

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Gamifikasi (Point, Badge, Leaderboard) Pada Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas IV SDN 7 Telaga Kabupaten Gorontalo

Nadia Datunsolang¹, Sukri Katili², Mimy Astuty Pulukadang³, Rustam I Husain⁴,
Wiwiy Triyanty Pulukadang⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

*Corresponding Author: nadiadatunsolang29@gmail.com

Info Article Received : 01 Juni 2026 Revised : 02 Juli 2026 Accepted : 01 Agustus 2026 Publication : 31 Agustus 2026	Abstract: <i>This study aimed to improve the learning motivation of fourth-grade students at SDN 7 Telaga, Gorontalo Regency, in Visual Arts learning through the implementation of gamification based on points, badges, and leaderboards. The study employed Classroom Action Research using the Arikunto model, conducted in two cycles involving 18 students as research participants. Data were collected through observation, interviews, practical tests, and documentation, then analyzed descriptively based on four indicators of learning motivation. The results showed an increase in the number of students who achieved the proficient criteria, from 11% in the initial condition to 83% at the end of Cycle II. The implementation of gamification also encouraged students to participate more actively, complete tasks more persistently, and collaborate more effectively. These findings indicate that gamification based on points, badges, and leaderboards effectively improves students' motivation, participation, persistence, and collaboration in elementary school Visual Arts learning</i> Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 7 Telaga, Kabupaten Gorontalo, pada pembelajaran Seni Rupa melalui penerapan gamifikasi berbasis point, badge, dan leaderboard. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Arikunto yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 18 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes praktik, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan empat indikator motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai kriteria mampu, dari 11% pada kondisi awal menjadi 83% pada akhir Siklus II. Penerapan gamifikasi juga mendorong siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih tekun menyelesaikan tugas, serta lebih baik dalam bekerja sama. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis point, badge, dan leaderboard efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, ketekunan, dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kondusif, dan terarah.
Keywords: Gamification, Learning Motivation, Visual Arts, Classroom Action Research, Elementary School Kata Kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Seni Rupa, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar	
Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License 	

INTRODUCTION

Pendidikan sekolah dasar memegang peran fondasional dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik sebagai bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya. Guru dituntut mampu merancang proses belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa agar seluruh potensi tersebut berkembang secara optimal (Pulukadang, 2021). Salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), karena muatan pembelajarannya dirancang untuk menumbuhkan kreativitas, kepekaan estetika, dan keterampilan berkarya siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Septikasari et al., 2025). Keberhasilan pembelajaran SBdP, termasuk materi Seni Rupa, sangat bergantung pada motivasi belajar siswa. Motivasi dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar seseorang menuju pencapaian tujuan tertentu (Uno, 2006). Tanpa motivasi yang memadai, proses berkarya cenderung berhenti pada pemenuhan kewajiban semata tanpa sentuhan kreativitas maupun ketekunan (Suharni, 2021).

Aspek-aspek motivasi belajar mencakup arah tujuan, ketekunan, intensitas usaha, dan komitmen terhadap penyelesaian tugas (Kaloko et al., 2025), sehingga guru perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi keempat aspek tersebut secara bersamaan agar partisipasi aktif siswa dapat terjaga sepanjang proses belajar. Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di kelas IV SDN 7 Telaga, Kabupaten Gorontalo. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 2 siswa (11%) yang mencapai kriteria ketuntasan pada materi Menghias Jadwal Pelajaran, sedangkan 16 siswa lainnya (89%) belum menunjukkan kemampuan yang memadai. Rendahnya capaian ini erat kaitannya dengan pola pembelajaran yang masih konvensional, berpusat pada ceramah, dan menilai siswa semata dari hasil akhir tanpa mengapresiasi proses belajarnya. Akibatnya, siswa menganggap Seni Rupa sebagai mata pelajaran selingan, mudah bosan, cepat menyerah ketika menemui kesulitan teknis, dan enggan menunjukkan hasil karyanya karena kurang percaya diri. Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membangkitkan keterlibatan aktif siswa secara berkelanjutan, bukan sekadar pada momen penilaian akhir. Pembelajaran yang otoriter, satu arah, dan minim ruang kreativitas terbukti menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam

proses belajar (Saleh et al., 2023). Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan ini adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen dan mekanisme permainan ke dalam konteks pembelajaran non-permainan untuk membangun keterikatan (engagement) dan memotivasi siswa menyelesaikan tugas belajarnya (Jusuf, 2016).

