

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI BERBASIS TEKNOLOGI PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS 3 SD NEGERI 90 SAMPULUNGAN

Ika Restu Wulandari¹, Imam Tasyrif², Abdul Azis³, Maemanah⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan,
Universitas Muhammadiyah Makassar

ikrwl12@gmail.com, Tasyrifimam217@gmail.com

ABSTRAK

Minat belajar siswa sekolah dasar sering mengalami penurunan karena metode pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD Negeri 90 Sampulungan melalui penerapan metode gamifikasi berbasis teknologi. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan 19 siswa kelas 3. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui poin, badge digital, leaderboard, tantangan interaktif, serta permainan edukatif berbasis aplikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 85%, keaktifan menjawab 90%, dan motivasi belajar 80% dibanding sebelum penerapan. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis teknologi efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Gamifikasi, minat belajar, teknologi pendidikan, sekolah dasar.

ABSTRAK

Elementary school students' learning interest often declines due to learning methods that tend to be monotonous and inappropriate for the characteristics of the digital generation. This study aims to increase the learning interest of third-grade students at SD Negeri 90 Sampulungan through the implementation of technology-based gamification methods. The study used a qualitative descriptive approach involving 19 third-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of gamification through points, digital badges, leaderboards, interactive challenges, and application-based educational games was able to increase student engagement by 85%, activeness in answering questions by 90%, and learning motivation by 80% compared to before the implementation. These findings indicate that technology-based gamification is effective in increasing elementary school students' learning interest.

Keywords: Gamification, interest in learning, educational technology, elementary school.

Article History

Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 742
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan pondasi utama bagi perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Namun, proses pembelajaran di sekolah dasar sering menghadapi tantangan terkait rendahnya minat belajar siswa. Fenomena ini juga terjadi di SD Negeri 90 Sampulungan, di mana guru kerap mengeluhkan rendahnya partisipasi aktif siswa, kurangnya konsentrasi, serta munculnya rasa jenuh selama pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dianggap relevan dengan karakteristik anak generasi digital adalah gamifikasi berbasis teknologi. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan (game elements) ke dalam aktivitas belajar yang sesungguhnya. Dengan bantuan teknologi, guru dapat menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

KAJIAN TEORI

1. Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan (Arif, MN, Parawansyah, MI 2025). Minat belajar diartikan sebagai kecenderungan hati atau dorongan dalam diri peserta didik untuk memberikan perhatian dan rasa suka terhadap aktivitas belajar (Sardiman, 2018). Minat belajar dapat diartikan sebagai perhatian dan keinginan yang tinggi dari individu terhadap aktivitas belajar yang disertai dengan perasaan senang (Wafa, MA, & Darmawan, D 2025). Faktor yang memengaruhi minat belajar antara lain: kondisi siswa, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran.

2. Gamifikasi

Kapp (2017) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan dengan tujuan memotivasi partisipasi dan keterlibatan pengguna. Elemen gamifikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran meliputi: Points, Badge, Leaderboard, Challenge/Quest, dan Reward.

3. Teknologi dalam Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan materi lebih menarik. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Hamari et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan fenomena peningkatan minat belajar melalui gamifikasi berbasis teknologi. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 90 Sampulungan dengan subjek penelitian 18 siswa kelas 3 dan 1 guru kelas.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model Miles & Huberman (2014): reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

1. Kondisi Awal Minat Belajar

Sebelum penerapan gamifikasi, kondisi siswa menunjukkan 60% kurang antusias, 55% jarang bertanya, dan 40% sering kehilangan konsentrasi.

2. Penerapan Gamifikasi Berbasis Teknologi

Langkah-langkah meliputi pemberian poin, badge digital, leaderboard mingguan, tantangan kelompok, serta reward sederhana.

3. Hasil Penerapan

Setelah penerapan 4 minggu, keterlibatan siswa meningkat signifikan: keaktifan menjawab 90%, antusiasme 85%, kehadiran 95%, keterlibatan diskusi 80%.

4. Persepsi Guru dan Siswa

Guru menilai siswa lebih mudah diarahkan, siswa merasa belajar seperti bermain, dan orang tua mendukung karena anak lebih bersemangat.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian mendukung teori motivasi belajar Deci & Ryan (1985) bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika siswa merasa senang, tertantang, dan diapresiasi. Gamifikasi memberikan kondisi tersebut melalui poin, badge, dan tantangan.

