



Eksplorasi Peran Gamifikasi dalam Memodernisasi Pendidikan Sekolah Dasar: Tinjauan tentang Keterlibatan dan Peningkatan Pembelajaran

Article Information :

Articles Submitted :

2025-12-18


Articles Received :


2026-01-03

Published Articles :

2026-01-05

 Muhammad Wazid Husni ^{1*}

 Irma Noviana ²


 Venty Zuslia ³

 Nazih Sadatul Kahfi ⁴

 ^{1,2} Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

 ³ MA Nahdlatul Muslimin

 ⁴ Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

 Email Correspondence * : wazidhusni@ms.iainkudus.ac.id

Kata Kunci: Gamifikasi, Keterlibatan Siswa, Pemahaman Materi, Pendidikan Dasar, Teknologi Pendidikan.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran gamifikasi dalam pendidikan dasar, dengan fokus pada dampaknya terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan kinerja akademik. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Kudus, Indonesia. Temuan utama menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelas (dari 40% menjadi 75%) dan penyelesaian tugas (dari 60% menjadi 85%). Hal ini sejalan dengan *Self-Determination Theory* yang menekankan pemenuhan kebutuhan kompetensi dan otonomi. Penggunaan aplikasi seperti Kahoot!, Wordwall, dan Quizizz telah memperkuat pemahaman materi siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Namun, tantangan utama terkait dengan keterbatasan sumber daya teknologi dan kesiapan guru untuk mengimplementasikan gamifikasi secara efektif. Implikasi praktis penelitian ini merekomendasikan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah dan pelatihan yang lebih intensif bagi guru. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang gamifikasi dalam pendidikan dasar.

Keywords: Gamification, Student Engagement, Material Understanding, Primary Education, Educational Technology.

Abstract: This study aims to explore the role of gamification in primary education, focusing on its impact on student engagement, material understanding, and academic performance. Using a descriptive qualitative approach, data was collected through in-depth interviews and participatory observations in several elementary schools in Kudus, Indonesia. The main findings show that the implementation of gamification significantly increased student participation in class discussions (from 40% to 75%) and task completion (from 60% to 85%). This aligns with *Self-Determination Theory*, which emphasizes fulfilling the needs for competence and autonomy. The use of applications like Kahoot!, Wordwall, and Quizizz strengthened students' understanding of the material and motivated them to engage more actively in learning. However, the main challenges identified relate to limited technological resources

and the readiness of teachers to implement gamification effectively. The practical implications of this research recommend improving technological infrastructure in schools and providing more intensive training for teachers. Further research is needed to explore the long-term impact of gamification in primary education.

Author Contributions

Conceptualization: Muhammad Wazid Husni, Nazih Sadatul Kahfi

Methodology: Irma Noviana

Investigation: Venty Zuslia, Irma Noviana

Writing: Irma Noviana, Nazih Sadatul Kahfi

Writing review and editing: Nazih Sadatul Kahfi

Visualization: Muhammad Wazid Husni, Venty Zuslia

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, MA Nahdlatul Muslimin, dan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data dan proses penyelesaian penelitian ini.

