

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI GAMIFIKASI
DALAM PEMBELAJARAN KELAS V SEKOLAH DASAR**

Arum Desta Widyawati¹, Deva Merlin Claudia², Khusnul Qotimah³
^{1,2,3}Universitas Jambi

arum.desta2030@gmail.com, devamerlin07@gmail.com, gotimahk42@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning motivation of fifth-grade students at SDN 182/I Hutan Lindung through the implementation of gamification using Canva-based leveled game media. The research design used was Classroom Action Research (CAR) conducted in one cycle with two meetings. Research subjects were 16 fifth-grade students. Data were collected through observation sheets and learning motivation questionnaires. The results showed an increase in average student learning motivation from 41.9% in the pre-cycle to 75.5% in the post-action of cycle I, with all success indicators achieved. The application of gamification elements such as points, badges, leaderboards, and level-based challenges proved effective in creating an enjoyable learning atmosphere, increasing active participation, satisfaction, and student confidence. These findings prove that gamification is an innovative and relevant approach to be applied in elementary school learning in accordance with the principles of the Independent Curriculum.

Keywords: *gamification, learning motivation, classroom action research, elementary school, Independent Curriculum*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 182/I Hutan Lindung melalui penerapan gamifikasi menggunakan media game berlevel berbasis Canva. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus dengan dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas V SDN 182/I Hutan Lindung. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari 41,9% pada pra-siklus menjadi 75,5% pada pascatindakan siklus I, dengan seluruh indikator keberhasilan tercapai. Penerapan elemen gamifikasi berupa poin, badge, leaderboard, dan tantangan berbasis level terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, kepuasan, dan rasa percaya diri siswa. Temuan ini membuktikan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: gamifikasi, motivasi belajar, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar, Kurikulum Merdeka

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi, terutama pada jenjang sekolah dasar yang menjadi peletak dasar karakter dan pengetahuan peserta didik. Motivasi belajar menjadi salah satu aspek psikologis yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena siswa yang termotivasi tinggi cenderung lebih tekun, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Uno, 2022). Idealnya, guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, berpusat pada siswa, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar yang pada hakikatnya senang bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Kurikulum Merdeka mengamanatkan pembelajaran yang merdeka, menyenangkan, bermakna, dan berpihak pada murid. Pembelajaran yang berkualitas menurut prinsip ini adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan profil pelajar Pancasila secara holistik, mencakup

dimensi mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Pendekatan inovatif seperti gamifikasi sangat sejalan dengan semangat tersebut karena menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang personal dan berkesan.

Akan tetapi, berdasarkan observasi awal di SDN 182/I Hutan Lindung, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, ditemukan kondisi yang sangat berbeda dari situasi ideal. Dari 19 siswa kelas V, hanya sekitar 4 hingga 5 siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah satu arah yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Angket pra-siklus menunjukkan seluruh kelompok siswa berada pada kategori motivasi belajar rendah, dengan rata-rata persentase hanya 41,9%, jauh di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%.

Fauziyah, Fatah, dan Mahmuda (2025) menyatakan bahwa banyak peserta didik merasa tidak

tertarik dengan teknik pengajaran tradisional yang cenderung satu arah. Nooviar, Wahyuni, dan Deviviani (2024) menemukan bahwa penerapan strategi gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, gamifikasi menggunakan media game berlevel berbasis Canva dipandang sebagai pendekatan yang paling relevan dan berpotensi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 182/I Hutan Lindung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan membuktikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN 182/I Hutan Lindung melalui penerapan gamifikasi menggunakan media game berlevel berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi makna awalan ter-.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart

yang dilaksanakan dalam satu siklus dengan dua kali pertemuan. Prosedur PTK mencakup empat tahap berurutan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pendekatan penelitian bersifat campuran (mixed methods) yang mengintegrasikan data kuantitatif dari lembar observasi dan angket motivasi belajar dengan data kualitatif dari catatan lapangan.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 182/I Hutan Lindung, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, pada bulan Maret 2026. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas V yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan kemampuan akademik yang beragam. Pemilihan kelas V sebagai subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa serta pertimbangan bahwa siswa kelas V sangat responsif terhadap pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama, yaitu lembar observasi motivasi belajar siswa, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi diisi

oleh guru kelas V selaku observer untuk mencatat perkembangan enam indikator motivasi belajar siswa (perhatian, relevansi, rasa percaya diri, kepuasan, ketekunan, dan partisipasi aktif). Angket motivasi belajar diberikan kepada siswa pada tahap pra-siklus dan pascatindakan siklus I. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase, dengan indikator keberhasilan tindakan ditetapkan minimal 75%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar siswa kelas V SDN 182/I Hutan Lindung berada pada kategori sangat rendah, dengan rata-rata persentase observasi hanya 43,3% dan rata-rata skor angket motivasi belajar sebesar 41,9%. Indikator partisipasi aktif dan rasa percaya diri mencatat persentase terendah, mencerminkan kondisi kelas yang pasif dan tidak kondusif untuk pembelajaran yang bermakna. Kondisi ini menegaskan urgensi penerapan pendekatan inovatif berupa gamifikasi.

