



OPEN ACCESS

"Strategi Gamifikasi sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran di SDN 11 Lolong Kota Padang"

Shintia Mulyawati¹ Zulbaidah² Martin Kustati³ Bashori⁴

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kota Padang

*shintia.mulyawati@uin.ib.ac.id zulbaidah@uin.ib.ac.id martinkustati@uinib.ac.id
bashori@uinib.ac.id*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi gamifikasi sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya partisipasi aktif siswa yang sering kali hanya berperan sebagai penerima informasi pasif. Melalui pendekatan gamifikasi, pembelajaran diintegrasikan dengan elemen permainan seperti pemberian poin, lencana, tantangan, dan peringkat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta memotivasi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk mini riset dengan melibatkan sejumlah siswa pada tingkat sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran dan wawancara sederhana dengan guru serta peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan siswa, terlihat dari keterlibatan mereka dalam diskusi, partisipasi kelas, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, guru berperan penting dalam merancang aktivitas gamifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, gamifikasi dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan optimal peserta didik.

Kata kunci: *gamifikasi, strategi pembelajaran, keaktifan siswa*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dan perubahan karakteristik peserta didik abad ke-21 menuntut strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Salah satu pendekatan yang kini banyak dikaji adalah **gamifikasi**, yaitu penggunaan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, papan peringkat, dan penghargaan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Mawarni et al., 2024). Di Indonesia, penelitian juga menunjukkan hasil serupa. (Ramadhani & Wachidah, 2024) menemukan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Peningkatan keaktifan belajar siswa menjadi salah satu tujuan utama dari penerapan strategi gamifikasi. Keaktifan belajar mencakup keterlibatan siswa secara fisik, mental, emosional, dan sosial dalam seluruh proses pembelajaran. Siswa yang aktif tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, memecahkan masalah, dan merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Penelitian terbaru menegaskan bahwa pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis (Lailiyatul & Taufiq, 2025).

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Banyak siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada sistem konvensional yang masih berpusat pada guru. Hal ini

disebabkan oleh rendahnya motivasi intrinsik, kejemuhan terhadap metode ceramah, serta minimnya interaksi dua arah antara guru dan siswa (Saharani & Ningsih, 2025). Dalam konteks inilah, strategi gamifikasi hadir sebagai solusi potensial untuk mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan menyenangkan.

Melalui observasi lapangan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 11 Lolong tentang penerapan strategi gamifikasi, melalui pemberian *quizizz*, *poin*, *score* dan lencana dalam proses pembelajaran menunjukkan semangat belajar yang meningkat secara signifikan, ditandai dengan ekspresi wajah yang bahagia, keterlibatan aktif siswa, bahkan siswa yang biasanya pendiam bersemangat dan terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung. Dilain waktu, saat pembelajaran akan dimulai, para siswa langsung dengan antusias meminta agar pembelajaran dengan *game* dan pemberian *score* dilaksanakan kembali.

Oleh sebab itu penelitian ini sangat penting untuk dilakukan, karena mengkaji strategi gamifikasi sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran serta mengeksplorasi bagaimana strategi tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai mekanisme, respon siswa, dan efektivitas gamifikasi sebagai strategi pembelajaran di era digital. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman, sekaligus menambah khazanah literatur akademik terkait gamifikasi dalam pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus**. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam tentang penerapan strategi gamifikasi dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian kualitatif deskriptif berupaya menggambarkan fenomena sosial secara alami melalui interaksi antara guru dan siswa tanpa adanya manipulasi variabel. Pendekatan ini menekankan pada pemaknaan terhadap pengalaman belajar yang dialami siswa melalui aktivitas berbasis permainan edukatif(Ultavia et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 11 Lolong yang telah menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform dan pemberian *score*. Subjek penelitian terdiri atas beberapa siswa yang dipilih menggunakan **purposive sampling**, yakni teknik pemilihan informan yang didasarkan pada pertimbangan kemampuan mereka memberikan data yang relevan dengan tujuan penelitian (Urip Sulistiyo, 2019). Data dikumpulkan melalui **observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi**, yang memungkinkan peneliti memperoleh data dari berbagai sumber secara triangulatif untuk meningkatkan validitas hasil penelitian (Putri & Murhayati, 2025).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan **model interaktif Miles dan Huberman**, yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Tahapan ini dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung agar pola dan makna dapat teridentifikasi secara mendalam. Keabsahan data dijaga melalui **triangulasi sumber dan metode** serta **member check** kepada informan untuk memastikan hasil temuan mencerminkan kondisi nyata di lapangan (Elva & Murhayati, 2025). Dengan demikian, metode ini diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana strategi gamifikasi berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah menengah.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi gamifikasi mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika materi pelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif seperti *Quizizz* dan pemberian *score*. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berlomba memperoleh skor tertinggi sekaligus memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Perlu digarisbawahi, bahwa sebelum menerapkan strategi gamifikasi ini guru perlu terlebih dahulu menyampaikan materi ajar dengan desain yang sudah dirancang sedemikian rupa sebelumnya, bisa menggunakan *power point by canva* agar lebih mudah, bisa juga menggunakan AI untuk tampilan *power point* seperti Gama dan lain-lain. Setelah itu baru masuk pada gamifikasi atau elemen permainan. Jadi, realisasi proses pembelajaran menggunakan strategi gamifikasi tidak langsung masuk pada elemen permainan. Terbukti bahwa dengan menggunakan gamifikasi, proses pembelajaran menjadi lebih hidup ditandai dengan keaktifan siswa dalam belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari (Nooviar et al., 2024) yang menyatakan bahwa integrasi elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dapat memperkuat motivasi belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas.