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

Copyright © 2026, Authors
This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam perkembangan intelektual dan karakter siswa. Namun, di tengah kemajuan teknologi dan perubahan cara belajar siswa, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar dalam menjaga keterlibatan dan motivasi mereka. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa (Firmansyah et al., 2023) (Teleron & Villocino, 2025). Meskipun gamifikasi telah diterapkan sejak beberapa dekade yang lalu, implementasinya dalam pendidikan dasar baru mendapat perhatian serius belakangan ini, terutama seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi (Nasrullah & Rahman, 2023). Jadi gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa, khususnya di pendidikan dasar. Didukung oleh perkembangan teknologi, gamifikasi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna apabila diterapkan secara tepat.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji peran gamifikasi dalam memodernisasi pendidikan sekolah dasar, mengingat relevansi dan dampak positif yang dapat diberikan oleh pendekatan ini. Salah satu alasan mengapa penelitian tentang gamifikasi sangat relevan adalah karena tantangan besar yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini, terutama dalam mempertahankan perhatian siswa di era digital. Menurut penelitian oleh (Archana, 2025), gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan sekolah dasar belum sepenuhnya diterima secara luas dan diimplementasikan dengan efektif. Banyak sekolah menghadapi hambatan dalam menerapkan gamifikasi, baik dari sisi siswa, guru, maupun sarana dan prasarana. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai tantangan-tantangan tersebut dan upaya yang lebih terstruktur untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, memberikan pelatihan yang lebih intensif bagi guru, serta meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Jika hambatan-hambatan ini dapat diatasi, penerapan gamifikasi berpotensi besar untuk memperbaiki kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan interaksi siswa, memberikan umpan balik yang lebih cepat, dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan (Ambawani et al., 2024). Konsep gamifikasi ini melibatkan elemen-elemen permainan seperti level, poin, tantangan, dan penghargaan yang dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan kolaboratif (Gerry Ledford & Ed Lawler, 2015). Dalam konteks sekolah dasar, gamifikasi berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa yang terkadang merasa jenuh dengan metode pembelajaran konvensional. Sebagai contoh, penggunaan aplikasi edukasi yang menerapkan gamifikasi seperti Duolingo dan Kahoot! sudah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa asing dan berbagai pelajaran lainnya (Kahfi et al., 2025). Namun, meskipun banyak studi yang menunjukkan potensi besar gamifikasi, tidak semua implementasinya berhasil mengatasi tantangan yang ada di lapangan.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kinerja akademik siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh (B. Y. J. Anderson et al., 2018) menunjukkan bahwa elemen permainan yang diterapkan di kelas dapat

membuat siswa lebih terlibat, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian oleh (Johnson & Adarsh Pakide, 2020) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi di pendidikan dapat mengubah pendekatan tradisional dalam mengajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Namun, meskipun terdapat sejumlah penelitian yang menunjukkan keberhasilan gamifikasi, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa implementasi yang tidak tepat dapat berisiko menurunkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa terfokus pada elemen permainan daripada konten yang diajarkan.

Namun, terdapat kesenjangan yang perlu diatasi dalam literatur terkait dengan implementasi gamifikasi di pendidikan dasar. Meskipun beberapa penelitian menunjukkan hasil positif, sebagian besar studi tersebut masih terbatas pada konteks pendidikan tingkat tinggi atau pendidikan formal di luar negeri. Di Indonesia, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan sekolah dasar masih relatif baru dan belum banyak dijadikan bagian dari kebijakan pendidikan (Pradani, 2022). Hal ini menjadi gap penelitian yang perlu diisi dengan studi lebih lanjut yang menggali bagaimana gamifikasi dapat diadaptasi dan diterapkan dalam konteks sekolah dasar di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menyusun tinjauan komprehensif mengenai peran gamifikasi dalam memodernisasi pendidikan dasar, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pengambil kebijakan untuk mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kurikulum pendidikan.

Gambaran umum tentang pentingnya gamifikasi dalam pendidikan ini juga mengarah pada fakta sosial bahwa banyak siswa di sekolah dasar yang lebih tertarik pada aktivitas digital daripada kegiatan belajar konvensional (Gantina, 2025). Hal ini semakin menegaskan bahwa dunia pendidikan harus beradaptasi dengan perubahan zaman dan mencari cara baru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana penerapan gamifikasi dapat mengubah pengalaman belajar siswa di tingkat dasar dan memberikan solusi bagi tantangan-tantangan yang ada. Di sisi lain, kajian teori yang relevan menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada permainan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar. Menurut penelitian oleh (Yuliandri, 2017), permainan menawarkan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui tantangan yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif daripada pembelajaran tradisional yang lebih bersifat pasif. Dalam konteks ini, gamifikasi menjadi alat yang sangat efektif untuk merangsang minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif.

