

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 SD NEGERI POLOKARTO 01 MELALUI PENERAPAN PAPAN SKOR BERBASIS GAMIFIKASI ALA *MOBILE LEGENDS*

Siti Yulaika¹, MS Khabibur Rahman², Painem³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

³Sekolah Dasar Negeri Polokarto 01

sitiyulaika0510@gmail.com, khabib.ynwa@gmail.com, ipukyudha@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the results of increasing the learning motivation of SD Negeri Polokarto 01 students after being given actions in the form of a gamification-based scoreboard method or strategy in the style of Mobile Legends and using Classroom Action Research, which was carried out twice. The subjects in this study are 3rd-grade students of SD Negeri Polokarto 01, totaling 20 students. The results of the research percentage in the first cycle of questionnaire answers were only 23% of students with high learning motivation and 20% with sufficient learning motivation. Meanwhile, it is known that 30% of students have less motivation to learn, and 27% of students do not have the motivation to learn. The observation results showed that students' interest in learning was still low, not disciplined, and the classroom atmosphere was noisy outside the learning context. The cycle continued in phase II and obtained results of 59% of students with high learning motivation and 27% with sufficient learning motivation. Meanwhile, it is known that 8% of students have less motivation to learn, and 6% of students are not motivated in learning. Observations show that students' interest in learning increases, discipline increases, and in-person learning is conducive.

Keywords: *learning motivation, scoreboards, learning strategies*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik SD Negeri Polokarto 01 setelah diberikan tindakan berupa metode atau strategi papan skor berbasis gamifikasi ala Mobile Legends. Menggunakan penelitian *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan sebanyak dua kali siklus. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SD Negeri Polokarto 01 dengan total 20 peserta didik. Hasil presentase penelitian pada siklus I jawaban angket hanya sebesar 23% peserta didik dengan motivasi belajar tinggi dan 20% dengan motivasi belajar cukup. Sementara itu, diketahui jika 30% peserta didik memiliki motivasi belajar kurang, dan 27% peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar. Hasil observasi menunjukkan minat belajar peserta didik masih rendah, tidak disiplin, dan suasana

kelas gaduh di luar konteks pembelajaran. Siklus dilanjutkan pada tahap II dan diperoleh hasil 59% peserta didik dengan motivasi belajar sangat tinggi dan 27% dengan motivasi belajar cukup. Sementara itu, diketahui jika 8% peserta didik memiliki motivasi belajar kurang, dan 6% peserta didik tidak termotivasi dalam belajar. Observasi menunjukkan minat belajar peserta didik yang meningkat, kedisiplinan meningkat, dan pembelajaran berlangsung dengan kondusif.

Kata Kunci: motivasi belajar, papan skor, strategi pembelajaran

A. Pendahuluan

Motivasi belajar memiliki makna suatu keinginan yang memberikan dorongan pada seseorang untuk ikut serta dalam suatu kegiatan pembelajaran (Maryati, et al., 2024). Motivasi belajar memegang peranan penting yang menjadi tolak ukur kesuksesan peserta didik dari pembelajaran yang mereka lalui. Reeve, J dalam Rizki, 2025 menyebutkan bahwa apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi terhadap sesuatu yang mereka pelajari, mereka akan cenderung memiliki fokus yang tinggi pula dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh sebab itu, tanpa adanya motivasi belajar yang tinggi mereka akan memiliki fokus yang rendah terhadap apa yang sedang dipelajari, mengabaikan proses pembelajaran, dan cenderung tidak tertib ketika pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Sekarang ini, ditemui banyak peserta didik yang kurang

memiliki motivasi dalam belajar, ini dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, seperti tidak adanya kepedulian kepada proses pembelajaran, tidak menunjukkan adanya perhatian ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas, dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Ramadhani & Muhroji, 2022). Indikasi ini juga terlihat di kelas 3 SD Negeri Polokarto 01, peneliti mengamati bahwa terdapat banyak peserta didik yang memiliki semangat dan minat yang cenderung rendah dalam mengikuti pembelajaran di kelas, utamanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk mendesain pembelajaran yang interaktif, yang dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran, kondusif dan