Selain itu, guru memiliki peran sentral dalam merancang dan mengimplementasikan gamifikasi agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Guru yang mampu menyeimbangkan unsur kompetisi dengan kolaborasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang produktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat serta lebih fokus mengikuti alur pembelajaran. Selain itu, para siswa menyatakan perasaan senang saat bermain *game* dalam proses pembelajaran. Beberapa diantara mereka memberikan pendapat bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *game* dan pemberian *score* membuat mereka lebih bersemangat saat belajar dan ada perasaan ingin memenangkan kompetisi permainan tersebut. Dilain sisi, melalui pengamatan guru, siswa tampak bersemangat mengikuti pelajaran manakala guru menyampaikan bahwa ‘ada *game* hari ini’. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurcahyo et al., 2025) yang menemukan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan dan interaksi antar siswa ketika diterapkan dengan desain yang relevan terhadap kebutuhan belajar.

Adapun kendala yang ditemukan dalam penelitian ini siswa cenderung berlomba-lomba untuk memperoleh skor, dibandingkan memperoleh pemahaman konsep yang utuh terhadap materi pembelajaran. Dilain sisi, beberapa dari siswa patah semangat saat mendapatkan kekalahan dalam pelaksanaan *game*. Maka dari itu, perlu rasanya guru menyampaikan diawal agar siswa terlebih dahulu memahami materi, baru setelah itu mereka bersiap untuk berpartisipasi dalam *game*. (Martdana, 2025) menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi bergantung pada keseimbangan antara *game mechanics* dan *learning objectives* agar siswa tidak terjebak dalam kompetisi semu.

Secara umum, strategi gamifikasi terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa, baik dalam konteks individual maupun kelompok. Penerapan elemen permainan dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk lebih berpartisipasi aktif, berdiskusi, serta berkolaborasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Farhan et al., 2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat keaktifan dan tanggung jawab siswa dalam kegiatan belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa strategi gamifikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Pengintegrasian elemen permainan kedalam proses pembelajaran secara garis besar mampu menumbuhkan respon positif dan semangat belajar siswa. Sehingga pembelajaran menjadi hidup dan menyenangkan serta meninggalkan kesan yang lama di memori siswa tentang materi yang diajarkan. Pada tingkat sekolah dasar, gamifikasi sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Gamifikasi tak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga melatih semangat kolaboratif serta pemecahan masalah.

Selain itu, jika ditinjau dari segi kejemuhan belajar implementasi strategi gamifikasi secara garis besar mampu mengatasi kejemuhan belajar siswa dibanding saat guru menerangkan materi dengan cara konvensional atau seputar menerangkan materi dan memberi latihan.

Sebagai seorang guru, perlu digarisbawahi bahwa sehebat apapun sebuah strategi apabila sebagai guru taktik dan teknik yang dimiliki tidak mampu menggugah semangat siswa, maka hal tersebut tidak akan berdampak. Intinya, dalam proses pembelajaran guru terlebih dahulu harus mempunyai persiapan amunisi, seperti desain pembelajaran yang akan dilakukan. Guru harus merancang setiap tahapan sedemikian rupa sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini salah satunya juga untuk mengatasi kehilangan ide ditengah proses yang berlangsung. Meskipun sebagai guru, terjadi pengulangan materi yang sama setiap tahun selama belum pergantian kurikulum, akan tetapi peserta didik, situasi dan kondisi yang selalu berbeda, maka sudah seharusnya seorang guru butuh persiapan mengajar yang matang.

Daftar Pustaka

- Elva, hengki yulhafiz, & Murhayati, S. (2025). Penelitian Studi Kasus Kualitatif. *Dunia Dosen*, 9(2), 13087–13098. <https://www.duniadosen.com/penelitian-studi-kasus/>
- Farhan, M., Abidin, M., & Rosyidah, I. (2025). *Pengaruh Game Based Learning dan Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (*

- JTPP*). 02(04), 1118–1130.
- Lailiyatul, N., & Taufiq, W. (2025). *Gamifying Reading : Using Quizizz to Boost EFL Students ' Narrative Text Skills*. 7(1), 20–30.
- Martdana, R. A. (2025). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa*. 4(2), 327–335.
- Mawarni, S., Syah, M. B., Pendidikan, S. T., Makassar, U. N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Pelatihan Enjoy with Gamification untuk Guru : Strategi Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Yayasan Khairu Ummah*. 4(2), 75–83.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). *PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 6(3), 4334–4340.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). *Metode Pengumpulan Data Kualitatif*. 9, 13074–13086.
- Ramadhani, A. W., & Wachidah, L. R. (2024). *Metode Gamifikasi untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK Islam Darussalam*. 4(2), 87–95.
<https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.2.87-95>
- Saharani, L., & Ningsih, A. D. (2025). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Tahfidz di MTsS Al-Washliyah Medan Krio Implementation of the Use of Gamification-Based Learning Media in Tahfidz Learning at MTsS Al-Washliyah Medan Krio*. 5(1), 287–295.
- Ultavia, A., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada, & Shaleh. (2023). *No Title*. 11(2), 341–348.
- Urip Sulistiyo, P. . (2019). *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif* (Much Rinaldy (ed.); 1 ed.). Salim Media Indonesia.
https://books.google.co.id/books?id=nJm8EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false