Tujuan utama artikel ini adalah untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam pendidikan dasar di Indonesia, serta menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan hasil akademik. Dengan demikian, artikel ini berkontribusi pada pengembangan pemahaman konseptual tentang gamifikasi dalam konteks pendidikan dasar Indonesia, serta memberikan kontribusi praktis yang dapat digunakan oleh pendidik dan pengambil kebijakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang peran gamifikasi dalam memodernisasi pendidikan sekolah dasar (Perreault, 2011). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi, dan praktik yang diterapkan oleh guru dan siswa terkait penggunaan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran. Melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif, data diperoleh langsung dari subjek penelitian untuk menggambarkan bagaimana gamifikasi diterapkan dalam kelas dan dampaknya terhadap keterlibatan serta kinerja akademik siswa (John W Creswell, 2014). Jenis penelitian ini juga relevan untuk memberikan gambaran rinci tentang bagaimana gamifikasi diterapkan dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi siswa serta pengajaran di tingkat sekolah dasar.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, dengan memilih partisipan yang relevan dan memiliki pengalaman langsung dalam penggunaan gamifikasi. Sebanyak lima guru yang menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran dan 50 siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Kudus dipilih sebagai sampel. Kriteria pemilihan partisipan ini berdasarkan pada pengalaman mereka dalam menggunakan gamifikasi serta kesiapan untuk berbagi perspektif mengenai penerapan metode ini. Data primer diperoleh melalui wawancara semi-struktural dan observasi partisipatif, yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi mendalam tentang pengalaman dan tantangan yang dihadapi oleh guru serta siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara semi-struktural dan observasi partisipatif. Wawancara semi-struktural memungkinkan peneliti untuk menggali informasi lebih dalam mengenai pengalaman dan persepsi guru serta siswa terkait dengan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran (Fadli, 2021). Observasi partisipatif dilakukan untuk melihat langsung bagaimana gamifikasi diterapkan dalam kelas dan bagaimana interaksi antara guru dan siswa terjadi selama pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis tematik, di mana peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data wawancara dan observasi (Miles et al., 1994). Proses analisis dilakukan secara manual (Jack & Jack, 2009), namun jika diperlukan, aplikasi NVivo dapat digunakan untuk mempermudah pengkodean dan penyusunan tema. Untuk memastikan keabsahan data, strategi triangulasi sumber dan metode digunakan, serta member checking dan peer debriefing untuk memverifikasi temuan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami peran gamifikasi dalam pendidikan dasar dan memberikan rekomendasi bagi pendidik serta pengambil kebijakan untuk mengintegrasikan gamifikasi secara lebih efektif dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam pendidikan sekolah dasar, dengan fokus pada pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta tantangan yang dihadapi oleh guru. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi langsung, wawancara mendalam, dan data kuantitatif, ditemukan beberapa temuan utama yang relevan. Salah satu temuan signifikan adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran setelah penerapan gamifikasi. Sebelum gamifikasi diterapkan, partisipasi siswa dalam diskusi kelas tercatat hanya sekitar 40%, dan penyelesaian tugas berada di angka 60%. Namun, setelah gamifikasi diterapkan, data menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan partisipasi dalam diskusi naik menjadi 75% dan penyelesaian tugas meningkat menjadi 85%.

Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi seperti Kahoot!, Wordwall, dan Quizizz yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Aktivitas interaktif di kelas juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 50% menjadi 80% setelah penerapan gamifikasi. Siswa melaporkan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar ketika elemen permainan diterapkan, yang mendukung peningkatan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Tabel berikut menunjukkan perbandingan keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi:

Tabel 1. Perbandingan Tingkat Keterlibatan Siswa Sebelum dan Sesudah Gamifikasi

Aspek Keterlibatan	Sebelum Gamifikasi (%)	Sesudah Gamifikasi (%)
Partisipasi dalam Diskusi	40%	75%
Penyelesaian Tugas	60%	85%
Aktivitas Interaktif di Kelas	50%	80%