Secara lebih spesifik, gamifikasi model Point, Badge, Leaderboard (PBL) memanfaatkan tiga elemen permainan yang saling melengkapi. Point berfungsi sebagai umpan balik instan dan indikator kemajuan siswa; badge merepresentasikan pengakuan atas pencapaian tertentu yang menumbuhkan rasa bangga dan mendorong keterlibatan berkelanjutan; sedangkan leaderboard menciptakan suasana kompetisi sehat yang memacu siswa membandingkan dan meningkatkan performanya (Febriansah et al., 2021; Rojabi, 2025). Ketiga elemen ini dirancang secara sistematis melalui tahapan mengenali tujuan pembelajaran, menetapkan ide besar berupa "misi menantang", menyusun skenario permainan, merancang aktivitas belajar, membentuk kelompok kerja, hingga menjalankan dinamika permainan berupa umpan balik dan penghargaan (Jusuf, 2016).

Efektivitas gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory dan ARCS Motivation Model, yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sehingga motivasi intrinsik meningkat (Baah & Govender, 2024). Konsep flow dari Csikszentmihalyi turut memperkuat argumen ini, karena keseimbangan antara tantangan dan kemampuan siswa dalam aktivitas ber-gamifikasi mendorong keterlibatan penuh tanpa rasa bosan maupun frustrasi (Kemp et al., 2024; Abdurrahman & Syukri, 2025). Berbagai kajian terbaru juga melaporkan bahwa gamifikasi meningkatkan interaksi, mengurangi tekanan psikologis selama belajar, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan kerja sama dan kreativitas siswa (Khutbaniyah et al., 2025; Habibi, 2025; Rahma, 2026).

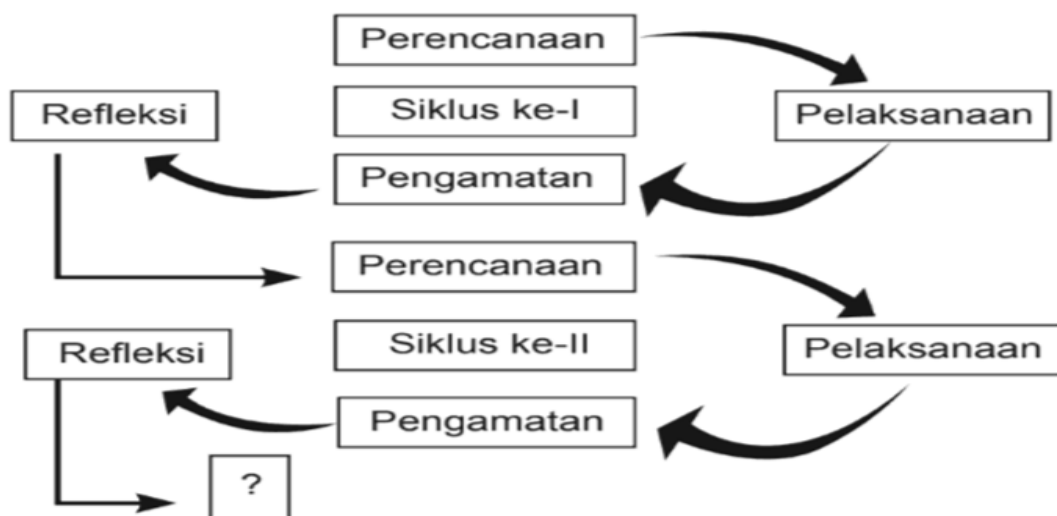
Meskipun kajian tentang gamifikasi dalam pembelajaran cukup berkembang, penelitian terdahulu masih menyisakan kesenjangan penting. Mislia et al. (2025) mengungkap bahwa implementasi gamifikasi mampu meningkatkan motivasi siswa, tetapi penelitiannya bersifat kualitatif deskriptif dan mengidentifikasi tantangan berupa kebutuhan sumber daya teknologi yang tinggi. Sementara itu, Srimuliyani (2023) menunjukkan bahwa teknik gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, namun juga menggunakan pendekatan kualitatif tanpa intervensi tindakan yang terukur

secara siklus. Kedua penelitian tersebut belum secara khusus menyasar mata pelajaran dengan karakter penilaian psikomotorik seperti Seni Rupa, dan belum mensinergikan elemen point, badge, dan leaderboard secara utuh dalam satu rancangan tindakan yang dapat direplikasi pada sekolah dengan keterbatasan sarana digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 7 Telaga, Kabupaten Gorontalo pada pembelajaran Seni Rupa melalui penerapan gamifikasi point, badge, dan leaderboard. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengukur dampak gamifikasi secara bersiklus melalui instrumen performa berbasis empat aspek motivasi, serta penerapan gamifikasi low-tech atau non-digital yang dirancang agar tetap efektif diterapkan pada sekolah dasar dengan keterbatasan sarana teknologi. Ruang lingkup penelitian mencakup dua siklus tindakan, masing-masing dua pertemuan, pada materi Menghias Jadwal Pelajaran, dengan harapan hasilnya dapat menjadi rujukan praktis bagi guru SBdP dalam merancang pembelajaran Seni Rupa yang lebih memotivasi siswa sekolah dasar.