tertib. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Mufarizuddin, et al., 2024 bahwa peranan sentral dalam terbangunnya pengalaman belajar yang menarik, aktif, dan tidak membosankan dipegang oleh guru. Dengan ini, peneliti menggunakan pendekatan gamifikasi dalam penerapan papan skor sebagai suatu upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Gamifikasi adalah suatu konsep pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan (Mahmubi & Homaidi, 2025). Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi ini terbukti dapat meningkatkan motivasi yang ditandai dengan partisipasi dan kedisiplinan peserta didik yang meningkat, karena dalam permainan pasti terdapat unsur persaingan yang menarik bagi anak-anak. Metode gamifikasi juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dari berbagai aspek dengan menggunakan pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran (Habibi, 2025).

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan papan skor yang dalam perolehan skornya diadaptasi dengan tingkatan level pada gamifikasi yang terdapat dalam permainan online Mobile Legends. Mobile Legends

merupakan hiburan digital dengan popularitas yang tinggi di dunia, suatu permainan MOBA yang banyak dikenal di berbagai kalangan di Indonesia (Adi, Gusti, & Wijaya, 2025). Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti juga terlebih dahulu melaksanakan wawancara kecil terkait permainan Mobile Legends di kelas 3 SD Negeri Polokarto 01 dan terbukti sebagian besar peserta didik mengenal, memainkan, dan menyukai permainan ini. Permainan ini telah diadaptasi ke dalam papan skor pembelajaran dengan menawarkan tantangan, penghargaan, skor, dan strategi telah disesuaikan dengan pembelajaran.

Dalam permainan sebenarnya, untuk mendapatkan bintang atau skor harus memenangkan suatu pertandingan, pada penerapan papan skor ini diberikan peraturan dan larangan yang harus dipatuhi selama pembelajaran. Apabila peserta didik berhasil melakukan misi yang terdapat peraturan maka akan mendapatkan satu bintang. Sebaliknya, ketika melanggar peraturan yang disepakati maka bintang di papan akan diambil kembali oleh guru. Di akhir setiap pembelajaran, peserta didik dengan poin tertinggi akan mendapatkan

hadiah berupa lencana. Lencana merupakan salah satu bentuk reward bagi peserta didik. Reward merupakan suatu cara untuk membangun motivasi belajar peserta didik, dimana dengan adanya reward ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Ruzita et al., 2025). Peneliti berharap papan skor yang telah dirancang dapat mengubah motivasi belajar peserta didik yang awalnya rendah menjadi lebih termotivasi dengan tumbuhnya perilaku tertib, disiplin, keaktifan di kelas, yang nantinya akan berpengaruh pada perilaku positif yang ditunjukkan peserta didik ketika pembelajaran di kelas berlangsung.

Dengan *Classroom Action Research* (PTK) ini, peneliti berupaya untuk menerapkan dan mengkaji sejauh mana penerapan papan skor berbasis gamifikasi ala Mobile Legends ini dapat menjadi strategi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri Polokarto 01. Dengan adanya penelitian ini, peneliti memiliki harapan agar dapat berkontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan kekinian bagi sekolah terutama pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian pada riset ini adalah *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas merupakan bagian dari penelitian yang dilakukan oleh guru agar menemukan solusi dari masalah pembelajaran yang dihadapi ketika mengajar di kelas (Kurniawan, 2017). Adapun penelitian tindakan kelas ini dilalui dengan empat prosedur utama diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan diakhiri oleh refleksi dengan siklus berulang (Salmah et al., 2025). Kegiatan ini adalah suatu langkah nyata dan pandangan yang memiliki tujuan bagi guru untuk memperbaiki kinerjanya, yang akan berpengaruh pada peningkatan motivasi atau minat peserta didik dalam belajar.

