Science and Education Journal
Vol 5 No 2 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Analisis Strategi Gamifikasi Dalam Membentuk Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 1 Sewor

Septiana Putri Rahayu[1], Oriza Zativalen[2], Ari Susandi[3]
[1]Universitas Muhammadiyah Lamongan ,septianaputrirahayuu@gmail.com
[2]Universitas Muhammadiyah Lamongan , orizazativalen@gmail.com
[3]Universitas Muhammadiyah Lamongan , pssandi87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi gamifikasi serta dampaknya terhadap pembentukan motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 1 Sewor. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penerapan strategi gamifikasi untuk meningkatkan fokus, antusiasme, dan semangat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian meliputi guru kelas III, kepala sekolah, dan siswa kelas III SD Negeri 1 Sewor. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi gamifikasi mampu membentuk motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan bermakna. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan penerapan strategi gamifikasi ini dapat didukung melalui pemanfaatan teknologi yang tepat, perencanaan waktu yang matang, serta pengelolaan motitvasi agar siswa tetap fokus pada proses pembelajaran dan pemahaman materi. Secara keseluruhan, strategi gamifikasi dinilai efektif dalam membentuk motivasi belajar siswa apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Strategi Gamifikasi, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar.*

Abstract

This study aims to describe gamification strategies and their impact on shaping the learning motivation of third-grade students at SD Negeri 1 Sewor. This research was motivated by the importance of implementing gamification strategies to improve the focus, enthusiasm, and learning spirit of elementary school students. This study employed a descriptive qualitative approach involving third-grade teachers, the principal, and third-grade students of SD Negeri 1 Sewor as research subject. Data analysis was conducted through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that gamification strategies were able to shape students learning motivation by creating a fun, competitive, and meaningful learning environment. Students became more active, enthusiastic, and participate during the learning process. The successful implementation of gamification strategies can be supported through the proper use of technology, effective time management so that students remain focused on the learning process and understanding the material. Overall, gamification strategies were considered effective in shaping students learning motivation when designed in accordance with learning objectives and the characteristics of elementary school students.

Keywords: *Gamification Strategy, Learning Motivation, Elementary School Students.*

Corresponding Author:
Septiana Putri Rahayu
Universitas Muhammadiyah Lamongan, septianaputrirahayuu@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Guru mempunyai peran penting dalam membimbing dan membantu siswa mengembangkan pengetahuan serta motivasi belajar melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai fasilitator, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Salah satu komponen penting yang menjadi sasaran peningkatan kualitas pendidikan adalah proses pembelajaran (Azka dkk., 2024). Proses pembelajaran yang efektif menuntut adanya interaksi yang aktif antara guru dan siswa, selain itu penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Susanti Sani dkk., 2024). Untuk itu guru perlu berinovasi dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Gamifikasi tidak hanya menjadikan belajar lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif dalam setiap belajar. Melalui penerapan elemen seperti poin, lencana, dan tantangan, siswa terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih antusias (Sudarto, 2025). Gamifikasi dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan yang masih banyak dijumpai adalah terkait rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar. Tidak sedikit siswa bosan dengan pembelajaran monoton, sehingga menurunkan semangat mereka untuk belajar secara maksimal. Rendahnya motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, di mana sebagian dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar yang seharusnya menjadi pondasi penting untuk jenjang pendidikan berikutnya (Fadlila, 2022). Kondisi tersebut mengindikasikan proses pembelajaran membutuhkan penerapan strategi yang efektif, sistematis, dan inovatif agar mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Selain itu diperlukan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada mengubah cara pandang siswa terhadap belajar, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Jufri dkk., 2023).

Menurut Lathifa dkk., (2024) motivasi merupakan pendorong utama dalam aktivitas kegiatan belajar seseorang. Tanpa motivasi belajar maka siswa akan sulit memahami materi pelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa menjadi faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Menurut Edu dkk., (2021) penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah kurangnya disiplin belajar, di mana siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang fokus, minimnya perhatian pada tugas pribadi maupun kelompok, rendahnya rasa keingintahuan siswa, serta kurangnya keberanian untuk bertanya dan menjawab. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap ketekunan siswa dalam kegiatan belajar. Untuk itu diperlukan upaya strategis untuk merancang pembelajaran yang mampu memunculkan dorongan belajar dari siswa. Penerapan strategi gamifikasi menjadi salah satu solusi yang efektif karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta menumbuhkan semangat kompetitif positif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal (Aini dan Husna, 2025).

