, lencana, dan papan peringkat dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini sejalan dengan Teori Self-Determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000), yang menjelaskan bahwa motivasi berkembang ketika individu merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan koneksi sosial. Penggunaan berbagai elemen dalam gamifikasi dinilai dapat memenuhi ketiga aspek tersebut melalui struktur tantangan dan sistem penghargaan yang terorganisir.

Meskipun implementasi gamifikasi telah banyak diteliti, masih terdapat sejumlah kendala dalam penerapannya secara efektif di tingkat sekolah dasar. Penelitian oleh Hakeu, Pakaya, dan Tangkudung (2023) mengungkapkan bahwa hambatan seperti kurangnya pemahaman mengenai mekanisme permainan serta tantangan dalam merancang desain gamifikasi sering kali menghalangi optimalisasi penggunaannya. Dalam lingkup Kurikulum Merdeka yang memfokuskan pada fleksibilitas, diferensiasi dalam pembelajaran, serta pemanfaatan media yang inovatif, penerapan gamifikasi memerlukan perencanaan dan penyesuaian yang matang agar berjalan secara optimal dan dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Meskipun Panduan Kurikulum Merdeka (Kemendikbud Ristek, 2022) mendorong penggunaan media

interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang bermakna, kajian mengenai integrasi gamifikasi dengan media interaktif dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar masih tergolong terbatas.

Di sisi lain, perkembangan media interaktif seperti video interaktif, simulasi, dan permainan edukatif berbasis komputer membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, responsif, dan menyenangkan. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memberikan respons langsung terhadap materi (Saluky, 2016; Suyitno, 2016). Namun, keterpaduan antara gamifikasi dan media interaktif dalam satu desain pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka masih menjadi tantangan yang jarang dibahas secara mendalam.

Berdasarkan paparan tersebut, disusunnya artikel ilmiah ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi berbasis media interaktif sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar, khususnya dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka. Fokus kajian diarahkan pada upaya menjembatani kesenjangan antara potensi gamifikasi yang terbukti efektif secara teori dan tantangan implementasinya dalam praktik pembelajaran di kelas. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan solusi inovatif yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran masa kini dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih relevan dan berorientasi pada peserta didik.

### Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi dalam konteks pendidikan merupakan suatu pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Kapp (2012) mengemukakan bahwa gamifikasi tidak hanya tentang menciptakan permainan, tetapi juga penerapan elemen-elemen seperti poin, level, lencana, dan papan peringkat guna mendorong partisipasi aktif siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Sementara itu, Deterding et al. (2011) menyatakan bahwa gamifikasi adalah penggunaan karakteristik permainan dalam situasi non-permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, elemen-elemen gamifikasi dapat diterapkan sebagai berikut:

- Poin: Memberikan penghargaan langsung atas keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan dengan benar.
- Level: Menandai perkembangan dan pengalaman belajar siswa, mengajak mereka untuk meraih pencapaian yang lebih tinggi.
- Lencana (Badges): Simbol pencapaian yang dapat dibagikan atau dipamerkan, dengan memberikan pengakuan atas prestasi yang diraih oleh siswa.
- Papan Peringkat (Leaderboards): Sistem peringkat yang dapat mendorong kompetisi sehat antar siswa.

- Tantangan: Mendorong usaha dan ketekunan siswa melalui tugas-tugas yang menantang namun dapat dicapai

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi di dalam individu siswa. Hamari et al. (2014) mengemukakan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berdampak positif pada hasil belajar yang lebih baik. Studi oleh Hakeu, Pakaya, dan Tangkudung (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan efisien. Namun, tantangan dalam implementasi gamifikasi, seperti kebutuhan untuk desain yang tepat dan pemahaman tentang mekanika permainan, juga harus diperhatikan (Landers, 2014).