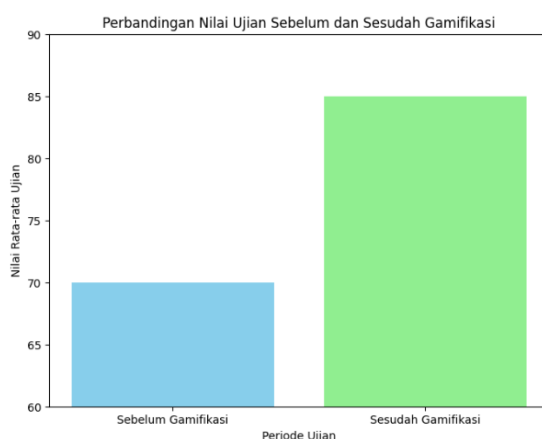
Sumber: Data Observasi dan Wawancara, 2025

Dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi aktif siswa setelah penerapan gamifikasi, yang mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran mereka. Siswa melaporkan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar ketika elemen permainan seperti poin dan level diterapkan dalam kegiatan belajar. Temuan kedua adalah bahwa penggunaan gamifikasi juga berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam wawancara, mayoritas siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami konsep-konsep sulit ketika materi disajikan dalam bentuk permainan. Sebagai contoh, dalam pembelajaran matematika, siswa yang sebelumnya kesulitan dengan topik perkalian dan pembagian, melaporkan bahwa mereka menjadi lebih cepat memahami materi tersebut setelah menggunakan permainan berbasis gamifikasi. Guru juga melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi kini menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Penggunaan aplikasi seperti Kahoot! memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi secara menyenangkan melalui kuis, yang membantu memperkuat pemahaman mereka.

Meskipun hasil yang diperoleh menunjukkan banyak manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan gamifikasi di sekolah dasar. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya. Beberapa sekolah yang menjadi sampel penelitian mengungkapkan kesulitan dalam menyediakan perangkat teknologi yang memadai untuk mendukung pembelajaran gamifikasi, seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil. Selain itu, meskipun gamifikasi menawarkan banyak keuntungan, tidak semua guru merasa siap untuk mengadopsi metode ini secara penuh. Banyak guru yang merasa bahwa mereka kurang memiliki keterampilan atau pengetahuan dalam mengimplementasikan

gamifikasi dengan efektif. Guru-guru tersebut melaporkan bahwa mereka membutuhkan pelatihan lebih lanjut untuk memahami cara mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam kurikulum secara efektif. Dalam wawancara, beberapa guru menyampaikan bahwa mereka merasa terbebani dengan waktu tambahan yang diperlukan untuk mempersiapkan kegiatan gamifikasi, terutama dalam hal desain kuis dan aktivitas berbasis permainan. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan yang lebih terstruktur untuk mempersiapkan guru dalam menerapkan gamifikasi secara optimal.

Selain data kuantitatif yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa, hasil kualitatif juga menunjukkan perubahan positif dalam kinerja akademik siswa. Berdasarkan nilai ujian yang diambil sebelum dan setelah penerapan gamifikasi, rata-rata nilai ujian matematika meningkat dari 70 menjadi 85, sementara nilai ujian bahasa Indonesia juga menunjukkan peningkatan dari 75 menjadi 80 setelah gamifikasi diterapkan. Grafik berikut menunjukkan perbandingan nilai ujian siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi.



Grafik 1. Perbandingan Nilai Ujian Sebelum dan Sesudah Gamifikasi

Sumber: Data Observasi dan Wawancara, 2025

Meskipun data ini menunjukkan perubahan positif, temuan kualitatif lebih memperdalam pemahaman mengenai dampak gamifikasi. Siswa yang sebelumnya kesulitan dengan materi pelajaran melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami setelah menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi, yang memberi mereka kesempatan untuk mengulang materi melalui cara yang menyenangkan dan menantang. Kutipan wawancara Nadia, siswa kelas 5, seperti:

"Saya merasa lebih mudah mengerti matematika setelah menggunakan Kahoot!" mendalami pemahaman tentang bagaimana gamifikasi berfungsi tidak hanya dalam meningkatkan motivasi, tetapi juga dalam memperbaiki pemahaman konsep-konsep yang sulit dipahami secara tradisional. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga membantu siswa mengatasi kesulitan akademik mereka dengan cara yang interaktif.

Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan dasar memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa,

pemahaman materi, dan kinerja akademik. Temuan utama adalah peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi dan penyelesaian tugas setelah penerapan gamifikasi. Sebelum gamifikasi, hanya sekitar 40% siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi, sedangkan setelah penerapan gamifikasi, partisipasi meningkat menjadi 75%. Hal yang sama terjadi pada penyelesaian tugas, yang meningkat dari 60% menjadi 85%. Selain itu, penggunaan aplikasi seperti Kahoot!, Wordwall, dan Quizizz yang mengintegrasikan elemen permainan terbukti meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami materi yang sebelumnya sulit dipahami. Temuan ini mendukung teori-teori pembelajaran seperti *Self-Determination Theory* dan Konstruktivisme, yang menunjukkan bahwa pengalaman pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan utama, seperti keterbatasan sumber daya teknologi dan kesiapan guru untuk mengimplementasikan gamifikasi secara efektif (Syamsijulianto et al., 2025). Banyak sekolah yang menghadapi kesulitan dalam menyediakan perangkat teknologi yang memadai, sementara sebagian besar guru merasa kurang siap dalam mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran mereka. Temuan ini menunjukkan pentingnya pelatihan guru yang lebih intensif dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah dasar, terutama di daerah-daerah dengan akses teknologi terbatas. Oleh karena itu, kebijakan yang mendukung penyediaan teknologi dan pelatihan guru sangat diperlukan untuk mengoptimalkan manfaat gamifikasi dalam pendidikan dasar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa studi terdahulu yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Sebagai contoh, (Shettigar et al., 2025) dalam penelitian mereka menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam berbagai konteks pendidikan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil pembelajaran. Namun, temuan penelitian ini juga menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan studi-studi sebelumnya, terutama terkait dengan kesiapan guru dan sumber daya yang terbatas di sekolah dasar. Sementara penelitian sebelumnya oleh (Sandi & Husni, 2024). Implikasi teoretis penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pemenuhan kebutuhan dasar seperti kompetensi dan otonomi, sebagaimana dijelaskan dalam teori *Self-Determination*. Selain itu, gamifikasi mendukung pembelajaran aktif dan konstruktif, di mana siswa dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman langsung dalam bentuk permainan (Mayer & Edwards, 2020), yang menyatakan bahwa untuk memotivasi siswa secara intrinsik, perlu ada pemenuhan kebutuhan dasar mereka, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Dalam konteks gamifikasi, elemen seperti tantangan, level, poin, dan penghargaan memenuhi kebutuhan tersebut dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasa lebih kompeten dan mencapai tujuan tertentu dalam proses belajar (Carissa et al., 2025). Sebagai contoh, melalui tantangan dan level yang diberikan oleh aplikasi seperti Kahoot!, Wordwall dan Quizizz, siswa merasa lebih termotivasi untuk berkompetisi dan berusaha mencapai hasil terbaik, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan kelas. Temuan ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Wati et al., 2025), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, gamifikasi menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa.

Dengan menggunakan elemen-elemen permainan, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga mengonfirmasi hasil penelitian (J. Anderson & Rainie, 2018), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan bahkan meningkatkan prestasi mereka, terutama dalam pendidikan yang lebih berbasis teknologi.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan gamifikasi berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi yang lebih baik di kalangan siswa. Sebagai contoh, dalam pembelajaran matematika, siswa yang sebelumnya kesulitan dengan materi perkalian dan pembagian melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi tersebut setelah menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi (Dewi et al., 2024). Penggunaan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi dalam konteks yang lebih menyenangkan, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Penemuan ini berhubungan dengan teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Ulya, 2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman aktif dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep yang lebih mendalam. Piaget menekankan bahwa pengetahuan tidak hanya diserap, tetapi dibangun melalui pengalaman yang memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ada. Dalam hal ini, gamifikasi berfungsi sebagai alat yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih aktif dan berulang, serta mengaitkan pengetahuan yang baru dipelajari dengan pengalaman langsung dalam bentuk permainan. Penelitian oleh (Wildan et al., 2023) juga mendukung temuan ini menjelaskan bahwa permainan memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, dengan berfokus pada penyelesaian tantangan yang berhubungan langsung dengan materi yang diajarkan. Dalam konteks gamifikasi, pengulangan materi melalui elemen permainan seperti kuis dan tantangan tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang sulit dipahami dalam pembelajaran tradisional (Shettigar et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk mengubah cara siswa belajar dan membantu mereka mengintegrasikan pengetahuan dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, gamifikasi juga memberikan umpan balik instan yang memungkinkan siswa mengetahui sejauh mana mereka memahami materi.