Penelitian ini diselenggarakan di SD Negeri Polokarto 01 pada bulan Februari sampai dengan April 2025. Subjek pada penelitian ini meliputi seluruh peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Polokarto 01, Sukoharjo, Jawa Tengah, dengan jumlah keseluruhan peserta didik 20 orang. Terdapat dua teknik pengumpulan data pada PTK ini. Pertama adalah observasi. Observasi

adalah suatu metode mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung terhadap suatu fenomena yang terjadi di lapangan (Romdhona et al., 2025). Kedua, menggunakan angket. angket adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengetahui pandangan, perasaan, dan sikap peserta didik terhadap materi yang mereka pelajari (Widyanti et al., 2025). Isi pertanyaan angket pada penelitian ini mengacu pada 5 aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh Widyanti et al., 2025 antara lain: 1) terdapat dorongan dan niat untuk berhasil dalam suatu hal, 2) keinginan dan merasa perlu untuk belajar, 3) harapan dan cita-cita yang ingin diraih di masa mendatang, 4) apresiasi dalam belajar, 5) lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat belajar dengan optimal dan merasa nyaman.

Teknik analisis data yang digunakan dalam riset ini adalah data kualitatif. Hasil telaah deskriptif kualitatif dimanfaatkan untuk memperoleh hasil penelitian yang telah diselenggarakan. Hasil telaah disajikan dalam bentuk uraian berupa kalimat yang dirangkai secara deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diselenggarakan di SD Negeri Polokarto 01 dengan fokus penelitian pada kelas 3 dengan total 20 responden. Sebelum penelitian diselenggarakan, peneliti melakukan observasi terhadap fenomena yang terjadi di dalam kelas pada awal Februari 2025. Observasi merupakan proses perekaman pola perilaku yang dilakukan manusia tanpa adanya pertanyaan maupun komunikasi, observasi merupakan proses memperoleh data melalui fakta yang terjadi (Saádi, 2025). Kegiatan observasi ini memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi pra-tindakan peserta didik dan permasalahan apa saja yang memerlukan tindakan, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Peserta didik kurang bersemangat dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi ini sesuai dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Tri et al., 2025 bahwa peserta didik minim ketertarikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia karena kurangnya inovasi guru dalam mengajar Bahasa Indonesia.
- b. Peserta didik sering kali mengumpulkan tugas tidak tepat

waktu karena lebih sering bergurau dengan teman dibanding mengerjakan LKPD dan soal evaluasi yang ditugaskan guru.

- c. Ketika peserta didik diberikan soal evaluasi secara mandiri masih banyak di antara mereka yang meniru atau melihat pekerjaan teman.
- d. Kelas yang tidak kondusif, gaduh di luar aktivitas pembelajaran.

Siklus I

Siklus I diselenggarakan dalam dua pertemuan, adapun pembelajaran dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan beberapa hal seperti membuat rancangan modul ajar, LKPD, dan video pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian pada siklus I. Modul ajar akan menjadi bagian terpenting karena modul ajar merupakan untuk melaksanakan pembelajaran. LKPD dibuat untuk memantau pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Di samping itu, peneliti juga mempersiapkan angket yang nantinya disebar pada peserta didik guna mengetahui level motivasi peserta didik sebelum diberi tindakan.

Pelaksanaan

Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pembelajaran pertama siklus I diselenggarakan pada tanggal 05 Februari 2025. Peserta didik yang hadir pada siklus I pertemuan pertama diikuti oleh 20 peserta didik, materi pembelajaran pada hari itu adalah bermain peran dengan wawancara. Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dengan menggunakan buku Bahasa Indonesia kelas 4 sebagai sumber belajar, video pembelajaran, dan LKPD buklet wawancara. Pada siklus I ini, peneliti sebagai pelaku tindakan atau pengajar dan peserta didik kelas 3 SD Negeri Polokarto 01 adalah penerima tindakan.

Pembelajaran dimulai dengan mengkondisikan peserta didik dalam menyiapkan alat tulis untuk mengerjakan LKPD yang dibagikan kepada mereka. Peserta didik diminta menyelesaikan buklet wawancara yang didalamnya terdapat beberapa hal yang harus diisi. Setelah mengisi daftar pertanyaan dan jawaban narasumber kemudian peserta didik akan bermain peran sebagai narasumber dan pewawancara secara berpasangan, mendemonstrasikannya secara bergiliran di depan kelas.