Hamari et al. (2014) mengemukakan bahwa penerapan gamifikasi dalam kegiatan belajar, bisa meningkatkan semangat belajar dari dalam diri siswa, yang berpengaruh baik terhadap pencapaian akademis yang lebih baik. Berbagai studi dan penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi siswa aktif secara signifikan. Sebagai contoh, studi oleh Hakeu, Pakaya, dan Tangkudung (2023) mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi di sekolah dasar dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan efisien. Walau begitu, tantangan dalam implementasi gamifikasi, seperti kebutuhan untuk desain yang tepat dan pemahaman tentang mekanika permainan, juga harus diperhatikan (Landers, 2014). Gamifikasi dalam bidang pendidikan diartikan sebagai penggunaan elemen permainan di dalam lingkungan belajar guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Di kelas 4 (empat) SDN Karadenan Kaum, konsep gamifikasi dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Misalnya:

- Matematika: Menggunakan latihan soal berbasis poin, di mana siswa mendapatkan poin untuk setiap jawaban benar, dan pengurangan poin setiap jawaban salah, siswa dapat mencapai level tertentu untuk membuka soal lainnya.
- Bahasa Indonesia: Membagikan lencana kepada siswa atas pencapaiannya dalam menulis cerita atau memahami bacaan, serta penggunaan papan peringkat untuk mendorong siswa untuk membaca lebih banyak buku.
- Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): Menggunakan tantangan berbasis level untuk eksperimen sederhana, di mana level siswa dapat naik setelah berhasil menyelesaikan eksperimen dan menjelaskan hasilnya.
- Pendidikan Agama Islam (PAI): Menggunakan lencana yang diberikan kepada siswa untuk hafalan doa atau surah pendek, serta poin untuk partisipasi aktif dalam diskusi keagamaan

Penelitian oleh Hakeu, Pakaya, dan Tangkudung (2023) mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan efisien. Dapat disimpulkan bahwa integrasi elemen gamifikasi seperti poin dan level dalam pembelajaran meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa secara signifikan.

Fakhrunnisa (2023) juga menyebutkan bahwa gamifikasi menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan mendorong siswa untuk lebih terlibat, melalui tantangan dan penghargaan yang terorganisir. Dalam studi yang dilakukan, penerapan permainan pembelajaran yang menggunakan Educandy pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD 103 Bontompare memperlihatkan peningkatan semangat belajar para siswa.

### **Teori Motivasi Belajar**

Jika sesuai dengan pemahaman teori Self-Determination yang dicetuskan oleh (Deci & Ryan, 2000) dikemukakan bahwa motivasi berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial. Penggunaan elemen-elemen gamifikasi mendukung teori ini dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasa kompeten, memiliki kebebasan dalam memilih, dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Schunk et al. (2014), Tingginya motivasi belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan pencapaian akademik yang optimal. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan siswa yang termotivasi untuk menetapkan tujuan belajar yang jelas, menggunakan strategi pembelajaran yang efektif, serta menunjukkan ketekunan yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Motivasi untuk belajar dapat diartikan sebagai penggerak, bantuan dari yang berasal dari internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan antusiasme tinggi McDonald (dalam Kompri, 2016) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi berperan sebagai faktor penggerak yang mendorong siswa untuk antusias dalam mencapai prestasi. Siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah umumnya cenderung menunjukkan pencapaian akademik yang juga rendah. (Mangelep & Kaunang, 2018). Motivasi untuk belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena berfungsi sebagai penggerak di dalam proses pembelajaran (Sardiman, 2011; Mangelep et al., 2020). Dalam pemahaman teori behaviorisme, motivasi memainkan peran yang signifikan dalam mendorong siswa untuk menunjukkan perilaku atau hasil belajar yang diharapkan (Mangelep et al., 2023). Motivasi siswa timbul sebagai respons terhadap rangsangan dan pengaruh yang diberikan, serta dari keinginan siswa sendiri untuk memahami materi atau mencapai hasil belajar yang diinginkan (Mangelep et al., 2024). Selain motivasi belajar, lingkungan belajar juga berkontribusi pada keberhasilan proses pembelajaran (Mangelep et al., 2025).