Meskipun temuan ini menunjukkan dampak positif yang signifikan dari penerapan gamifikasi, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan sumber daya, khususnya perangkat teknologi yang memadai (Endang Switri, 2022). Beberapa sekolah yang menjadi sampel penelitian mengungkapkan kesulitan dalam menyediakan perangkat seperti komputer, tablet, dan akses internet yang stabil, yang merupakan kebutuhan dasar untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. Hal ini menciptakan kesenjangan dalam penerapan gamifikasi, di mana sekolah-sekolah yang kekurangan sumber daya tidak dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal, yang pada gilirannya mempengaruhi efektivitas implementasi gamifikasi. Tantangan lain yang dihadapi adalah kesiapan guru dalam mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran (Sadiman, 2019). Banyak guru yang merasa kurang siap dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum mereka, terutama mereka yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pengajaran. Beberapa guru melaporkan kesulitan dalam merancang dan mempersiapkan

kegiatan berbasis permainan yang efektif, terutama ketika mereka tidak memiliki pengalaman yang cukup dengan teknologi atau aplikasi berbasis game. Hal ini mengindikasikan perlunya pelatihan yang lebih intensif dan berkelanjutan untuk guru agar mereka dapat memanfaatkan gamifikasi dengan optimal dalam pembelajaran mereka.

Penelitian oleh (B. Y. J. Anderson et al., 2018), juga mengidentifikasi bahwa keterbatasan teknologi dan pelatihan guru merupakan faktor penghambat utama dalam penerapan teknologi pendidikan di banyak sekolah. Oleh karena itu, untuk memastikan keberhasilan penerapan gamifikasi, perlu ada perhatian khusus terhadap penyediaan pelatihan yang memadai bagi guru dan peningkatan akses terhadap teknologi di sekolah-sekolah, terutama di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Meskipun tantangan-tantangan ini ada, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, dengan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan kinerja akademik mereka.

Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat gamifikasi dalam pendidikan, penting bagi lembaga pendidikan dan pemerintah untuk mendukung penerapan gamifikasi dengan menyediakan sumber daya teknologi yang memadai, serta memberikan pelatihan yang berkelanjutan kepada guru agar mereka dapat mengintegrasikan gamifikasi dengan efektif dalam pengajaran mereka. Gamifikasi dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional dan memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Untuk itu, diperlukan kerjasama antara pengambil kebijakan, kepala sekolah, dan guru dalam menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan. Meskipun ada tantangan, potensi gamifikasi sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat memberikan solusi bagi pendidikan di era digital ini.

Implikasi dari temuan penelitian ini sangat besar dalam konteks pengembangan pendidikan dasar di Indonesia. Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengurangi kejenuhan yang sering dialami siswa, dan memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Crawford, 2020). Oleh karena itu, sangat penting bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk mendukung penerapan gamifikasi dengan cara menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan memastikan bahwa semua sekolah, terutama yang berada di daerah terpencil, memiliki akses yang setara terhadap perangkat teknologi yang dibutuhkan. Selain itu, pelatihan bagi guru juga perlu diperkuat agar mereka dapat memanfaatkan gamifikasi secara efektif dalam pembelajaran. Gamifikasi dapat membantu memodernisasi sistem pendidikan dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Implementasi yang efektif dari gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan hasil akademik mereka. Dalam jangka panjang, gamifikasi dapat menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis, terutama terkait dengan sampel yang terbatas di beberapa sekolah dasar di Kota Kudus, antara lain: SD 1 Wergu Wetan, MI Banat Kudus, SD Demangan, serta MI Unggulan Sunan Kudus, yang mungkin tidak sepenuhnya representatif untuk seluruh sekolah dasar di Indonesia. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sekolah dari berbagai wilayah dan lebih banyak faktor yang mempengaruhi