Observasi dilakukan oleh guru ketika peserta didik sedang menyelesaikan LKPD dan soal evaluasi, observasi dilakukan dengan mengamati beberapa aspek seperti bagaimana antusiasme, fokus keaktifan, kedisiplinan, keadaan kelas, dan kepercayaan diri mereka dalam mendemonstrasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas. Peserta didik diberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikan buklet wawancara dan 5 masing-masing pasangan diberi waktu 5 menit untuk mendemonstrasikannya di depan kelas. Total waktu untuk menyelesaikan LKPD ini adalah 15 menit. Peserta didik dipilih oleh peneliti secara acak. Sementara peserta didik yang lain memberikan tanggapan, saran, atau apresiasi pada peserta didik yang sedang bermain peran di depan kelas. Penugasan LKPD ini memiliki tujuan untuk memperkuat pemahaman konseptual peserta didik terhadap topik materi pembelajaran.

Setelah sesi bermain peran selesai, peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan soal evaluasi yang dibagikan oleh peneliti. Di akhir pembelajaran peneliti bersama peserta didik menarik kesimpulan

terhadap pembelajaran hari ini. Pada pertemuan pertama siklus I ini hasil observasi menunjukkan peserta didik yang tidak menunjukkan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran.

Pembelajaran kedua siklus I dilaksanakan pada tanggal Rabu, 12 Februari 2025 di kelas 3 dengan materi ajar yang masih berkaitan dengan wawancara yaitu menulis reportase. Menggunakan buku Bahasa Indonesia kelas 3, video pembelajaran, contoh teks reportase, dan LKPD. Pembelajaran dimulai dengan memutar video pembelajaran yang berisi prosedur menulis reportase yang baik dan benar, bagian-bagian reportase, dan hal apa saja yang penting dalam reportase. Setelah pemutaran video peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan tanya jawab terkait isi dari video pembelajaran yang telah ditampilkan. Peneliti meminta peserta didik untuk mengejarakan LKPD secara berkelompok. Peneliti memberikan penjelasan pengerjaan LKPD. Peneliti mempersilakan peserta didik menyelesaikan LKPD menyusun hasil wawancara menjadi bentuk teks reportase sederhana. Peneliti membimbing peserta didik untuk saling membantu menyelesaikan

tugas antar anggota dalam satu kelompok. Waktu pengerjaan LKPD ini selama 20 menit. Setelah waktu yang diberikan habis, masing-masing grup diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan hasil pekerjaan mereka. Untuk peserta yang lain diberikan kesempatan untuk menanggapi, menyampaikan saran atau mengapresiasi.

Setelah LKPD selesai, peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal evaluasi yang harus diselesaikan dengan mandiri. Pada kegiatan penutup peneliti memberikan penguatan terhadap pembelajaran hari ini dan bersama-sama dengan peserta didik peneliti menarik kesimpulan dari materi menulis reportase. Pada pertemuan kedua siklus I ini, peserta didik masih belum memperlihatkan motivasi belajar yang baik, beberapa peserta didik cenderung mengandalkan teman satu kelompok.

Observasi

Kegiatan Guru

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran berbasis permasalahan siklus I ini adalah guru memegang peran sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran sekaligus observer. Berdasarkan hasil

refleksi, diketahui bahwa guru sekaligus peneliti belum sepenuhnya memotivasi peserta didik untuk memiliki minat yang tinggi untuk belajar, tertib, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Kegiatan Peserta Didik

Hasil observasi yang telah diselenggarakan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, diperoleh hasil bahwa terdapat banyak peserta didik yang tidak termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil ini diperoleh berdasarkan kesimpulan yang diamati bahwa perilaku yang ditunjukkan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran seperti mengobrol dengan teman, mencontek, kelas yang tidak kondusif dan mengandalkan teman saat mengerjakan tugas secara berkelompok. Hal ini mengindikasikan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi Belajar