## **Kurikulum Merdeka**

Kurikulum Merdeka menekankan pada kebebasan, diferensiasi, dan fleksibilitas bagi pendidik untuk menentukan teknik dan alat yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam dokumen Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka (Kemendikbud Ristek, 2022), penggunaan inovasi berbasis teknologi, seperti media interaktif, sangat dianjurkan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Kemendikbudristek (2022), Kurikulum Merdeka adalah program pendidikan yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan bakat dan minat mereka, serta sekaligus memberikan kesempatan bagi guru atau pengajar untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan situasi dan kebutuhan siswa.

Roos M. S. Tuerah dan Jeanne M. Tuerah (2023) menambahkan bahwa kurikulum ini merupakan pendekatan pembelajaran yang fleksibel, berfokus pada peserta didik, dan mendorong penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, Menurut As Sayfullooh, Rachmawati, dan Handayani (2024), Kurikulum Merdeka dirancang berdasarkan prinsip konstruktivisme, khususnya teori belajar Vygotsky yang menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam strategi ini, siswa tidak hanya sekadar menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui kerja sama dengan guru dan rekan sebaya, serta melalui tantangan-tantangan kognitif (berpikir) yang disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka.

Prinsip seperti scaffolding dan Zona Perkembangan Proksimal menjadi pijakan penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan mendukung perkembangan potensi setiap individu. Di sisi lain, Huda, Suyadi, dan Murdiono (2023) menelaah Kurikulum Merdeka melalui perspektif epistemologi Islam dan menemukan bahwa terdapat kesesuaian antara kebijakan pendidikan tersebut dengan nilai-nilai pendidikan Islam. Kurikulum Merdeka dianggap sejalan dengan prinsip Islam yang menjunjung tinggi kebebasan berpikir,

penghargaan terhadap fitrah dan potensi individu, serta pentingnya pendidikan yang membentuk karakter secara utuh. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka tidak hanya memiliki dasar teoritis yang kuat dari sisi psikologi pendidikan modern, tetapi juga memiliki landasan filosofis yang harmonis dengan nilai-nilai keislaman.

Kurikulum Merdeka merupakan suatu kebijakan di bidang pendidikan yang bertujuan memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan para pendidik dalam menyusun serta menjalankan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik. Rahayu et al. (2022) menyatakan bahwa kurikulum ini berfokus pada esensialisasi materi, fleksibilitas dalam pembelajaran, serta penguatan karakter dan kompetensi siswa. Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan, menekankan bahwa

Kurikulum Merdeka mengutamakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kesiapan belajar siswa, bukan hanya berdasarkan kelas atau usia.

### **Media Interaktif**

Media interaktif merupakan integrasi berbagai elemen digital seperti teks elektronik, gambar statis maupun dinamis, animasi, video, dan audio yang dirancang dalam suatu lingkungan digital terstruktur untuk memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan informasi guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam konteks pendidikan modern, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan auditori, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang konstruktif, partisipatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Penelitian oleh Paramita, Lasmawan, dan Kertih (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan platform Genially pada materi karakteristik geografis Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Demikian pula, studi oleh Primadani dan Pangastuti (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dengan hyperlink dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

Lebih lanjut, penelitian oleh Listrianti, Paputungan, dan Qowiyah (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini sejalan dengan temuan Hafizin, Hasanah, dan Agustina (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan literasi membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD.

Dalam ranah sains, Nursalamah, Jayadinata, dan Sunaengsih (2023) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang efektif dalam meningkatkan literasi sains siswa pada materi perubahan wujud benda. Sementara itu, Maielfi dan Ardiana (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

Dalam konteks pembelajaran daring selama pandemi COVID-19, Bimo dan Dartani (2021) menyoroti peran multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan menjaga motivasi belajar meskipun tanpa tatap muka langsung. Studi ini menekankan pentingnya adaptasi teknologi dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh.

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menggarisbawahi bahwa media interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung. Studi ini

menekankan pentingnya adaptasi teknologi dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh.