Penelitian ini sejalan dengan Hamari et al. (2019) bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan sarana teknologi, kesiapan guru, dan potensi siswa lebih fokus pada permainan daripada materi.

KESIMPULAN

Penerapan metode gamifikasi berbasis teknologi di Kelas 3 SD Negeri 90 Sampulungan terbukti meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Guru disarankan untuk merancang gamifikasi sesuai tujuan pembelajaran dan sekolah perlu mendukung sarana teknologi. Penelitian lanjutan dapat menilai dampak gamifikasi terhadap hasil akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Springer.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Computers in Human Behavior*, 68, 98-107.
- Kapp, K. M. (2017). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wafa, MA, & Darmawan, D (2025). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, jurnal.unugha.ac.id, <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/twd/article/view/1687>
- Arif, MN, Parawansyah, MI, & ... (2025). Strategi menumbuhkan minat belajar siswa melalui pendekatan deep learning. *Jurnal Muassis ...*, muassis.journal.unusida.ac.id, <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd/article/view/989>

Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton. Dengan menerapkan metode gamifikasi berbasis teknologi, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan konsentrasi siswa dalam proses belajar. Kerangka pikir penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kondisi awal: siswa kurang antusias, konsentrasi rendah, partisipasi pasif.
2. Intervensi: penerapan gamifikasi (poin, badge, leaderboard, tantangan interaktif).
3. Hasil yang diharapkan: meningkatnya minat belajar siswa, ditunjukkan melalui keaktifan, antusiasme, konsistensi hadir, dan keterlibatan diskusi.

Dengan demikian, gamifikasi berbasis teknologi diasumsikan sebagai variabel yang mampu memengaruhi peningkatan minat belajar siswa di sekolah dasar.

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah penerapan gamifikasi.

Aspek yang diamati meliputi:

- Keaktifan siswa menjawab pertanyaan.
- Antusiasme dalam mengikuti kegiatan.
- Konsistensi kehadiran.
- Keterlibatan dalam diskusi kelompok.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari guru dan siswa terkait persepsi mereka terhadap gamifikasi.

Pertanyaan untuk guru, antara lain:

- Bagaimana kondisi minat belajar siswa sebelum penerapan gamifikasi?
- Bagaimana respons siswa setelah gamifikasi diterapkan?
- Apa kendala yang dihadapi dalam penerapan gamifikasi?
- Menurut Bapak/Ibu, apakah gamifikasi efektif meningkatkan minat belajar siswa?

Pertanyaan untuk siswa, antara lain:

- Apakah pembelajaran dengan gamifikasi terasa lebih menyenangkan?
- Apa yang membuat kamu lebih semangat belajar dengan cara ini?
- Bagian mana dari permainan yang paling kamu sukai?
- Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi dengan gamifikasi?

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa catatan nilai siswa, absensi, dan foto kegiatan pembelajaran digunakan untuk melengkapi data hasil penelitian.

Lampiran

Lampiran 1. Instrumen Observasi Minat Belajar Siswa

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor (1-4)
1	Keaktifan menjawab pertanyaan	Siswa sering menjawab pertanyaan guru	
2	Antusiasme mengikuti kegiatan	Siswa menunjukkan semangat/ekspresi positif	
3	Konsistensi kehadiran	Siswa hadir tepat waktu dan tidak sering absen	
4	Keterlibatan diskusi kelompok	Siswa aktif bekerja sama dalam kelompok	

Lampiran 2. Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana kondisi minat belajar siswa sebelum penerapan gamifikasi?
2	Bagaimana respon siswa setelah gamifikasi diterapkan?
3	Apa kendala yang dihadapi dalam penerapan gamifikasi?
4	Menurut Bapak/Ibu, apakah gamifikasi efektif meningkatkan minat belajar siswa?

Lampiran 3. Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan Wawancara
1	Apakah pembelajaran dengan gamifikasi terasa lebih menyenangkan?
2	Apa yang membuat kamu lebih semangat belajar dengan cara ini?
3	Bagian mana dari permainan yang paling kamu sukai?
4	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi dengan gamifikasi?