Hasil Angket Motivasi Belajar					
No	Pertanyaan	Total Peserta Didik yang Menjawab			
		ST	CT	KT	TT
1.	<i>Saya tetap berusaha memahami materi yang sulit dalam mata pelajaran</i>	4	4	7	5

	<i>Bahasa Indonesia</i>				
2.	<i>Saya merasa semangat dalam belajar</i>	2	3	10	5
3.	<i>Saya percaya bahwa saya dapat menyelesaikan pembelajaran ini dengan baik</i>	5	2	5	8
4.	<i>Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada materi yang diajarkan</i>	3	5	10	2
5.	<i>Saya sering menyelesaikan tugas dengan penuh rasa semangat</i>	4	4	7	5
6.	<i>Saya merasa bangga pada hasil belajar saya</i>	7	2	2	9
7.	<i>Saya selalu bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam memahami materi</i>	6	3	5	6
8.	<i>Saya tetap semangat meraih cita-cita saya meskipun ada kemungkinan gagal</i>	4	4	7	5
9.	<i>Saya sering tertantang dengan materi yang sulit</i>	2	8	4	6
10.	<i>Jika saya menghadapi kesulitan</i>	9	5	3	3

	<i>dalam belajar saya akan bertanya kepada orang lain (guru, orang tua, atau teman)</i>				
Presentase		23 %	20 %	30 %	27 %

Mengacu pada hasil deskripsi dan ringkasan data sebelum diberikan tindakan diperoleh penjelasan bahwa hanya 23% peserta didik dengan motivasi belajar tinggi dan 20% peserta didik dengan motivasi belajar cukup. Sementara itu, jika 30% peserta didik kurang memiliki motivasi belajar, dan 27% peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar.

Refleksi

Berdasarkan akhir pembelajaran siklus I, refleksi yang telah diteliti dalam kelas 3 SD Negeri Polokarto 01 diperoleh hasil bahwa guru belum dapat memotivasi peserta didik agar meningkatkan motivasi belajar mereka dengan maksimal. Oleh sebab itu, peneliti berkeinginan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karena ditemukan banyak peserta didik yang tidak aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas. Dari temuan yang telah dianalisis, dengan demikian peneliti merencanakan

tindakan siklus II. Perumusan masalah dan susunan rencana didasarkan pada hasil analisis pada siklus yang telah diselenggarakan sebelumnya. Pada fase ini, peneliti fokus pada tindakan perbaikan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam siklus I. Hasil refleksi pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik menilai bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang monoton sehingga membuat mereka merasa bosan.
- b. Banyak peserta didik tidak fokus pada pembelajaran, dengan sering gaduh, berbicara dengan teman, dan melakukan aktivitas di luar pembelajaran ketika pembelajaran sedang dilaksanakan di kelas.
- c. Peserta didik masih belum menunjukkan rasa percaya diri yang optimal saat tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

Kelas tidak tertib dan total respon angket motivasi belajar peserta didik mengindikasikan kurang dari 50% dari total responden yang memiliki motivasi belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Siklus II

Perencanaan

Penyusunan strategi pada tindakan kelas pada siklus II, peneliti merencanakan perbaikan dari tindakan pada siklus sebelumnya. Perbaikan yang direncanakan oleh peneliti diantaranya adalah

1. Guru berupaya menciptakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan partisipasi peserta didik agar anggapan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia itu membosankan dapat dihilangkan.
2. Guru menentukan aturan dan larangan dalam pembelajaran untuk memperoleh skor.
3. Guru membiasakan untuk menggunakan papan skor berbasis gamifikasi yang didalamnya telah diterapkan kesepakatan kelas berupa, larangan, tantangan, dan sanksi bagi peserta didik.
4. Guru harus memberikan tindakan tegas kepada peserta didik yang tidak tertib di kelas terutama peserta didik yang gaduh di luar konteks pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Pelaksanaan

Pertemuan Pertama

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Februari 2025 dengan topik yang dipelajari yakni menyimak pengumuman di tempat umum. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini masih sejalan dengan tahap pembelajaran yang terdapat pada siklus I. Perbedaan hanya di awal kegiatan pembelajaran, guru memberikan penawaran kepada peserta didik untuk memberikan skor dalam bentuk bintang pada peserta didik yang dapat memenuhi peraturan yang telah disepakati, tertib ketika pembelajaran berlangsung dan bintang diperuntukkan bagi peserta didik aktif selama proses pembelajaran.