Berdasarkan observasi awal yang sudah peneliti lakukan di SDN 1 Sewor pada 12 Oktober 2025, menunjukkan bahwa guru kelas III SDN 1 Sewor sudah menerapkan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

strategi gamifikasi pada beberapa mata pelajaran. Observasi difokuskan pada indikator motivasi belajar seperti antusiasme mengikuti pembelajaran, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat motivasi siswa sehingga diperoleh gambaran umum kondisi motivasi belajar siswa sebelum penelitian dilaksanakan. Berdasarkan observasi tersebut, tingkat motivasi belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berikut: sekitar 65% siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan tinggi dalam pembelajaran, 25% cukup termotivasi dengan partisipasi yang moderat, dan 10% masih malu-malu dalam berpartisipasi, seperti enggan bertanya meskipun belum memahami materi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan indikator strategi gamifikasi menurut Sugianto, (2023) yang meliputi interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan dan memotivasi. Penelitian ini juga menggunakan indikator motivasi belajar siswa menurut Hamzah dan Uno, (2023) yang terdiri dari hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Indikator strategi gamifikasi dan indikator motivasi belajar tersebut digunakan untuk menganalisis bagaimana strategi gamifikasi dalam membentuk motivasi belajar siswa kelas III SD Neferi 1 Sewor.

Beberapa penelitian terdahulu yaitu oleh Azman dan Bakhtiar, (2023), Agustin dan Karsono (2024) serta Mahmubi dan Homaidi, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan strategi gamifikasi memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Implementasi strategi gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa karena elemen permainan yang diterapkan mampu membuat siswa lebih tertarik, antusias, dan terdorong untuk mencapai hasil terbaik dalam belajar. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat diketahui bahwa gamifikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan gamifikasi secara umum terhadap motivasi belajar, sedangkan penelitian ini lebih menitik beratkan pada analisis strategi gamifikasi dalam membentuk motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 1 Sewor sehingga penelitian ini memiliki kebaruan dalam fokus kajiannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Strategi Gamifikasi dalam Membentuk Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Sewor"

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan untuk menelaah dan memahami suatu fenomena secara mendalam melalui teknik pengumpulan data. Subject pada penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa kelas III SD Negeri 1 Sewor dengan mengambil sampel 5 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan tingkat motivasi belajar siswa, keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi pembelajaran gamifikasi di kelas, wawancara kepala sekolah, guru kelas III, siswa kelas III dan studi dokumentasi. Tahap analisis data dilaksanakan dengan menerapkan model

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Miles dan Huberman, yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Seluruh proses penelitian ini dilaksanakan secara sistematis dengan menggunakan tiga triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu untuk menjamin keabsahan data penelitian. Observasi dilakukan selama 3 bulan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Setiap kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati penerapan strategi gamifikasi dan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. *Strategi Gamifikasi*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi gamifikasi untuk mencipkatan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat membentuk motivasi belajar siswa. Guru menerapkan beberapa permainan diantaranya yang digital yaitu *educaplay, educandy,* dan *wordwall.* Untuk permainan *non*-digital biasanya guru melakukan tebak gambar, permainan ular tangga dan kuis gulung. Dengan beberapa permainan yang telah diterapkan salah satu hal yang menjadikan siswa antusias dan semangat belajar adalah pembelajaran yang seru dan menarik. Penerapan gamifikasi baik digital maupun *non* digital dapat membentuk motivasi belajar siswa asalkan pembelajaran didesain seru dan menarik bagi siswa.

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara kepala sekolah yang menyampaikan bahwa guru kelas perperan penting dalam menghidupkan suasana belajar. Selain itu siswa kelas III masih cenderung suka bermain sehingga strategi gamifikasi sangat efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

"Guru mempunyai peran yang sangat penting untuk menghidupkan suasana belajar dikelas. Dengan diterapkannya gamifikasi saat pembelajaran ini efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Karena pada dasarnya anak usia kelas III itu masih suka bermain sehingga dengan diterapkannya strategi gamifikasi siswa menjadi lebih senang sehingga menjadi semangat dan antusias belajar" (W-KS-25022026)

Guru kelas III juga menjelaskan dengan diterapkannya tantangan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, desain pembelajaran yang menarik serta sistem penghargaan bagi siswa poin tertinggi dapat lebih mendorong antusiasme dan semangat siswa dalam belajar.

