

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 24/IX DESA PUDAK

<sup>1</sup>Nurul Jannah, <sup>2</sup>Donal Saputra

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi

E-mail: <sup>1</sup>[nurulljannah.26@gmail.com](mailto:nurulljannah.26@gmail.com), <sup>2</sup>[donalsaputra@uinjambi.ac.id](mailto:donalsaputra@uinjambi.ac.id)

### ABSTRAK

Model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan model yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Terkait dengan motivasi belajar, siswa kelas III SDN 24/IX Desa Puduk memiliki motivasi belajar yang tergolong rendah. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa tampak melamun atau tidak fokus, terlihat menggambar hal-hal yang tidak relevan, memainkan benda-benda di atas meja, serta membuat mainan dari kertas. Selain itu, siswa juga mudah merasa bosan, yang dapat dilihat dari perilaku seperti menguap, dan ketika mengerjakan tugas, beberapa siswa cenderung melihat pekerjaan teman daripada mengerjakan tugas mereka sendiri. Fenomena ini juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, tanpa adanya variasi model pembelajaran yang cukup, terutama penggunaan model gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 24/IX Desa Puduk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain pre-eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket motivasi belajar berskala *Likert*. Analisis data dilakukan dengan menguji validitas, reliabilitas, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis dengan *Paired Sample t Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model gamifikasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai  $t$  hitung yang lebih besar dari  $t$  tabel, yaitu  $16,092 > 1,69913$ , serta tingkat signifikansi  $< 0,001 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan model gamifikasi.

### Kata Kunci

Model Gamifikasi, Pembelajaran, Motivasi Belajar

### ABSTRACT

*Learning models play a crucial role in the learning process. The use of an appropriate model can certainly have a positive impact on student learning motivation. When it comes to learning motivation, the third-grade students at SDN 24/IX Puduk Village exhibit low motivation. This is evident during lessons when several students are observed daydreaming or not paying attention, drawing irrelevant pictures, playing with objects on their desks, and making toys out of paper. Students also become easily bored, as seen when they yawn, and when working on assignments, some students tend to look at their friends' work rather than completing their own. This is also related to a learning process that is still teacher-centered and lacks varied learning models, especially the use of the gamification model. The aim of this study is to determine the impact of using a gamification model on students' learning motivation at Public Elementary School 24/IX Puduk Village. The research uses a quantitative experimental method with a pre-experimental One-Group Pretest-Posttest Design. The data collection method employed was a Likert scale learning motivation questionnaire. Data analysis techniques used include validity, reliability, the Shapiro-Wilk test for normality, and hypothesis testing with the Paired Sample t Test. The results indicated a significant difference in the average learning motivation before and after the intervention. This can be seen from the calculated  $t$  value being greater than the  $t$  table value,  $16.092 > 2.0452$ , with a*

**Keywords** | *significance level of  $<0.001 < 0.05$ , indicating a change in learning motivation before and after the implementation of the gamification model.*  
Gamification Model, Learning, Learning Motivation

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting bagi pengembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan (Hakim, 2023). Pendidikan dan pembelajaran memiliki hubungan yang erat. Pembelajaran merupakan salah satu cara utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Tanpa pembelajaran, pendidikan tidak akan dapat tercapai. Pendidikan dan pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berhenti. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, diperlukan kerjasama dari semua pihak, baik pemerintah, sekolah, masyarakat, orang tua, maupun peserta didik (Siswondo & Agustina, 2021).

Kualitas pembelajaran menjadi meningkat dapat diperoleh dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategis, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2019.). Menurut Saefuddin dan Berdiati model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk menyelenggarakan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan hasil kegiatan pembelajaran (Simeru, et al., 2023).

Model pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berfikir tingkat tinggi, sikap positif terhadap belajar, dan kemampuan bekerja sama (Mashudi, 2021). Melalui berbagai model pembelajaran yang inovatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa serta dapat mencegah siswa merasa bosan dan jenuh dalam belajar, dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi itu guru dapat menjaga minat dan perhatian siswa, sehingga motivasi belajar mereka tetap terjaga (Iskandar et al., 2023). Apabila pembelajaran disajikan dengan tidak menarik dan proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru akan menimbulkan rasa bosan dan monoton sehingga mengurangi motivasi belajar siswa (Safithri, et al., 2022).