Di akhir setiap pembelajaran, bagi peserta didik dengan skor atau bintang terbanyak dan berhasil menyelesaikan tingkatan gamifikasi akan memperoleh lencana peserta didik disiplin. Pemberian materi menyimak pengumuman di tempat umum dengan kegiatan interaktif, LKPD, dan soal evaluasi yang harus diselesaikan secara mandiri. Dengan memberikan skor pada peserta didik yang mematuhi peraturan gamifikasi yang telah disepakati peserta didik

menunjukkan keaktifan dan semangat dalam melibatkan diri dalam pembelajaran, dan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih interaktif. Selain itu, peserta didik juga mulai terbiasa terhadap metode papan skor. Peserta didik mulai memiliki rasa mandiri ketika diberi tugas yang harus diselesaikan secara mandiri, peningkatan rasa percaya diri ketika menampilkan hasil kerjanya di depan kelas, aktif memberikan tanggapan dan pertanyaan saat diskusi berlangsung. Pada pembelajaran ini, mulai terlihat ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin tanggal 24 Februari 2025 dengan materi menulis pengumuman. Media pembelajaran yang digunakan adalah karton pengumuman, karton yang berisi pengumuman yang ditempel di papan tulis. Pada kegiatan ini, dilaksanakan dengan mandiri. Di awal pembelajaran dilaksanakan secara mandiri dan interaktif dengan mengasah kepercayaan diri peserta didik untuk maju dan menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru secara sukarela seperti membacakan pengumuman yang terdapat pada karton pengumuman, menganalisis

struktur pengumuman yang terdapat dalam karton pengumuman, dan memberikan tanggapan terhadap peserta didik lain yang sedang menjawab tantangan dari guru. Peserta didik yang berhasil menyelesaikan tantangan dengan benar akan memperoleh tambahan skor berupa bintang.

Ketika kegiatan berlangsung, peserta didik berani mengungkapkan tanggapannya, memberikan pembenaran apabila terdapat jawaban yang tidak tepat. Hal ini membuat mereka fokus terhadap setiap kegiatan dan apa yang dilakukan teman yang sedang maju di depan kelas. LKPD dan soal evaluasi dikerjakan dengan baik, mandiri, dikumpulkan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dan disepakati bersama, terlihat kelas hari itu jauh lebih kondusif dan tertib.

Observasi

Pada siklus II kegiatan pembelajaran dengan materi menulis pengumuman berjalan dengan sangat kondusif. Peserta didik aktif dan berpartisipasi penuh dalam mengikuti pembelajaran. Tidak ada kegaduhan yang muncul di luar konteks pembelajaran. Peserta didik mulai memiliki ketertarikan terhadap

pembelajaran, percaya diri ketika maju ke depan untuk menjawab tantangan atau pertanyaan dari guru, dan yang terpenting adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik dimana dapat dilihat dari peserta didik yang aktif dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran dan hasil angket yang meningkat pada siklus II ini.

Tabel 2 Hasil Peningkatan Angket Motivasi Belajar

Hasil Angket Motivasi Belajar					
No	Pertanyaan	Total Peserta Didik yang Menjawab			
		ST	CT	KT	TT
1.	<i>Saya tetap berusaha memahami materi yang sulit dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia</i>	13	5	1	1
2.	<i>Saya merasa semangat dalam belajar</i>	12	5	1	2
3.	<i>Saya percaya bahwa saya dapat menyelesaikan pembelajaran ini dengan baik</i>	10	8	2	0
4.	<i>Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada materi yang diajarkan</i>	11	4	3	2
5.	<i>Saya sering menyelesaikan tugas dengan</i>	10	7	2	1