"Dalam penerapan strategi gamifikasi saya menerapkan tantangan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sehingga dapat menumbuhkan jiwa kompetitif siswa. Dengan desain pembelajaran yang menarik dan sistem pengargaan bagi siswa yang mendapatkan poin tertinggi juga dapat mendorong atusiasme dan semangat siswa dalam belajar sehingga dapat lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung" (W-GK-25022026)

Siswa kelas III juga mengungkapkan bahwa dengan dengan permainan dan tantangan yang seru siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran.

"Dengan adanya permainan dan tantangan yang seru saya menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran" (W-S-25022026).

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Selain itu beberapa siswa mengaku senang pembelajaran dengan gamifikasi dikarenakan mendapatkan hadiah dari guru sehingga siswa dapat berkompetisi secara sehat.

Meskipun memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, penerapan strategi gamifikasi memiliki beberapa kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru memerlukan waktu yang lebih lama untuk merencanakan dan menyiapkan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, beberapa siswa masih malu-malu sehingga memerlukan pendampingan agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut observasi dan wawancara yang peneliti lakukan mata pelajaran yang beberapa kali diterapkan strategi gamifikasi adalah IPAS, Matematika, Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila. Pemilihan mata pelajaran tersebut didasarkan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

2. *Motivasi Belajar*

Motivasi belajar berperan sangat penting bagi siswa dan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar akan dapat meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajar, sehingga akan memperoleh keefektifan belajar (Yogi Fernando dkk., 2024). Berdasarkan hasil observasi, terdapat perubahan perilaku belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi gamifikasi. Sebelum penerapan gamifikasi sebagian siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, dan mudah bosan dengan pembelajaran. Setelah penerapan gamifikasi siswa terlihat lebih aktif, lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan lebih berani dalam menjawab dan bertanya terkait materi pembelajaran.

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara guru kelas yang menyampaikan bahwa dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa dibutuhkan strategi khusus yaitu strategi gamifikasi.

"Saya menggunakan strategi khusus yaitu strategi gamifikasi,hal ini dikarenakan siswa sangat suka jika diajak belajar sambil bermain. Kalau pembelajarannya monoton hanya ceramah saja biasanya siswa menjadi lebih bosan. Sedangkan dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan siswa menjadi lebih antusias dan aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan" (W-GK-25022026)

Berdasarkan observasi pada aspek harapan dan cita-cita menunjukkan bahwa guru memberikan motivasi dan menjelaskan terkait pentingnya belajar dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa sehingga membuat siswa semakin sungguh-sungguh dalam belajar. Siswa dengan tujuan belajar yang jelas akan tekun dan berusaha secara maksimal dalam belajar.

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara guru bahwa dengan diberikannya motivasi terkait pentingnya belajar dengan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dan cita-cita siswa diharapkan siswa lebih fokus dalam belajar dan mengejar cita-cita.

"Setiap hari sebelum mengakhiri pembelajaran saya selalu memberikan motivasi terkait pentingnya belajar. Saya mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dan cita-cita siswa agar mereka lebih mudah memahami apa yang saya sampaikan. Dengan diberikannya motivasi ini diharapkan agar siswa lebih fokus dalam belajar dan berusaha maksimal dalam mencapai keinginannya" (W-GK-25022026).

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Berdasarkan observasi pada aspek penghargaan dalam belajar menunjukkan bahwa dengan diterapkannya sistem penghargaan siswa menjadi lebih semangat dan antusias belajar. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara siswa kelas III ASH menyampaikan:

"Saya sangat senang ketika mendapatkan hadiah. Saya menjadi lebih semangat untuk belajar dan mengerjakan soal yang diberikan agar mendapatkan poin paling banyak dan mendapatkan hadiah" (W-S-25022026)

Hasil observasi dan wawancara guru dan siswa diatas menunjukkan bahwa strategi gamifikasi efektif dalam membentuk motivasi belajar siswa apabila dirancang dengan menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan beberapa permainan yang telah diterapkan salah satu hal menjadikan siswa antusias dan semangat belajar adalah pembelajaran yang seru dan menarik. Penerapan gamifikasi baik digital maupun *non* digital dapat membentuk motivasi belajar siswa asalkan pembelajaran yang seru dan menarik. Selain itu dengan diterapkannya sistem penghargaan bagi siswa poin tertinggi dapat mendorong antusiasme dan semangat siswa dalam belajar.