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Rahman, 2021). Guru yang merupakan bagian dari sekolah di tuntut harus mampu mendorong dan melakukan pembelajaran yang konkrit untuk menumbuhkan motivasi instrik dan ekstrinstik dari siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan (Zebua., 2021). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peserta didik SDN 24/IX Desa Pudak memiliki motivasi belajar yang rendah terkhusus kelas III, kurangnya motivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan belum memunculkan model pembelajaran yang bervariasi. Terlihat saat belajar beberapa siswa kedapatan melamun atau tidak fokus, dimana peserta menggambar-gambar tidak relevan, memainkan benda-benda di atas meja saat proses pembelajaran berlangsung dan membuat mainan dari kerta-kertas. Peserta didik mudah bosan, terlihat peserta didik

menguap, dan saat pengerjaan tugas beberapa beserta didik cenderung melihat punya teman dari pada mengerjakan tugas sendiri.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran gamifikasi, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahmawati, L & Agustina, D (2020) "Pengaruh Penerapan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Purwosari Sleman Pada Pembelajaran Tematik", yang mana hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Istilah gamifikasi sendiri pertama kali digunakan oleh Nick Pelling di tahun 2002. Ia menjelaskan bahwa gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu gamifikasi ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran (Tiwa, 2020). Dengan penggunaan elemen game otomatis siswa akan belajar sambil bermain.

Bermain merupakan aktivitas yang umum ditemukan pada anak Sekolah Dasar dan memiliki manfaat bagi perkembangan psikologi anak. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget menyatakan bahwa bermain melibatkan inderawi anak, membuat anak-anak mampu mengabstraksi objek, memahami simbol dan memiliki sosial yang baik ketika dewasa hal tersebut akan memberikan dampak terhadap motivasi anak untuk bertahan dalam proses belajar yang lebih efektif (Ibad, 2024). Kemudian dikuatkan dengan teori motivasi belajar dari Abraham Maslow tentang hirarki kebutuhan yaitu kebutuhan akan penghargaan untuk mendapatkan pengakuan yang mana dalam model gamifikasi terdapat elemen, konsep dasar serta prinsip model gamifikasi yang memenuhi kebutuhan akan penghargaan dan pengakuan (Herwati, et al. 2023).

Gamifikasi merujuk pada pengintegrasian elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, ke dalam pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kesenangan pengguna (Pambudi., et al, 2022). Zichermann & Cunningham mendefinisikan bahwa gamifikasi adalah proses dalam menggunakan ide dan mekanik game untuk menarik pengguna. Kapp menjelaskan bahwa gamifikasi adalah penggunaan mekanik berbasis game dan ide game untuk mengajak orang dan memotivasi mereka dalam suatu hal (Ristiana & Dahlan, 2021).

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi (Abdullah et al., 2022.)

Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen, yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Yusmiono, 2018). Menurut konsep klasik Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu faktor terhadap suatu variabel lain (Priadana & Sunarsi., 2021).

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen design dengan desain penelitian ini adalah One-Group Pretest- Posttest Design. Desain ini digunakan

karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil post-test (Hasnunidah., 2017).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 24/IX Desa Pudak. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik ini cenderung memiliki sampel dengan kualitas yang tinggi. Karena peneliti telah membuat batas atau kriteria tertentu secara jelas mengenai sampel yang akan dipilihnya. Pada penelitian ini penulis membuat batas atau kriteria sampel dengan melihat ciri dari motivasi belajar yang rendah. Pada observasi terlihat peserta didik mudah bosan, terlihat peserta didik menguap, dan saat pengerjaan tugas beberapa peserta didik cenderung melihat punya teman dari pada mengerjakan tugas sendiri. Maka dari itu sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III A.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar yang berisikan 20 item. Item-item tersebut sebelum digunakan pada kelas eksperimen harus diuji cobakan terlebih dahulu, uji coba instrumen tersebut dilakukan pada kelas III C. Dari hasil tersebut didapatkan 18 dari 20 item dinyatakan valid dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel. Ketika sudah lolos uji validitas instrumen, dilakukan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil uji *Cronbach's Alpha* didapatkan nilai 0,858 yang mana lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Seluruh uji menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 30.0.0.0*.