penerapan gamifikasi, seperti kesiapan infrastruktur dan pelatihan guru. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur dampak jangka pendek, sementara dampak jangka panjang terhadap hasil akademik dan keterampilan sosial siswa belum dieksplorasi secara mendalam. Metode deskriptif kualitatif memiliki kelebihan dalam memberikan pemahaman yang mendalam dan kontekstual mengenai penerapan gamifikasi di pendidikan dasar. Namun, metode ini juga memiliki keterbatasan terkait dengan generalisasi hasil, potensi bias, dan kesulitan dalam mengukur dampak langsung. Untuk mengatasi beberapa kekurangan ini, penelitian bisa dipadukan dengan data kuantitatif atau pendekatan mixed methods yang dapat memperkaya analisis dan memberikan pandangan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menilai keberlanjutan efek gamifikasi dalam pendidikan dasar, serta tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penggunaannya.

KESIMPULAN

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan dasar memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi intrinsik, pemahaman materi, serta keterampilan sosial. Namun, tantangan terkait keterbatasan sumber daya, fokus berlebihan pada elemen permainan, dan perbedaan respons siswa perlu diperhatikan. Agar gamifikasi dapat diterapkan secara efektif, penting untuk memperhatikan infrastruktur yang memadai, pelatihan bagi guru, dan desain yang seimbang antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran. Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, terutama melalui aplikasi seperti Kahoot!, Wordwall, dan Quizizz.

Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan pentingnya pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan gamifikasi secara efektif dalam kurikulum, serta penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah-sekolah, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses teknologi. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah menyediakan perangkat yang mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi dan melatih guru untuk merancang kegiatan yang memanfaatkan elemen permainan secara optimal.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada sampel yang terbatas dan fokus yang hanya pada sekolah-sekolah di daerah perkotaan. Rekomendasi untuk penelitian lanjutan adalah untuk memperluas sampel ke sekolah-sekolah di daerah terpencil dan mengukur dampak jangka panjang gamifikasi terhadap perkembangan akademik serta keterampilan sosial siswa, guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang potensi gamifikasi di pendidikan dasar Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambawani, C. S. L., Kusuma, T. M. M., Yuniyanto, A., Murtiyasa, B., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Influence of Gamification Media on the Learning Activities of Sociology in The High School of Surakarta. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 9(1), 558–572. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v9i1.14759>
- Anderson, B. Y. J., Rainie, L., & Luchsinger, A. (2018). Artificial Intelligence and the Future of Humans: 1. Concerns about human agency, evolution and survival. *Pew Research Center*,