Pembahasan

1. Strategi Gamifikasi

Berdasarkan hasil penelitian, guru telah menerapkan strategi gamifikasi untuk membentuk motivasi belajar siswa sesuai dengan indikator yang dikemukakan oleh Sugianto, (2023) meliputi interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan dan memotivasi. Penerapan indikator tersebut terlihat dalam praktik pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran matematika, IPAS, pendidikan pancasila dan bahasa indonesia.

Indikator interaktif telah diterapkan dengan baik, hal ini ditunjukkan dari interaksi aktif antara siswa dengan guru, media, materi dan antar sesama siswa. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan menjawab quiz, mengikuti permainan dan bertanya apabila belum faham. Menurut Mahmubi dan Homaidi, (2025) gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa. Akan tetapi terdapat beberapa siswa yang kurang aktif sehingga guru kelas menunjuk langsung untuk menjawab pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Indikator inspiratif telah diterapkan dengan sangat baik, guru kelas mampu menginspirasi dan membangkitkan semangat belajar siswa melalui cara beliau mengajar dan elemen permainan yang diterapkan. Untuk itu siswa menjadi terdorong untuk belajar bukan karena paksaan, akan tetapi karena kesadaran dan keinginan dirinya sendiri. Menurut Fauziyah dkk., (2025) dalam konteks gamifikasi, permainan berfungsi sebagai pemicu yang membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Dalam proses pembelajaran guru selalu berusaha untuk membangkitkan semangat belajar siswa, dan bukan hanya saat pembelajaran dengan gamifikasi saja. Guru selalu memastikan siswa faham dengan materi yang diajarkan. Peran guru berperan penting dalam tersampaikannya materi kepada siswa. Untuk itu diperlukan guru yang dapat menginspirasi dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Indikator menyenangkan telah diterapkan dengan sangat baik, Guru memanfaatkan media pembelajaran berupa Smart TV dan didesain menarik saat pembelajaran dengan gamifikasi. Permainan didesain menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa. Sejalan dengan itu Izzati dkk., (2025) menyatakan bahwa gamifikasi memiliki hubungan positif dengan siswa karena menciptakan suasana belajar menyenangkan dan menumbuhkan rasa pencapaian. Ditambah dengan adanya sistem penghargaan dapat mendorong semangat dan antusiasme siswa dalam belajar

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Indikator menantang telah diterapkan dengan sangat baik, Adanya tantangan yang diberikan saat pembelajaran dengan gamifikasi berlangsung, dapat memicu jiwa kompetisi yang sehat antar siswa. Siswa menjadi semangat untuk menyelesaikan tantangan maupun tugas yang diberikan. Tantangan dirancang untuk memicu rasa ingin tahu siswa, sehingga dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Hal itu menjadikan kompetisi tidak menimbulkan tekanan negatif, melainkan memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras dan menunjukkan performa terbaik (Mahmubi dan Homaidi, 2025).

Indikator memotivasi telah diterapkan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari pemberian apresiasi berupa pujian atau penguatan positif, pemberian nilai, poin sampai hadiah. Siswa sangat senang ketika mendapatkan apresiasi maupun hadiah sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemberian apresiasi dan hadiah berperan penting dalam membentuk motivasi belajar siswa. Menurut Fauziyah dkk., (2025) motivasi yang baik dalam belajar akan menghasilkan prestasi yang baik pula.

2. Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi gamifikasi mendukung perkembangan indikator motivasi belajar yang meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, harapan dan cita-cita, dorongan dan kebutuhan belajar, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar kondusif. Keenam indikator motivasi belajar tersebut saling berkaitan satu sama lainnya. Dengan adanya motivasi belajar akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajar, sehingga akan memperoleh keefektifan belajar (Yogi Fernando dkk., 2024).

Indikator hasrat dan keinginan untuk berhasiil telah diterapkan dengan baik, guru menggunakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu gamifikasi untuk menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk berhasil pada siswa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan tersebut tampak keterlibatan aktif dan antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan oleh guru. Siswa menjadi berusaha lebih keras setelah diterapkannya strategi gamifikasi di kelas (Ali, 2023).