	<i> penuh rasa semangat</i>				
6.	<i> Saya merasa bangga pada hasil belajar saya</i>	14	2	2	2
7.	<i> Saya selalu bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam memahami materi</i>	12	6	1	1
8.	<i> Saya tetap semangat meraih cita-cita saya meskipun ada kemungkinan gagal</i>	11	5	2	2
9.	<i> Saya sering merasa tertantang dengan materi yang sulit</i>	12	6	1	1
10.	<i> Jika saya menghadapi kesulitan dalam belajar saya akan bertanya kepada orang lain (guru, orang tua, atau teman)</i>	13	5	1	1
Presentase		59 %	27 %	8 %	6 %

Mengacu pada hasil deskripsi dan ringkasan data setelah diberikan tindakan diperoleh penjelasan bahwa terdapat 59% peserta didik dengan motivasi belajar tinggi dan 27% dengan motivasi belajar cukup. Sementara itu, diketahui jika 8% peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan

6% peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar.

Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri Polokarto 01 menunjukkan peningkatan yang pesat pada siklus II.

Refleksi

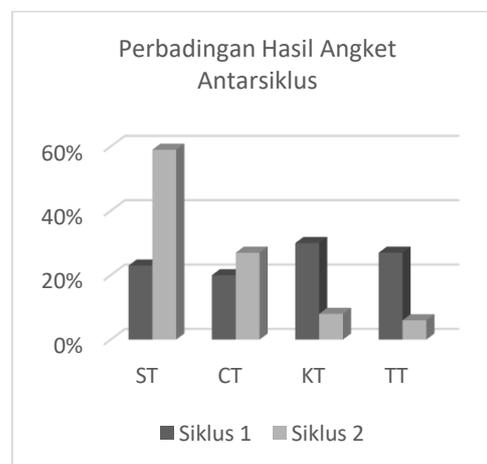
Refleksi tindakan kelas terhadap siklus II ini dilaksanakan setelah pembelajaran pertemuan kedua selesai. Hasil refleksi diperoleh berdasarkan observasi yang hasilnya sebagaimana berikut:

- a. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode papan skor berbasis gamifikasi yang mengadaptasi tingkatan permainan Mobile Legends telah maksimal.
- b. Peserta didik mengikuti pembelajaran aktif dan interaktif.
- c. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan tertib dan kondusif.
- d. Peserta didik menyelesaikan tugas dengan mandiri, tanpa mencotek atau melihat pekerjaan teman.
- e. Mengumpulkan tugas tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah disepakati sebelumnya.
- f. Adanya peningkatan dalam hasil angket motivasi belajar Bahasa Indonesia dari 42,5% menjadi 78,5%

Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pembelajaran yang telah dilakukan pada setiap siklus dengan menerapkan papan skor berbasis gamifikasi ala Mobile Legends menunjukkan adanya kenaikan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan sangat kondusif. Peserta didik aktif dan berpartisipasi penuh dalam mengikuti pembelajaran. Tidak ada kegaduhan yang muncul di luar konteks pembelajaran (kelas kondusif). Penting bagi guru untuk menciptakan kelas yang kondusif agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik optimal sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal pula (Habibah & Fathurrahman , 2025). Peserta didik mulai memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, percaya diri ketika maju ke depan untuk menjawab tantangan atau pertanyaan dari guru. Sedangkan, hasil telaah penelitian siklus II membuktikan bahwa 59% peserta didik dengan motivasi belajar tinggi dan 27% dengan motivasi belajar

cukup. Sementara itu, diketahui jika 8% peserta didik kurang termotivasi dalam belajar Bahasa Indonesia, dan 6% dari total peserta didik tidak memiliki motivasi belajar. Jika dibandingkan dengan siklus I, peningkatan motivasi belajar sudah cukup signifikan, meskipun belum meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan, namun proporsi dari peserta didik dengan tidak adanya motivasi belajar pada siklus I berhasil diminimalisir. Adapun hasil perbandingan ketuntasan belajar peserta didik siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Grafik 1 Perbandingan Hasil Angket Antar Siklus