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua pertemuan menggunakan media game berlevel berbasis Canva pada materi makna awalan ter- dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Siswa dibagi menjadi empat kelompok heterogen: Tim Elang, Tim Harimau, Tim Naga, dan Tim Garuda. Elemen gamifikasi yang diintegrasikan mencakup sistem poin berjenjang (Level 1: 10 poin, Level 2: 15 poin, Level 3: 20 poin), badge pencapaian, leaderboard real-time, dan tantangan berbasis waktu.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi

Indikator Motivasi	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Peningkatan (%)
Perhatian	43,8	68,8	25,0
Relevansi	43,8	67,2	23,4
Rasa Percaya Diri	39,1	65,6	26,5
Kepuasan	41,7	68,4	26,7
Ketekunan	52,1	69,8	17,7
Partisipasi Aktif	39,6	70,6	31,0
Rata-rata	43,3	68,4	25,1

Sumber: Data hasil observasi penelitian

Data observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh enam indikator motivasi belajar siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua siklus I, dengan rata-rata keseluruhan meningkat dari

43,3% (pra-siklus) menjadi 68,4% (siklus I). Peningkatan terbesar terjadi pada indikator partisipasi aktif sebesar 31,0 poin persentase, mencerminkan transformasi fundamental dari kondisi pasif menjadi aktif dan partisipatif. Indikator kepuasan siswa mengalami peningkatan terbesar kedua sebesar 26,7 poin, menunjukkan bahwa elemen game berlevel berhasil menciptakan pengalaman belajar yang memuaskan.

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pra-Siklus dan Siklus I

Kelompok	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Kategori
Tim Elang	42,3	77,9	Sangat Tinggi
Tim Harimau	41,8	74,2	Tinggi
Tim Naga	42,1	77,6	Sangat Tinggi
Tim Garuda	41,4	72,4	Tinggi
Rata-rata	41,9	75,5	Tinggi

Sumber: Data hasil angket penelitian

Hasil angket motivasi belajar pascatindakan siklus I menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dengan rata-rata skor seluruh siswa mencapai 75,5%, melampaui indikator

keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Pergeseran dari kondisi awal di mana seluruh kelompok berada dalam kategori motivasi rendah menjadi 50% kategori sangat tinggi dan 50% kategori tinggi pada siklus I merupakan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif. Valentinna, Kurnianti, dan Hasanah (2024) menegaskan bahwa media gamifikasi berbasis digital terbukti signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Keberhasilan penerapan gamifikasi dapat dijelaskan melalui Teori Self-Determination (SDT) Deci dan Ryan yang menekankan pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar manusia, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterkaitan sosial, yang semuanya terpenuhi melalui mekanisme game berlevel, kebebasan strategi kelompok, dan dinamika kompetisi-kolaborasi dalam leaderboard. Fauziyah, Fatah, dan Mahmuda (2025) menyatakan bahwa elemen-elemen game menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong antusiasme serta partisipasi aktif siswa, temuan yang sepenuhnya terkonfirmasi dalam

penelitian ini. Dengan demikian, gamifikasi bukan sekadar inovasi superfisial, melainkan pendekatan pedagogis yang memiliki landasan teoritis dan bukti empiris yang kuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan media game berlevel berbasis Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 182/I Hutan Lindung. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata skor angket motivasi belajar dari 41,9% (pra-siklus) menjadi 75,5% (pascatindakan siklus I), serta peningkatan rata-rata skor observasi motivasi belajar dari 43,3% menjadi 68,4%. Seluruh indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan berhasil tercapai pada akhir siklus I. Elemen gamifikasi berupa poin, badge, leaderboard, dan tantangan berbasis level terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang secara langsung meningkatkan keenam indikator motivasi belajar siswa yaitu perhatian, relevansi, rasa

percaya diri, kepuasan, ketekunan, dan partisipasi aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. A. (2025). Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15-25.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Kemendikbudristek.
- Kore, R. R. K., Mone, I. V., Maria, I., Nabu, N. R., Tamelab, C., & Sodakain, V. R. (2025). Penggunaan media gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *TARBIYATUL ILMU: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(6), 149-157.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviviani, S. (2024). Transformasi pembelajaran: Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1-12.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6992>
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowo, R. P., & Lorenza, S. O.

- (2024). Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69-76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Sardiman, A. M. (2021). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.
- Supu, F. H., Panai, A. H., Kudus, K., Arif, R. M., & Nurfadiah, N. (2025). Implementasi game based learning dengan Quizwhiz Cards untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 5(4), 497-505. <https://doi.org/10.51878/action.v5i4.7374>
- Uno, H. B. (2022). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1-19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722-1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wardani, I. G. A. K., & Wihardit, K. (2020). Penelitian tindakan kelas (Edisi ke-2). Universitas Terbuka.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>