

## **BELAJAR ASYIK DAN BERMAKNA: INTEGRASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR**

Rahmi Hayati<sup>1</sup>, Asrul Karim<sup>2</sup>, Yessi Kartika<sup>3</sup>, Fachrurazi<sup>4</sup>

<sup>1,3</sup>Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Almuslim

<sup>2,3</sup> PGSD, FKIP, Universitas Almuslim

<sup>1</sup>haytirahmi027@gmail.com ;

<sup>2</sup>asrulkarimpgsd@gmail.com, <sup>3</sup>yessikartika@gmail.com , <sup>4</sup>razi.myuzar@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the process and impact of gamification integration in contextual learning in elementary schools as a strategy to create a fun and meaningful learning experience. The background of this study is based on the fact that conventional learning in elementary schools is still monotonous, less contextual, and minimal active student involvement. The gamification approach that adopts game elements, such as points, challenges, and levels, is combined with students' real-life contexts to increase motivation and conceptual understanding. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through participatory observation, in-depth interviews, and documentation studies. The subjects of the study included teachers, fourth grade students, principals, and parents at an elementary school that has implemented learning innovations. The results of the study indicate that contextual gamification integration can increase student involvement, strengthen intrinsic motivation, and create an active and enjoyable learning atmosphere. Teachers play an important role in designing learning that is balanced between cognitive and affective aspects. Despite facing technical and planning challenges, teachers can overcome them through reflection and adaptive strategies. In conclusion, gamification in contextual learning is an effective and relevant approach to realizing learning that touches the intellectual and emotional aspects of students in elementary schools.*

*Keywords: gamification, contextual learning, learning motivation, elementary school, meaningful learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan dampak integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar sebagai strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang asyik dan bermakna. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa pembelajaran konvensional di sekolah dasar masih bersifat monoton, kurang kontekstual, dan minim keterlibatan aktif siswa. Pendekatan gamifikasi yang mengadopsi elemen permainan, seperti poin, tantangan, dan level, dipadukan dengan konteks kehidupan nyata siswa untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru, siswa kelas IV, kepala sekolah, dan orang tua pada salah satu sekolah dasar yang telah menerapkan inovasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi intrinsik, dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru berperan penting dalam merancang pembelajaran yang seimbang antara aspek kognitif dan afektif. Meskipun menghadapi tantangan teknis dan perencanaan, guru dapat mengatasinya melalui refleksi dan strategi adaptif. Kesimpulannya, gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan yang efektif dan relevan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyentuh aspek intelektual dan emosional siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: gamifikasi, pembelajaran kontekstual, motivasi belajar, sekolah dasar, pembelajaran bermakna

### **A. Pendahuluan**

Di era transformasi digital dan perubahan sosial yang sangat cepat, dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dan berevolusi agar mampu menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21 (Priyanti, 2019); (Hou, 2023). Pendidikan tidak lagi cukup jika hanya berfokus pada transfer pengetahuan secara konvensional, tetapi harus mampu mengembangkan karakter, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan komunikasi (Septikasari, 2018). Anak-anak di sekolah dasar sebagai generasi awal pembentuk masa depan bangsa perlu disiapkan dengan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif

dan bermakna (Hidayatul Muamanah & Suyadi, 2020). Dalam konteks ini, lahirlah gagasan penting mengenai pembelajaran yang asyik dan bermakna, yaitu proses belajar yang melibatkan keterlibatan emosi, kognisi, dan sosial siswa secara utuh, serta berakar pada pengalaman nyata dan menyenangkan.

Namun kenyataannya, di banyak sekolah dasar Indonesia, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif (Wiraprana & Surya, 2022). Guru menjadi pusat pembelajaran, sementara siswa hanya menjadi pendengar dan penerima informasi. Metode ceramah, hafalan, dan latihan soal yang monoton sering kali

membuat siswa merasa jenuh dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Mereka kesulitan memahami konsep abstrak karena kurangnya pengalaman langsung dan kontekstualisasi materi dengan kehidupan sehari-hari. Proses belajar yang seharusnya menjadi pengalaman menggembirakan justru menjadi aktivitas yang membosankan dan penuh tekanan. Ketika anak-anak kehilangan rasa ingin tahu dan semangat belajar sejak dini, maka potensi mereka dalam berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan membangun karakter pun terhambat.