Berdasarkan grafik yang telah disajikan, peneliti menarik kesimpulan bahwa anket motivasi belajar peserta didik mengalami kenaikan. Grafik tersebut juga menunjukkan terdapat

peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 36%. Peningkatan ditunjukkan berdasarkan adanya perpindahan jumlah peserta didik dari kategori kurang termotivasi (KT) dan tidak termotivasi (TT) menuju kategori yang lebih tinggi, yaitu cukup termotivasi (CT) dan sangat termotivasi (ST). Peningkatan diambil dari dua kategori ST dan CT untuk menggambarkan adanya kemajuan secara bertahap terhadap aspek motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode papan skor berbasis gamifikasi ala Mobile Legends terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri Polokarto 01 sebesar 36%. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif menggunakan angket motivasi belajar dan observasi, hasil yang ditunjukkan jika intervensi dengan papan skor menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan ketertiban yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam dua siklus penelitian. Adapun peningkatan membahagian adalah dari 42,5

menjadi 78,5 yang didasarkan pada dua kategori yaitu sangat termotivasi (ST) dan cukup termotivasi (CT) yang menunjukkan adanya peningkatan semangat dalam pembelajaran secara bertahap. Peningkatan yang terjadi sebanyak 36%. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa papan skor berbasis gamifikasi ala Mobile Legends dapat dikatakan efektif sebagai metode atau strategi yang dapat memberikan ketertiban pada peserta didik dan menstimulasi motivasi belajar mereka.

Berdasarkan penelitian ini, penerapan papan skor berbasis gamifikasi ala Mobile Legends terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, melalui keaktifan, kepercayaan diri, dan kedisiplinan peserta didik. Saran untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan media yang sama yang dapat memotivasi dan melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Penerapan papan skor gamifikasi ini memiliki potensi untuk mendukung capaian hasil belajar peserta didik dengan optimal. Untuk penelitian selanjutnya dapat fokus pada penelitian yang lebih dalam yang berkaitan dengan pengaruhnya terhadap nilai atau capaian belajar

peserta didik dalam hal akademik. Sebagai hasilnya, keberhasilan penggunaan papan skor berbasis gamifikasi ala Mobile Legends dapat diketahui dengan menyeluruh baik dari sisi perilaku belajar dan hasil capaian belajar peserta didik. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. O., Gusti, F. P., & Wijaya, F. (2025). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Mobile Legends Pada Google Playstore Menggunakan Naïve Bayes. *Prosending Seminar Nasional Teknologi dan Sains Tahun 2025* (pp. 641-646). Kediri: Universitas PGRI Kediri.
- Habibah, A. H., & Fathurrahman, M. (2025). Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 215-222.
- Habibi, M. T. (2025). Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 10(1), 184-190.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9.
- Maryati, E., Sholeh, M., Saputra, M. R., Viqri, D., Simarmata, D. E., Yunizha, T. D., & Syafitr, A. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 165-170.
- Mufarizuddin, Rizal, M. S., Pebriana, P. H., Hendri, & Jandriadi. (2024). Pelatihan Ice Breaking dan Kreativitas Guru SD. *Community Development Journal*, 5(3), 5896-5898.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855-4861.
- Rizki, M. (2025). Analisis Kualitatif terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa kelas X SMAN 1 Cigudeg : Kajian Literatur. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Matematika*, 3(1), 170-178.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47.
- Ruzita, Topik, & Hasanah, M. (2025). Efektivitas Pemberian Reward

- dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 1A MIS At-Taqwa Sambas Tahun Pelajaran 2022-2023. *Humaitis: Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 3(5), 1145-1156.
- Saádi, A. (2025). Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan. *Al Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90-109.
- Salmah, T., Siregar, I., Nola, I. S., & Hartati, T. (2025). Prosesdur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Mengubah Tantangan Kelas Menjadi Solusi. *Ta'Limuna : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 63-73.
- Tri, R. G., Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2025). Pengaruh Literasi Digital Menggunakan Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis Mind Mapping Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 79 Palembang. *COLLASE Journal of Elementary Education*, 8(2), 239-247.
- Widyanti, A. N., Mutharom, & Sumarno, S. (2025). Validasi Butir Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Formula Aiken. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 07(1), 234-244.