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menggarisbawahi bahwa Penggunaan media interaktif memungkinkan penyampaian materi secara adaptif terhadap kecepatan belajar masing-masing peserta didik serta memfasilitasi keterkaitan antara konsep-konsep pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media ini memiliki kontribusi strategis dalam membangun ekosistem pembelajaran yang menyeluruh dan berorientasi pada transformasi, sejalan dengan karakteristik dan kebutuhan pendidikan di era abad ke-21.

## II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi lapangan untuk mengeksplorasi secara mendalam persepsi, pengalaman, dan respons siswa serta guru terhadap penerapan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur gamifikasi interaktif. Sejalan dengan pandangan Moleong (2017), pendekatan kualitatif bertujuan memahami makna di balik fenomena sosial dari sudut pandang partisipan melalui keterlibatan langsung dan intensif di lapangan. Selain itu, pendekatan ini didukung oleh pemikiran Sugiyono (2019), yang menekankan bahwa metode kualitatif sesuai untuk mengkaji objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan interpretasi data.

### **Subjek Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini meliputi siswa kelas IV dan guru wali kelas di sebuah sekolah dasar yang telah menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajarannya. Teknik pemilihan partisipan dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan sejauh mana keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media interaktif secara aktif dan konsisten.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDN Karadenan Kaum, yang terletak di wilayah Karadenan, Cibinong, Kabupaten Bogor, selama periode Februari hingga April 2025. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pertimbangan bahwa institusi tersebut secara konsisten telah mengintegrasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam upaya memperoleh data primer yang mendalam dan relevan, penelitian ini menerapkan tiga teknik utama pengumpulan data, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi.

### 1. Observasi Partisipatif

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media gamifikasi di dalam kelas. Observasi dilaksanakan secara partisipatif, di mana peneliti turut serta dalam aktivitas pembelajaran untuk memahami secara langsung dinamika penggunaan media, pola interaksi antara guru dan peserta didik, serta respons-respons yang muncul secara spontan selama proses berlangsung. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi dan catatan lapangan.

### 2. Wawancara Semi-Terstruktur

Teknik wawancara diterapkan kepada guru kelas serta sejumlah siswa yang dipilih sebagai informan kunci. Wawancara ini dirancang dalam bentuk semi-terstruktur untuk memberikan ruang eksplorasi terhadap topik-topik penting yang muncul selama proses pembelajaran. Pertanyaan difokuskan pada pandangan mereka terhadap penggunaan media gamifikasi, tingkat kemudahan dalam penggunaannya, pengaruhnya terhadap motivasi belajar, serta kendala-kendala yang dihadapi. Seluruh proses wawancara direkam dengan persetujuan informan dan ditranskrip untuk dianalisis lebih lanjut.

### 3. Dokumentasi

Dokumen pendukung dikumpulkan guna memperkuat hasil temuan di lapangan, meliputi catatan lapangan yang merekam jalannya pembelajaran, foto-foto aktivitas siswa dan suasana kelas, serta tangkapan layar dari media gamifikasi interaktif yang digunakan selama pembelajaran. Semua dokumen tersebut dihimpun dan dianalisis sebagai data pelengkap dalam proses interpretasi hasil penelitian.

## Alat dan Bahan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan sejumlah instrumen guna mendukung proses pengumpulan data secara optimal. Instrumen-instrumen tersebut dirancang untuk menjaring data yang akurat dari berbagai sumber dan teknik, baik melalui observasi, dokumentasi, maupun wawancara. Setiap alat disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan agar hasil penelitian dapat menggambarkan realitas secara komprehensif.

Adapun instrumen yang digunakan meliputi:

- Lembar observasi dan alat tulis sebagai media pencatatan perilaku selama kegiatan pembelajaran.
- Kamera digital atau gawai (smartphone) untuk mendokumentasikan aktivitas pembelajaran secara visual.
- Aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Wordwall, Quizizz, dan platform interaktif lainnya yang digunakan guru selama proses pembelajaran.
- Alat perekam suara untuk merekam proses wawancara secara utuh dan akurat.