Berbagai penelitian dan asesmen pendidikan internasional, seperti Programme for International Student Assessment (PISA), menunjukkan bahwa tingkat literasi dan numerasi siswa Indonesia masih berada pada posisi rendah (Misnawati et al., 2023). Salah satu penyebabnya adalah kurangnya keterhubungan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata siswa, serta minimnya pendekatan yang mampu memicu motivasi intrinsik mereka. Pembelajaran yang tidak kontekstual membuat siswa sulit memahami relevansi apa yang mereka pelajari dengan kebutuhan hidup mereka.

Akibatnya, mereka menjadi pasif dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat mendesak untuk menghadirkan inovasi dalam dunia pendidikan dasar, salah satunya melalui integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual (Hayati et al., 2025).

Gamifikasi adalah pendekatan yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam lingkungan non-permainan, termasuk pendidikan, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kesenangan peserta (Hakeu et al., 2023). Elemen-elemen seperti poin, tantangan, level, papan peringkat, misi, dan hadiah diadaptasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kompetitif sehat, dan penuh rasa pencapaian (Alsadoon et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi tidak berarti anak-anak bermain game digital sepenuhnya, melainkan proses belajar disusun sedemikian rupa sehingga memiliki struktur yang menyerupai permainan, menantang, dan membangkitkan rasa ingin tahu (Wang et al., 2024). Guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar yang menyenangkan, sementara siswa menjadi pemain aktif

yang mengeksplorasi pengetahuan sambil menyelesaikan tantangan-tantangan bermakna (Ratinho & Martins, 2023).

Pendekatan ini sangat sesuai diterapkan di sekolah dasar karena pada tahap perkembangan anak usia dini hingga remaja awal, permainan adalah bagian integral dari cara mereka belajar dan berinteraksi. Anak-anak belajar melalui pengalaman konkret, simulasi, dan eksplorasi. Dengan menerapkan gamifikasi dalam proses belajar, guru dapat merangsang daya imajinasi, meningkatkan konsentrasi, serta membangun daya juang siswa. Tidak hanya itu, gamifikasi juga mendorong pembelajaran berbasis proses dan bukan hanya hasil akhir, karena setiap pencapaian kecil dalam perjalanan belajar dihargai dan menjadi motivasi untuk terus maju.

Di sisi lain, pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata peserta didik (Zubainur et al., 2020). Pendekatan ini menuntut guru untuk membawa pengalaman sehari-hari siswa ke dalam kelas, sehingga mereka mampu memahami konsep dengan

lebih dalam dan relevan. Dalam pembelajaran kontekstual, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mengonstruksi makna melalui pengalaman, diskusi, refleksi, dan kolaborasi. Ketika materi pelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar (Hayati et al., 2024);(Fredriksen, 2021), budaya lokal, peristiwa aktual, dan kehidupan sehari-hari, maka siswa akan lebih mudah menyerap dan mengaitkan informasi dengan struktur kognitif mereka.

Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual menawarkan kombinasi yang sangat kuat dalam menciptakan pembelajaran yang asyik dan bermakna. Gamifikasi memberikan struktur yang memotivasi dan menyenangkan, sedangkan pembelajaran kontekstual memastikan bahwa pengalaman belajar tersebut relevan dan bernilai. Keduanya saling melengkapi dalam membangun pengalaman belajar yang holistik—tidak hanya berorientasi pada prestasi akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan kesiapan hidup. Misalnya, dalam pelajaran matematika, guru dapat merancang misi berbasis cerita lokal, di mana siswa harus menggunakan

operasi hitung untuk membantu tokoh fiktif menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengatur belanja, membangun rumah adat, atau menjelajah alam. Dalam proses ini, siswa tidak hanya belajar konsep, tetapi juga mengembangkan empati, berpikir logis, dan kecintaan terhadap budaya lokal.

Meski demikian, integrasi gamifikasi dan pembelajaran kontekstual di sekolah dasar menghadapi tantangan yang tidak ringan. Banyak guru belum familiar dengan konsep dan strategi penerapan gamifikasi secara pedagogis (Hayati et al., 2025). Sebagian besar pelatihan guru masih fokus pada pendekatan konvensional, sehingga guru membutuhkan pendampingan dan sumber daya yang memadai untuk menerapkan inovasi ini. Infrastruktur dan ketersediaan teknologi juga menjadi kendala, terutama di daerah yang belum memiliki akses internet dan perangkat digital. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan desain gamifikasi yang fleksibel, tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi, dan dapat disesuaikan dengan konteks lokal.

Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara nasional membuka peluang besar untuk mewujudkan pembelajaran asyik dan bermakna melalui gamifikasi kontekstual. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berdiferensiasi, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, serta pendekatan berbasis kompetensi dan karakter. Guru didorong untuk berinovasi, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kreativitas, dan memperhatikan keunikan serta latar belakang budaya siswa. Elemen-elemen dalam gamifikasi seperti tantangan, pencapaian, dan kerja tim sejalan dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan gotong royong (Salsabilla et al., 2023). Dengan demikian, integrasi gamifikasi dan pembelajaran kontekstual tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kurikulum, tetapi juga menjadi jembatan menuju pembelajaran yang memanusiakan manusia.

Implementasi gamifikasi kontekstual juga dapat menjadi solusi untuk memperkuat pembelajaran karakter dan identitas budaya bangsa. Di tengah derasnya arus globalisasi

dan digitalisasi, anak-anak Indonesia perlu dibekali dengan kebanggaan terhadap budaya lokal dan kemampuan untuk hidup secara adaptif dalam dunia multikultural. Pembelajaran berbasis cerita rakyat, permainan tradisional, dan aktivitas sosial-budaya dapat dijadikan konten gamifikasi yang kontekstual dan berakar pada nilai-nilai kearifan lokal. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kepekaan sosial, semangat gotong royong, dan jati diri kebangsaan yang kuat.

Lebih jauh, pembelajaran asyik dan bermakna melalui gamifikasi kontekstual mampu menciptakan suasana kelas yang demokratis dan inklusif. Siswa dengan berbagai gaya belajar, minat, dan latar belakang dapat terlibat dalam proses belajar sesuai dengan kekuatannya masing-masing. Elemen fleksibilitas dalam gamifikasi memungkinkan guru memberikan pilihan kepada siswa, menciptakan variasi dalam pendekatan belajar, serta memberikan umpan balik yang lebih personal dan membangun. Dalam lingkungan seperti ini, siswa merasa dihargai, didengar, dan diberikan

ruang untuk berkembang, sehingga menciptakan iklim belajar yang sehat dan positif.

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, sudah saatnya gamifikasi dan pembelajaran kontekstual menjadi bagian integral dari transformasi pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian dan eksperimen pembelajaran perlu terus dilakukan untuk menguji efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan hasil belajar, membentuk karakter, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru perlu didukung melalui pelatihan berkelanjutan, pengembangan komunitas belajar, dan penyediaan sumber belajar yang inspiratif. Pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat harus bergandengan tangan menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berpihak pada kebutuhan belajar anak-anak.

Membangun pembelajaran yang asyik dan bermakna bukanlah hal yang mustahil. Dengan kreativitas, kolaborasi, dan komitmen semua pihak, sekolah dasar dapat menjadi tempat terbaik bagi anak-anak untuk tumbuh sebagai pembelajar seumur hidup yang cerdas, berkarakter, dan

berdaya saing global. Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual menjadi langkah strategis untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya mengisi kepala, tetapi juga menyentuh hati dan membentuk jiwa.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan hasil integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap fenomena pendidikan secara holistik, alami, dan kontekstual, dengan menempatkan partisipan sebagai subjek aktif yang pengalaman dan perspektifnya menjadi fokus utama penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar negeri di wilayah urban dengan tingkat heterogenitas sosial-budaya yang tinggi. Sekolah tersebut dipilih secara purposive karena telah menerapkan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi dan memiliki lingkungan yang mendukung pembelajaran kontekstual. Subjek penelitian terdiri atas: Guru kelas yang mengembangkan dan menerapkan

strategi pembelajaran gamifikasi kontekstual, Siswa kelas IV yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, Kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan internal sekolah, Orang tua sebagai pihak yang mengamati dampak pembelajaran dari rumah.

Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling untuk memastikan bahwa informan memiliki pengetahuan dan pengalaman relevan terhadap objek penelitian. Untuk memperoleh data yang mendalam dan bermakna, digunakan beberapa teknik pengumpulan data berikut:

#### **1. Observasi Partisipatif**

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran di kelas yang menerapkan gamifikasi dalam konteks pembelajaran tematik. Observasi dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti hadir sebagai pengamat aktif dalam kelas tanpa mengintervensi proses belajar. Observasi ini bertujuan untuk merekam interaksi guru-siswa, penggunaan elemen gamifikasi, keterlibatan siswa, serta dinamika kelas secara umum. Catatan lapangan, dokumentasi visual (foto dan video), serta lembar observasi

digunakan sebagai instrumen pendukung.