Indikator harapan dan cita-cita telah diterapkan dengan baik, agar dapat memahami manfaat belajar, guru kelas mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan cita-cita sehingga siswa jadi lebih tekun dan sungguh-sungguh dalam belajar. Menurut Habbah dkk., (2023) harapan dan cita-cita yang paling umum adalah menjadi sukses dalam karir atau usaha, meraih prestasi akademik yang tinggi, dan menjadi orang yang berguna bagi masyarakat.

Indikator dorongan dan kebutuhan belajar telah diterapkan dengan baik, dorongan tampak dari kebiasaan belajar yang teratur, adanya upaya untuk menghindari kesalahan dengan bertanya kepada guru materi yang belum difahami, serta memperbaiki jawaban yang kurang tepat. Siswa pada hakikatnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas pembelajaran untuk dirinya sendiri disebabkan oleh keinginan untuk mendapatkan kesenangan dari pembelajaran atau merasa kebutuhannya sudah terpenuhi (Ardila et al., 2023).

Indikator penghargaan dalam belajar telah diterapkan dengan sangat baik, guru memberikan apresiasi dan poin ketika siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Kemudian diakhir pembelajaran guru akan memberikan penghargaan kepada siswa dengan poin terbanyak. Menurut Diandaru, (2023) penghargaan yang diberikan kepada siswa disebabkan hasil belajarnya, dapat membangkitkan motivasi untuk mengulangi prestasi belajar yang telah dilakukan agar dapat menerima penghargaan kembali. Maka terjadi peningkatan motivasi dan performa belajar siswa ketika mendapatkan apresiasi, poin maupun penghargaan.

Indikator kegiatan menarik dalam belajar telah diterapkan dengan baik, dengan diterapkannya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu pembelajaran dengan gamifikasi

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

siswa tampak aktif berpastisipasi dalam pembelajaran. Menurut Miftah dan Syamsurijal, (2024) diperlukan suatu pembelajaran yang menarik, aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga suasana kelas menjadi semakin lebih menarik, tidak monoton dan menantang bagi siswa agar siswa semangat dan antusias dalam belajar.

Indikator lingkungan belajar kondusif telah diterapkan dengan baik, Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan pengelolaan kelas, peraturan yang jelas dan suasana belajar yang positif sehingga siswa nyaman dalam belajar. Lingkungan belajar yang kondusif berperan penting dalam mendukung terbentuknya motivasi belajar siswa. Menurut Habbah dkk., (2023) guru juga harus mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Strategi Gamifikasi dalam Membentuk Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti laksanakan di kelas III SDN 1 Sewor dapat disimpulkan bahwa indikator strategi gamifikasi dan motivasi belajar terlaksana dengan baik dan saling berkaitan satu sama lain. Gamifikasi mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa antusias dan semangat dalam belajar, dan membangkitkan motivasi belajar. Selain itu melalui sistem penghargaan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, ketekunan belajar dan berkompetisi secara sehat. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman juga menjadikan siswa fokus dan berkonsentrasi dalam belajar (Mislia et al., 2025).

Guru kelas III SD Negeri 1 Sewor menerapkan beberapa permainan diantaranya yang digital yaitu *quiziz, educaplay, educandy,* dan *wordwall.* Untuk permainan *non*-digital biasanya guru melakukan tebak gambar, permainan ular tangga dan quiz dengan masing-masing siswa yang mengambil di meja guru. Dengan beberapa permainan yang telah diterapkan salah satu hal menjadikan siswa antusias dan semangat belajar adalah pembelajaran yang seru dan menarik. Penerapan gamifikasi baik digital maupun *non* digital dapat membentuk motivasi belajar siswa asalkan pembelajaran yang seru dan menarik. Selain itu dengan diterapkannya sistem penghargaan bagi siswa poin tertinggi dapat mendorong antusiasme dan semangat siswa dalam belajar.

Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa siswa dapat membangun sendiri pengetahuan dan pemahamannya melalui pengalaman nyata, keterlibatan aktif serta interaksi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan strategi gamifikasi yang membentuk interaksi siswa selama pembelajaran. Dalam teori ini guru juga bukan satu satunya sumber belajar sehingga mengharuskan siswa mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor melalui pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan situasi nyata (Iswara dan Usman, 2025).