Modul pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), serta perangkat evaluasi berbasis gamifikasi yang dikumpulkan sebagai artefak penelitian.

### **Prosedur Pelaksanaan**

Kegiatan penelitian ini diawali dengan tahapan pra-lapangan yang mencakup proses koordinasi antara peneliti dengan pihak sekolah serta guru kelas yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Setelah proses awal tersebut selesai, peneliti melanjutkan dengan pengumpulan data utama yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Pengumpulan data ini dilaksanakan secara sistematis dalam beberapa kali pertemuan, sehingga diperoleh variasi konteks situasional dan dinamika kelas yang lebih beragam.

Selama proses observasi, peneliti mencatat berbagai perilaku siswa saat mereka berinteraksi dengan media gamifikasi, termasuk respons emosional yang muncul, serta seberapa efektif media tersebut dalam menyampaikan materi pelajaran. Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai, agar para informan memiliki kesempatan untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka. Seluruh data yang diperoleh kemudian divalidasi menggunakan teknik triangulasi, baik dari sisi sumber maupun metode, guna menjamin validitas dan keabsahan temuan penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (2014), yang terdiri dari tiga tahapan pokok sebagai berikut:

#### **1. Reduksi Data**

Pada tahap ini, data mentah yang diperoleh dari lapangan disaring, disederhanakan, dan diorganisasikan ke dalam kategori tematik yang relevan dengan fokus penelitian, sehingga dapat mempermudah dalam proses pengkajian.

#### **2. Penyajian Data**

Setelah data direduksi, informasi yang tersisa disusun dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, maupun diagram, dengan tujuan mempermudah pemahaman dan penarikan makna dari data yang terkumpul.

#### **3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi**

Langkah ini dilakukan dengan cara menginterpretasikan pola-pola yang muncul dari data, serta melakukan verifikasi secara berulang terhadap temuan, guna menghasilkan kesimpulan yang sahih dan dapat dipercaya.

Ketiga tahapan analisis tersebut diterapkan secara berkelanjutan selama dan sesudah proses pengumpulan data, agar keterkaitan antar temuan tetap terjaga dan peneliti mampu menggali pemahaman mendalam terkait persepsi peserta didik terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran.

### III. Hasil dan Pembahasan

#### Gambaran Umum Penggunaan Media Gamifikasi Interaktif di Kelas IV

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti Wordwall dan Quizizz, telah diimplementasikan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD X. Media tersebut digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPA. Sebagai contoh, pada pembelajaran Matematika, guru memanfaatkan Wordwall dalam bentuk permainan roda angka untuk latihan soal. Siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar memperoleh poin dan dapat melanjutkan ke level berikutnya.

Guru mengungkapkan bahwa media gamifikasi membantu mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan perhatian siswa, khususnya bagi mereka yang mudah teralihkan fokusnya. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Hakeu, Pakaya, dan Tangkudung (2023), yang menegaskan bahwa gamifikasi mampu menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan menarik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Fakhrunnisa (2023), yang menemukan bahwa gamifikasi menciptakan suasana belajar yang penuh tantangan dan menyenangkan.

#### Persepsi Guru dan Siswa terhadap Media Gamifikasi

Berdasarkan wawancara, guru menyampaikan bahwa fitur seperti pemberian poin, badge (lencana), serta tantangan yang bersifat progresif sangat berperan dalam membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Selain itu, keberadaan leaderboard dalam platform pembelajaran memungkinkan guru memantau perkembangan siswa secara lebih sistematis. Di sisi lain, siswa mengungkapkan bahwa keberadaan sistem poin dan hadiah virtual membuat mereka merasa lebih tertantang dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas.

Temuan ini mendukung kerangka Teori Self-Determination (Deci & Ryan, 2000), yang menyatakan bahwa motivasi seseorang akan meningkat apabila kebutuhan psikologisnya terhadap otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Dalam konteks ini, elemen-elemen gamifikasi terbukti mampu memfasilitasi ketiga aspek tersebut secara simultan.

#### Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar

Dari hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa penggunaan media gamifikasi turut mendorong partisipasi aktif siswa. Mereka tampak lebih antusias dalam mengikuti instruksi, lebih sering bertanya, serta menunjukkan sikap kooperatif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa merasa bahwa mereka memiliki tujuan yang jelas, seperti mencapai level tertentu atau memperoleh badge, yang membuat mereka semakin termotivasi.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hamari et al.(2014), yang menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi intrinsik siswa. Penelitian serupa juga dikemukakan oleh Mangelep dan Kaunang (2018), yang menyatakan bahwa siswa dengan tingkat motivasi belajar yang

rendah cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi tinggi.

### **Tantangan dalam Implementasi Gamifikasi**

Meskipun implementasi gamifikasi menunjukkan dampak positif, namun guru juga menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet yang tidak stabil, serta kebutuhan waktu tambahan untuk mendesain materi pembelajaran berbasis gamifikasi agar sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Hambatan tersebut memperkuat temuan dari Hakeu, Pakaya, dan Tangkudung (2023), yang menyebutkan bahwa gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik justru dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang berkelanjutan bagi guru serta penyediaan sarana dan prasarana pendukung dari pihak sekolah, agar integrasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Hal ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif dan adaptif.

### **IV. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap penerapan gamifikasi berbasis media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, diperoleh beberapa kesimpulan. Secara khusus, penggunaan media interaktif seperti Wordwall dan Quizizz terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, lencana, leaderboard, dan tantangan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif.

Baik guru maupun siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut. Guru merasa terbantu dalam proses penyampaian materi dan pemantauan perkembangan siswa, sementara siswa menjadi lebih termotivasi karena pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Meskipun ada beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, secara keseluruhan media gamifikasi memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis media interaktif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berfokus pada siswa. Gamifikasi pun dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, terutama di era digital saat ini.

### **V. Daftar Pustaka**

- Arindiono, T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 115–122.
- As Sayfulllooh, I., Rachmawati, R., & Handayani, H. (2024). Relevansi teori belajar

- konstruktivisme Vygotsky terhadap kurikulum merdeka. *TINTA: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 12–22. <https://doi.org/10.46963/tinta.v13i1.1011>
- Bimo, D. S., & Dartani, M. Y. R. (2021). Potret Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1654>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Fakhrunnisa, I. N. (2023). Gamifikasi dan Peningkatan Partisipasi Belajar. *Jurnal HIPKIN*, 2(1), 1–10. [ejournal-hipkin.or.id](http://ejournal-hipkin.or.id)
- Hafizin, M., Hasanah, N., & Agustina, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Literasi Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN 03 Mamben Lauk. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3140>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE
- Huda, N., Suyadi, S., & Murdiono, M. (2023). Membaca Kurikulum Merdeka Belajar dalam Perspektif Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 3927–3937. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.4287>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Ristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. In *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 1–20). Springer.
- Listrianti, F., Paputungan, M., & Qowiyah, R. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Azzainiyah II. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 1(5), 188–197. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.273>

- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293.
- Maielfi, D., & Ardiana, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 5(2). <https://doi.org/10.59701/pdk.v5i2.216>
- Mangelep, S., & Kaunang, M. (2018). Motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol. X.
- Mangelep, S., et al. (2020–2025). Serangkaian penelitian tentang motivasi belajar dan lingkungan belajar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, Vol. 4(3), April 2025.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nursalamah, I., Jayadinata, A. K., & Sunaengsih, C. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Literasi Sains Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*. <https://vm36.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/38415>
- Paramita, N. M. N. W., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148-152.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Primadani, V. A., & Pangastuti, W. D. (2024). Pengembangan Media Interaktif 4.0 Berbasis PPT Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Ngepon 1. *JurnSal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 126–134. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1318>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tuerah, R. M. S., & Tuerah, J. M. (2023). Analisis kebijakan pendidikan terhadap Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 217–224. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8132447>.