## 2. Wawancara Mendalam (In-depth Interview)

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas, siswa, kepala sekolah, dan orang tua. Wawancara dengan guru menggali proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi kontekstual. Wawancara dengan siswa mengeksplorasi pengalaman belajar, motivasi, dan persepsi terhadap suasana kelas. Kepala sekolah diwawancarai mengenai kebijakan dan dukungan institusional terhadap inovasi pembelajaran, sementara orang tua dimintai pandangan terkait perubahan sikap dan minat belajar anak di rumah.

## 3. Studi Dokumentasi

Peneliti juga mengumpulkan dokumen pendukung seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), media dan alat bantu pembelajaran, hasil karya siswa, foto kegiatan belajar, jurnal refleksi guru, dan laporan evaluasi pembelajaran. Dokumen-dokumen ini dianalisis untuk memberikan konteks tambahan terhadap hasil observasi dan wawancara, serta untuk memastikan triangulasi data.

## Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument), yang berperan dalam merancang pertanyaan wawancara, melakukan observasi, mencatat temuan, serta melakukan interpretasi terhadap data yang diperoleh. Selain itu, digunakan juga instrumen bantu seperti pedoman wawancara, lembar observasi, kamera dokumentasi, serta perangkat lunak untuk transkripsi dan analisis data.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung sepanjang proses penelitian, dimulai sejak pengumpulan data hingga interpretasi akhir. Langkah-langkah analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi: Reduksi Data (Data Reduction) Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi, disederhanakan, dan diklasifikasikan berdasarkan kategori yang relevan, seperti: jenis aktivitas gamifikasi, respons siswa, peran guru, serta konteks pembelajaran yang digunakan. **Penyajian Data (Data Display)** Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk

narasi deskriptif, matriks, dan kutipan langsung dari informan untuk memberikan gambaran utuh mengenai temuan di lapangan.

Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing and Verification) Kesimpulan sementara yang ditarik selama proses analisis terus diverifikasi melalui triangulasi data antar sumber (guru, siswa, orang tua), antar teknik (observasi, wawancara, dokumentasi), dan melalui diskusi antarpeleliti (jika melibatkan tim). Validitas data diperkuat dengan teknik member check, yakni mengkonfirmasi temuan kepada informan untuk memastikan kebenaran dan kesesuaian interpretasi.

Untuk menjamin kredibilitas dan keabsahan data, penelitian ini menerapkan empat kriteria trustworthiness menurut Lincoln dan Guba, yaitu: Kredibilitas (Credibility): melalui triangulasi sumber dan teknik, member checking, dan keterlibatan peneliti yang intensif di lapangan. Transferabilitas (Transferability): melalui deskripsi kontekstual yang tebal (thick description) agar pembaca dapat memahami konteks dan kemungkinan penerapan di tempat lain. Dependabilitas (Dependability): dengan mendokumentasikan seluruh

proses penelitian secara sistematis agar dapat diaudit ulang. Konfirmabilitas (Confirmability): dengan menjaga objektivitas dan transparansi dalam analisis data serta menyediakan jejak audit.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Dinamika Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Kontekstual**

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kelas IV di sekolah dasar tempat penelitian telah mengintegrasikan unsur gamifikasi secara kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Dalam satu siklus pembelajaran yang diamati, guru merancang aktivitas dengan sistem level, tantangan kelompok, dan penghargaan berupa “lencana pembelajar aktif” dan “bintang kontekstual”. Materi pembelajaran disusun dalam bentuk misi petualangan kontekstual yang mengaitkan topik pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sebagai contoh, pada tema "Lingkungan Sahabat Kita", guru mengajak siswa menyelesaikan “misi penyelamatan sungai” dengan mencari data pencemaran sungai terdekat, menghitung volume air tercemar, dan membuat poster edukasi.

Salah satu catatan observasi menyebutkan:

“Saat guru menjelaskan misi hari ini, siswa tampak antusias dan aktif mengajukan pertanyaan. Mereka bekerja dalam kelompok dan saling membantu menyelesaikan tantangan yang diberikan. Suasana kelas penuh semangat namun tetap terkendali.”

Data ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Dibandingkan dengan pembelajaran biasa yang berlangsung pasif, penggunaan misi dan sistem level memberikan kerangka kerja yang membuat siswa merasa memiliki tujuan dalam belajar.