- December, 6–13. <https://www.pewinternet.org/2018/12/10/concerns-about-human-agency-evolution-and-survival/>
- Anderson, J., & Rainie, L. (2018). The Future of Well-Being in a Tech-Saturated World. *Pew Research Center, April*. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/04/17/the-future-of-well-being-in-a-tech-saturated-world/>
- Archana, A. (2025). Gamification And Micro Learning In Contemporary Education : An Indian Perspective. *Journal of Emerging Trends and Novel Research*, 3(8), 223–230.
- Carissa, D., Bahri, Q., Yusuf, A., & Yusuf, W. F. (2025). Gamification Learning Media Innovation Caps and Brooms in the Subject of Reading and Writing the Qur ' an. *ZAHRA: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal*, 6(1), 1–21.
- Crawford, M. (2020). Ecological Systems Theory: Exploring the Development of the Theoretical Framework as Conceived by Bronfenbrenner. *Journal of Public Health Issues and Practices*, 4(2). <https://doi.org/10.33790/jphip1100170>
- Dewi, I., Siregar, H., Agustia, A., & Dewantara, K. H. (2024). Implementasi Case Method Berbasis Pembelajaran Proyek. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 09(September), 261–276.
- Endang Switri. (2022). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. CV. Qiara Media.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firmansyah, R., Yunika Komalasari, Srie Wijaya Kesuma Dewi, Phitsa Mauliana, R. Dewi Sulastriningsih, & Nanang Hunaifif. (2023). Digitalisasi Sekolah Sebagai Metode Pembelajaran Di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(3), 49–55. <https://doi.org/10.56127/jushpen.v2i3.1052>
- Gantina, N. (2025). Gamifikasi Pendidikan : Ketika Belajar Menjadi Sebuah Petualangan. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5(2), 334–350. <https://urfpublishers.com/journal/artificial-intelligence>
- Gerry Ledford, & Ed Lawler. (2015). Using Motivation Theory to Improve Gamification. *Center for Effective Organizations*, 0871(March), 1–30.
- Jack, R., & Jack, D. C. (2009). Coding Manual for Qualitative Researchers. In *Moral Vision and Professional Decisions*.
- John W Creswell. (2014). *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. SAGE Publications.
- Johnson, C., & Adarsh Pakide. (2020). The Impact of Gamification in Elementary Education. *Journal of Research in Humanities and Social Science*, 12(11), 147–156. <https://doi.org/10.35629/9467-1211147156>
- Kahfi, N. S., Aula, I. A., Husni, M. W., Abdul, M., & Hakim, R. (2025). The Use of Wordwall Media to Improve Islamic Education Learning Outcomes at Imama Kedungpane Islamic Elementary School , Semarang City. *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education*, 1–4.
- Mayer, R., & Edwards, L. C. (2020). Self-determination theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *Routledge Handbook of Adapted Physical Education*, 55(1), 296–312. <https://doi.org/10.4324/9780429052675-23>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (1994). *Qualitative Data Analysis a Methods Sourcebook* (H. Salmon (ed.); 3rd ed.). United States of America Library.
- Nasrullah, & Rahman, A. W. (2023). Digitalisasi Pembelajaran di Sekolah. *Journal on Education*,

- 5(2), 5238–5246. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1126>
- Perreault, K. (2011). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *Manual Therapy*, 16(1), 103. <https://doi.org/10.1016/j.math.2010.09.003>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Sadiman, A. S. (2019). Pusat Sumber Belajar Gugus Menunjang Upaya Pengembangan Profesional Guru Secara Berkelanjutan. *Jurnal Teknodik*, 007–020. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i2.401>
- Sandi, Q., & Husni, H. (2024). The Impact of Gamification on Education: How Games are Making Learning More Fun and Effective. *Education Studies and Teaching Journal (EDUTECH)*, 1(1), 197–205.
- Shettigar, R., Kulkarni, N., Najmi, M., Radhi, M., Batar, M., & Sheikh, S. (2025). Gamified Learning through ICT: Transforming Student Engagement in the 21st Century. *Advances in Consumer Research. Association for Consumer Research (U.S.), Volume 2(4)*, 1793–1802.
- Syamsijulianto, T., Pranata, A., & Surono, W. (2025). Analisis Bibliometric Terhadap Literatur Game-Based Education di Sekolah Dasar: Perspektif Penghormatan terhadap Keragaman Budaya. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 3(2), 9–18.
- Teleron, J. M. L., & Villocino, R. P. (2025). GAMIFICATION AS A TEACHING APPROACH ON STUDENTS' READING SKILLS : AN EXPERIMENTAL STUDY. *EPRA International Journal of Research and Development (IJRD)*, 7838(August), 21–29.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Wati, U. A., Nurlyayli, A., D, S. I. A., Murrti, R. C., Kurniawan, H. L., Fitriya, Y., & Ramadhani, D. (2025). Advancing Elementary Education : A Personalized e-Math Approach Using Interactive Gamification. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(2), 330–341.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Yuliandri, M. (2017). Pembelajaran Inovatif di Sekolah Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(2), 101–115. <https://doi.org/10.24036/8851412020171264>