**Tabel 1. Nilai Pre Test dan Post Test**

NO	NAMA SISWA	Pre Test	Post Test
1	AA	54	73
2	AMS	45	61
3	ASL	52	73
4	AP	45	68
5	AAL	51	71
6	BAP	50	76
7	DR	46	74
8	EKS	60	71
9	ER	45	78
10	HA	52	70
11	HO	53	74
12	JR	44	72
13	KAY	56	67
14	KZD	45	74
15	KG	51	66
16	MAAF	54	76
17	MIM	46	66
18	MZ	55	75

19	MAP	42	70
20	MH	59	68
21	NNA	44	75
22	NA	54	67
23	RD	55	73
24	RA	41	77
25	RAN	46	67
26	RMRA	55	71
27	SKZ	42	76
28	SP	60	70
29	SA	42	61
30	ZS	52	75
	Total	1496	2135

Berdasarkan hasil di atas untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat dalam rentang kategori motivasi belajar, sebagai berikut:

**Tabel 2. Rentang Kategori Motivasi Belajar**

Rentang nilai motivasi belajar	Kategori	Pre Test	Post Test
77 - 90	Sangat Tinggi	-	2 Siswa
62 - 76	Tinggi	-	26 Siswa
47 - 61	Sedang	17 Siswa	2 Siswa
32 - 46	Rendah	13 Siswa	-
18 - 31	Sangat Rendah	-	-

Hasil dari *pre test* dan *post test* di atas selanjutnya dilakukan analisis deskriptif menggunakan *IBM SPSS Statistics 30.0.0.0* yang hasilnya sebagai berikut: **Tabel 3. Output Analisis Deskriptif Statistik**

	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	Std Deviasi
<b>Nilai Pre test Motivasi Belajar</b>	30	41	60	49,87	51,00	45	5,740
<b>Nilai Post Test Motivasi Belajar</b>	30	61	78	71,17	71,50	67	4,418

Hasil dari analisis deskriptif statistic menunjukkan bahwa nilai minimal *pre test* sebesar 41 dan maksimum sebesar 60. Setelah pembelajaran berlangsung, hasil *post test* berupa nilai motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan setelah menggunakan model gamifikasi, yang mana memiliki nilai minimum 61 dan maksimum 78. Nilai mean, median, modus antara *pre test* dan *post test* menunjukkan angka yang berbeda. Pada *pre test* nilai mean 49,87, median 51,00, dan *mode* 45. Sedangkan pada nilai *post test* mean 71,17, median 71,50, dan *mode* 67. Standar deviasi *pre test* 5,740; standar deviasi *post test* 4,418.

Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk *IBM SPSS Statistics 30.0.0.0* untuk melihat apakah data berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas motivasi belajar siswa:

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

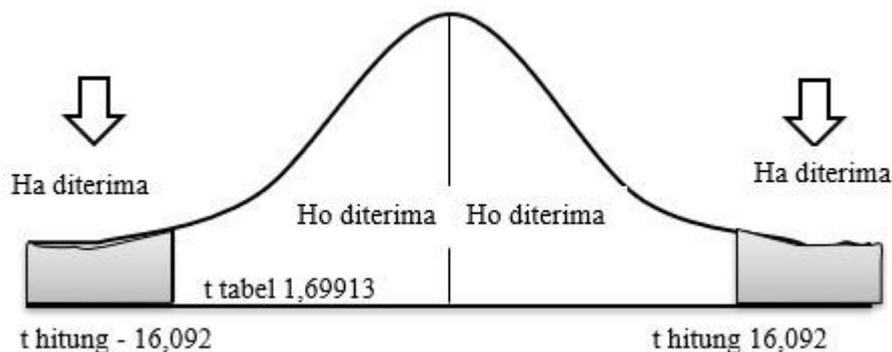
Shapiro Wilk		
	Statistis	Sig
Nilai Pre Test Motivasi Belajar	.932	.057
Nilai Post Test Motivasi Belajar	.944	.120

Menentukan signifikansi yang terdapat dalam output pada masing-masing tes di atas baik pada Kolmogorov Smirnov maupun *Shapiro Wilk*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Shapiro Wilk* yang mana taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 yakni 0,057 untuk *pre test* dan 0,120 untuk *post test*. Artinya, penyebaran data motivasi belajar siswa di kelas baik sebelum (*pre test*) maupun sesudah (*post test*) perlakuan berdistribusi normal. Sehingga kesimpulan dari uji normalitas ini adalah data berdistribusi normal, untuk kemudian dilakukan uji hipotesis.

**Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test**

Hasil Uji Paired Sample t-Test			
t hitung	Df	t tabel	Sig (2-tailed)
-16,092	29	2,04523	<0,001

Berdasarkan *output paired sample t test* nilai t hitung 16,092, yang mana lebih besar dari t tabel yakni 1,69913 hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model gamifikasi. Cara selanjutnya dapat melihat nilai signifikansi, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara *pre test* dan *post test*. Diketahui nilai signifikansi adalah <0,001 jika dibandingkan nilai *t test* <0,001 < 0,05.



**Gambar 1. Hasil Output IBM**

Berdasarkan output *IBM SPSS Statistics 30.0.0.0* dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan, dalam hal ini adalah perlakuan sebelum penggunaan model gamifikasi dan sesudah penggunaan model gamifikasi.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengelolaan data yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh penggunaan model gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sudah divalidasi oleh validator dan dilakukan uji validitas yang mana 18 dari 20 item soal dinyatakan valid dengan nilai signifikansi  $<0,05$ . Kemudian dilakukan uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* dengan nilai  $0,858 > 0,7$ , sehingga instrumen dinyatakan valid dan reliabilitas.

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro Wilk IBM SPSS Statistics 30.0.0.0*. Data normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, hasil dari uji normalitas yakni 0,148 untuk pre test dan 0,473 untuk post test. Artinya, penyebaran data motivasi belajar siswa di kelas baik sebelum (*pre test*) maupun sesudah (*post test*) perlakuan berdistribusi normal.

Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini dapat diketahui berdasarkan uji *Paired Sample t Test*. Hasil uji tersebut, diperoleh nilai t hitung sebesar 16,092 dan t tabel sebesar 2,04523. Berdasarkan nilai tersebut t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Di samping itu, penentuan juga dapat dilihat dari nilai signifikansi output uji t. Nilai signifikansi menunjukkan angka  $< 0,001$ , lebih kecil dibandingkan 0,05. Dari kedua cara penentuan tersebut kesimpulan yang didapat ialah terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan model gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin., Masita., Ardiawan, K, N., Sari, E, M., (2021). Metodologi Penelitian. Aceh: Yayasan Penerbitan Muhammad Zaini
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. 06(01), 2361–2373.
- Hasnunidah, N. (2017.). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi
- Helmiati. (2019). Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Herwati., A, M, M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D, J., & Kristanto, B. (2023). Motivasi dalam Pendidikan. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ibad, W. (2024). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 5(1), 56–64.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Nabilah, A. P., Rahmawati, A., Rahmawati, H., Agustiani, N., & Herlina.P. (2023). *Journal Of Social Science Research*. Peran Guru Penggerak Terhadap Penerapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
- Pambudi, Y, R., Riski, D, F., Jannah, N., & Mawaddah, N (2022). Gamifikasi: Peranan dalam Proses Pembelajaran.Vol.1., No.12
- Priadana, S., & Sunarsi, D., (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Tangerang: Pascal Books
- Rahman. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. November, 289–302
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. 4(1), 127–136.
- Safithri, R., Saputri, R., Leoni, L., & Marni, G, L. (2022). Pengaruh Penerapan Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan. 01(02), 38-46.

- Mashudi. (2021). Pembelajaran Modern : Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. 4(1), 93–114
- Simeru.A., Nasution. T., Takdir. M., Siswati. S & Nelmira. W. (2023). Model-Model Pembelajaran. Jawa Tengah: Lekeisha
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. 1(80), 33–40.
- Tiwa, T. M., (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. 1, 91-99.
- Yusmiono, B. A. (2018). Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi. 5(1), 1–8.
- Zebua,, T. G. (2021). Teori motivasi abraham h. maslow dan implikasinya dalam kegiatan belajar matematika. 3(1),68–7