## **2. Respons dan Motivasi Belajar Siswa**

Wawancara dengan siswa mengungkapkan respons positif terhadap pendekatan gamifikasi kontekstual. Mayoritas siswa menyatakan merasa lebih semangat dan tidak bosan karena pembelajaran dikemas seperti permainan yang menantang dan tidak monoton.

Berikut kutipan dari salah satu siswa: “Belajarnya kayak main game. Ada level, tantangan, dan bisa dapat bintang. Kalau kelompokku menang,

kami senang sekali. Jadi pengin belajar lagi biar bisa naik level.”

Analisis tematik dari wawancara siswa menunjukkan beberapa kategori respons dominan, yaitu:

- Rasa senang saat belajar (joyful learning)
- Meningkatnya rasa percaya diri
- Semangat untuk berkompetisi dan berkolaborasi
- Rasa ingin tahu meningkat karena bentuk tantangan

Siswa merasa proses belajar menjadi pengalaman sosial yang menyenangkan, bukan beban. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik menurut Deci dan Ryan (2000), bahwa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial mendorong keterlibatan belajar yang lebih tinggi.

## **3. Persepsi Guru terhadap Gamifikasi Kontekstual**

Wawancara mendalam dengan guru menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Guru merasa siswa menjadi lebih fokus, aktif berdiskusi, dan memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan tugas.

Guru menjelaskan: “Biasanya saat saya memberi tugas, banyak yang menunggu disuruh. Tapi ketika saya beri tantangan seperti game, mereka

malah berebut menyelesaikan lebih dulu. Saya tidak perlu banyak menegur, karena mereka sudah terlibat penuh.”

Guru juga menilai bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dievaluasi karena sistem poin dan level memberi indikator performa siswa secara langsung. Selain itu, integrasi konteks lokal—seperti permainan tradisional, cerita rakyat, dan lingkungan sekitar—memperkuat keterkaitan antara materi dengan kehidupan nyata siswa. Guru menyebut bahwa pendekatan ini juga membantu dalam membangun nilai-nilai karakter seperti gotong royong, kejujuran, dan kerja sama.

#### **4. Tantangan dan Solusi Implementasi**

Meskipun hasilnya positif, guru mengakui adanya sejumlah tantangan dalam penerapan gamifikasi, terutama dalam tahap perencanaan dan pengelolaan kelas. Dibutuhkan waktu lebih untuk merancang aktivitas gamifikasi yang bermakna dan tidak sekadar bermain. Selain itu, beberapa siswa awalnya terlalu fokus pada “memenangkan tantangan” dibandingkan proses belajar.

Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan sistem refleksi harian, di

mana siswa menuliskan apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka bekerja dalam kelompok. Guru juga menyeimbangkan antara elemen kompetisi dan kolaborasi dengan merancang misi kelompok yang tidak hanya menilai hasil, tetapi juga proses dan kerja sama. Kepala sekolah menyatakan: “Inovasi seperti ini perlu kita dukung. Tapi penting juga ada pelatihan dan forum berbagi antarguru agar ide-ide bagus bisa dikembangkan bersama.”

Hal ini menunjukkan perlunya dukungan kelembagaan, termasuk dalam hal pelatihan profesional dan kebijakan yang memberi ruang eksplorasi kepada guru.

#### **5 Kesesuaian dengan Penelitian Sebelumnya**

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Aguiar-Castillo et al., 2020) dan bahwa pendekatan kontekstual memperkuat pemahaman konsep abstrak (ELALDI, 2022). Kombinasi keduanya, jika diterapkan secara terarah dan reflektif, mampu menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan bermakna.

Temuan ini juga mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan tidak harus mengorbankan kedalaman kognitif. Justru melalui pengalaman bermain yang terstruktur, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih kuat karena mengalami proses belajar secara aktif dan emosional.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dianalisis secara kualitatif, dapat disimpulkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (asyik) sekaligus bermakna, karena menggabungkan elemen-elemen permainan yang memotivasi dengan konteks kehidupan nyata siswa yang relevan secara sosial dan budaya.

Penerapan gamifikasi dalam bentuk sistem level, tantangan, poin, dan misi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, serta kolaborasi antar siswa. Siswa tidak hanya belajar secara kognitif,

tetapi juga mengalami proses emosional yang positif, seperti antusiasme, rasa percaya diri, dan kegembiraan. Keterkaitan materi pelajaran dengan konteks lokal—seperti lingkungan sekitar, cerita rakyat, dan permasalahan nyata—membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan aplikatif.