Menurut teori *Self determination theory* (SDT) motivasi intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Motivasi ini muncul karena seseorang merasa tertarik, senang, dan memiliki keinginan sendiri dalam melakukan suatu aktivitas (Priyoaji, 2023). *Self determination theory* (SDT) memiliki hubungan erat dengan strategi gamifikasi karena mampu mendukung pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa berupa kemandirian, kompetensi, dan keterkaitan. Pemenuhan ketiga kebutuhan tersebut dapat membantu membentuk motivasi intrinsik sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan semangat belajar lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Menurut (Fernando dkk., 2024) pemberian apresiasi, aktivitas pembelajaran yang bervariasi, serta dukungan lingkungan kelas yang nyaman terbukti mendorong siswa lebih disiplin, bertanggung jawab, dan konsisten dalam menyelesaikan tugas. Siswa juga menunjukkan peningkatan minat, antusiasme, dan ketekunan sebagai wujud berkembangnya motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa strategi gamifikasi dalam membentuk motivasi belajar siswa

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

yaitu dengan menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan melalui unsur permainan sehingga siswa menjadi lebih semangat untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri 1 Sewor strategi gamifikasi yang diterapkan menunjukkan hasil yang baik. Hal ini ditunjukkan dari adanya beberapa indikator strategi gamifikasi dan motivasi belajar yang terlaksana dengan baik. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya antusias siswa selama mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa menjawab pertanyaaan dan mengikuti permainan, serta adanya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat. Selain itu gamifikasi mampu mencipkatan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan data penelitian tersebut, strategi gamifikasi yang diterapkan pada proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Sewor dapat membentuk motivasi belajar siswa. Melalui pemanfaatan permainan, aktivitas yang interaktif, tantangan, apresiasi berupa pujian maupun *reward*, dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian strategi gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam membentuk motivasi belajar siswa di sekolah dasar, apabila dirancang dengan cermat untuk memastikan adanya elemen permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, wali kelas III, serta seluruh siswa kelas III SD Negeri 1 Sewor yang telah memberikan izin, dukungan, waktu, dan kerja sama selama proses pengumpulan data serta memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif, khususnya penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan Elemen Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan IPS*, *05*(01), 63–76.

Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran WordwallDi SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovate :Journal Of Social Science Research*, *3*(6), 7247–7258.

Azman M., & Bakhtiar A.M. (2023). Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 24–26.

Edu A.L, Saiman M., & Nasar i. (2021). Guru dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, *2*(2).

Fadlila. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, *19*(1), 18–20.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudah, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa . *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, *12*(01), 15–25.

Habbah, E. S. M., Husna, E. N., Yantoro, & Setiyadi, B. (2023). Strategi Guru dalam Pengelolaan Kelas yang Efektif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Holistika :Jurnal Ilmiah PGSD*.

Hamzah B, & Uno. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.

Izzati, N. D., Hijriyah, U., & Safari. (2025). Korelasi antara Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *6*(1).

Jufri, Wahyu K.A., & Misnah M. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan dan Metode yang Efektif* (G. Ananta, Ed.; 1st ed.). CV Ananta Vidya.

Lathifa, Anisa K., Handayani S., & Gusmaneli G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, *4*(2), 69–81.

Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *02*(01), 1–9.

Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *4*(01), 95–106. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954

Nursanjaya. (2021). Memahami Prosedur Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Memudahkan Mahasiswa. *Negotium: Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, *4*(1).

Pujianingsih J.P., Khotimah Khusnul, & Wibowot Rahma Putri. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *JPBB : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *3*(1), 69–76.

Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, (3031–0709), 30–31.

Sudarto, Abd. K. K. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Poin Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V SD INPRES 1279 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *4*.

Sugianto, H. (2023). Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation. *International Journal of Instructional Technology*, *02*(01).

Susanti Sani, Aminah Fitrah, Assa'idah Intan Mumtazah, Aulia Mey Wati, & Angelika Tania. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, *02*(02).

Widhiasti, A., Putri Anggie, Fanani Muhammad Adnan, Salim Najwa, & Kurnia Yandhy Rizky. (2024). Analysis of learning components in implementation of educational process in schools. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, *1*(2), 26–31.