Guru berperan sentral dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi kontekstual dan mengelola dinamika kelas agar tetap terfokus pada tujuan pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan seperti kebutuhan perencanaan yang lebih kompleks dan risiko dominasi aspek permainan, guru yang melakukan refleksi dan penyesuaian strategi mampu menjaga keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran.

Dari sisi kelembagaan, diperlukan dukungan dari kepala sekolah dan komunitas sekolah untuk menciptakan iklim inovasi yang berkelanjutan, termasuk dalam hal pelatihan guru dan penyediaan sumber daya. Penelitian ini memperkuat bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sangat mungkin diterapkan di sekolah dasar, dan

sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Secara keseluruhan, integrasi gamifikasi dan pembelajaran kontekstual merupakan strategi yang efektif, relevan, dan adaptif untuk membangun pengalaman belajar yang berakar pada kebutuhan dan karakteristik anak Indonesia masa kini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aguiar-Castillo, L., Hernández-López, L., De Saá-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2020). Gamification as a motivation strategy for higher education students in tourism face-to-face learning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 27(November), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100267>
- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Suhaim, A. Bin. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Heliyon*, 8(8), 1–28. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>
- ELALDI, Ş. (2022). Evaluation of the Effectiveness of Realistic Mathematics Education: Meta-Thematic Analysis / Gerçekçi Matematik Eğitiminin Etkililiğinin Değerlendirilmesi: Meta-Tematik Analiz. *E-International Journal of Educational Research*, 13, 194–209. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1210561>
- Fredriksen, H. (2021). Exploring Realistic Mathematics Education in a Flipped Classroom Context at the Tertiary Level. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 19(2), 377–396. <https://doi.org/10.1007/s10763-020-10053-1>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hayati, R., Kartika, Y., Marzuki, M., Karim, A., & Fachrurazi, F. (2025). *Pembelajaran Matematika Modern : Teknologi*

- Gamifikasi dan RME dalam Mengasah Kemampuan Pemecahan Masalah*. 7(2), 7–12.  
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/7923>
- Hayati, R., Syahputra, E., & Surya, E. (2024). Systematic Literature Review: Cultural Integration in Learning Concepts With an Ethnomathematics Approach. *Proceedings of International Conference on Education*, 2(1), 160–168.  
<https://doi.org/10.32672/pice.v2i1.1333>
- Hidayatul Muamanah, & Suyadi. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01), 162–180.  
<https://doi.org/10.29240/belajea.v5>
- Hou, H. T. (2023). Game-Based Learning and Gamification for Education. In *Game-Based Learning and Gamification for Education*.  
<https://doi.org/10.3390/books978-3-0365-7515-5>
- Misnawati, M., Hayati, R., Zuraini, Z., Nofriati, E., & Kartika, Y. (2023). Pelatihan Pengembangan Literasi Dan Numerasi Terhadap Guru Mtss Nurul Quran Kabupaten Bireuen Provinsi Aceh. *RAMBIDEUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 215–222.  
<https://doi.org/10.51179/pkm.v6i3.2156>
- Priyanti, R. (2019). Pembelajaran inovatif abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, ISBN: 978, 482–505.  
[http://digilib.unimed.ac.id/38906/3/ATP 58.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/38906/3/ATP%2058.pdf)
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8).  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 112–122.

- Wang, H., Gao, Z., Zhang, X., Du, J.,  
Xu, Y., & Wang, Z. (2024).  
Gamifying cultural heritage:  
Exploring the potential of  
immersive virtual exhibitions.  
*Telematics and Informatics  
Reports*, 15, 4–9.  
<https://doi.org/10.1016/j.teler.2024.100150>
- Wiraprana, S., & Surya, E. (2022). The  
Development of Mathematics  
Learning Devices Based on  
Realistic Approaches to Improve  
Creative Thinking and  
Mathematical Communication  
Skills for 8th Grade Junior High  
School Students. *Jurnal  
Cendekia: Jurnal Pendidikan  
Matematika*, 6(2).  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1443>
- Zubainur, C. M., Johar, R., Hayati, R.,  
& Ikhsan, M. (2020). Teachers'  
understanding about the  
characteristics of realistic  
mathematics education. *Journal  
of Education and Learning  
(EduLearn)*, 14(3).  
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.8458>