METHOD

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2017) yang terdiri atas empat tahap berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran pada materi Bab 11 Menghias Jadwal Pelajaran.



Sumber: Arikunto, 2017

Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 7 Telaga, Kecamatan Telaga, Kabupaten Gorontalo yang berjumlah 18 siswa, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, dengan guru kelas bertindak sebagai kolaborator sekaligus pengamat (observer). Penentuan subjek menggunakan teknik total sampling karena seluruh siswa di kelas menjadi sasaran tindakan. Pemilihan kelas didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi dan kemampuan praktik siswa pada pembelajaran Seni Rupa masih tergolong rendah.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru (23 aspek), lembar observasi aktivitas siswa (14 aspek), pedoman wawancara terstruktur dengan guru kelas, serta tes praktik (*performance test*) untuk menilai kemampuan siswa dalam menghias jadwal pelajaran. Penilaian kemampuan praktik menggunakan rubrik berskala 1–3 pada empat aspek yang merepresentasikan motivasi belajar, yaitu inisiatif dan kreativitas, ketekunan dan optimisme, intensitas usaha dan komitmen, serta kolaborasi dan perbaikan kegagalan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes praktik, dan dokumentasi. Pembelajaran pada setiap pertemuan mengikuti sintaks gamifikasi Point, Badge, Leaderboard (PBL) yang diadaptasi dari kerangka desain gamifikasi Werbach dan Hunter (dalam Febriansah et al., 2021) serta langkah operasional gamifikasi menurut Jusuf (2016), meliputi penetapan tujuan pembelajaran, pembedayaan materi sebagai "misi menantang", penyusunan aturan dan sistem penghargaan, perancangan aktivitas belajar, pembentukan kelompok, dan penerapan dinamika permainan berupa pemberian poin secara real-time, pengumuman lencana (*badge*), serta pembaruan papan peringkat (leaderboard) di akhir sesi.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Persentase aktivitas guru dihitung dari jumlah aspek yang terlaksana dibagi jumlah aspek keseluruhan dikali 100%, dengan kategori terlaksana ($\geq 75\%$) dan belum terlaksana ($< 75\%$). Aktivitas siswa dikategorikan sangat baik (87–100%), baik (75–86%), cukup (65–74%), dan kurang ($< 65\%$).

Kemampuan praktik individual siswa dihitung dari skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali 100%, dengan kriteria mampu (≥ 75) dan tidak mampu (< 75), sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dari jumlah siswa yang mampu dibagi jumlah seluruh siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai kategori mampu.

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Observasi pendahuluan dilaksanakan pada 19 Januari 2026 melalui wawancara terstruktur dengan guru kelas IV. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa pembelajaran Seni Rupa selama ini masih didominasi metode ceramah, bersifat konvensional dan satu arah, serta belum pernah memanfaatkan strategi berbasis permainan seperti gamifikasi. Data dokumentasi guru menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 2 siswa (11%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 16 siswa (89%) belum tuntas karena hasil karyanya cenderung kaku dan kurang rapi. Temuan awal ini menjadi dasar penetapan empat indikator motivasi yang menjadi fokus tindakan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus I Pertemuan I (11 Maret 2026), pembelajaran difokuskan pada penyusunan sketsa awal menggunakan Lembar Kerja Siswa. Aktivitas guru tercatat pada angka 61% (14 dari 23 aspek terlaksana), terutama terkendala pada pengelolaan waktu dan belum berjalannya pembaruan leaderboard secara real-time. Aktivitas siswa berada pada 57% dan termasuk kategori kurang, karena siswa masih pasif dan belum sepenuhnya memahami mekanisme gamifikasi. Secara klasikal, kemampuan praktik siswa baru mencapai rerata 44% dengan 2 siswa (11%) berkategori mampu dan 16 siswa (89%) belum mampu.

Pada Siklus I Pertemuan II, pembelajaran difokuskan pada penerapan empat unsur seni rupa dasar, yaitu titik, garis, bidang, dan bentuk. Aktivitas guru meningkat menjadi 70% (16 dari 23 aspek), sementara aktivitas siswa meningkat menjadi 66%, meski masih berkategori kurang akibat leaderboard yang belum diperbarui secara konsisten. Kemampuan praktik siswa meningkat menjadi rerata 62%, dengan 5 siswa (28%) mencapai kategori mampu dan 13 siswa (72%) masih belum mampu. Karena indikator keberhasilan belum tercapai, tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa per Pertemuan

Tahapan Tindakan	Aktivitas Guru (%)	Kategori	Aktivitas Siswa (%)	Kategori
Siklus I Pertemuan I	61%	Belum Terlaksana	57%	Kurang
Siklus I Pertemuan II	70%	Belum Terlaksana	66%	Kurang
Siklus II Pertemuan I	87%	Terlaksana	80%	Baik
Siklus II Pertemuan II	100%	Terlaksana	95%	Sangat Baik

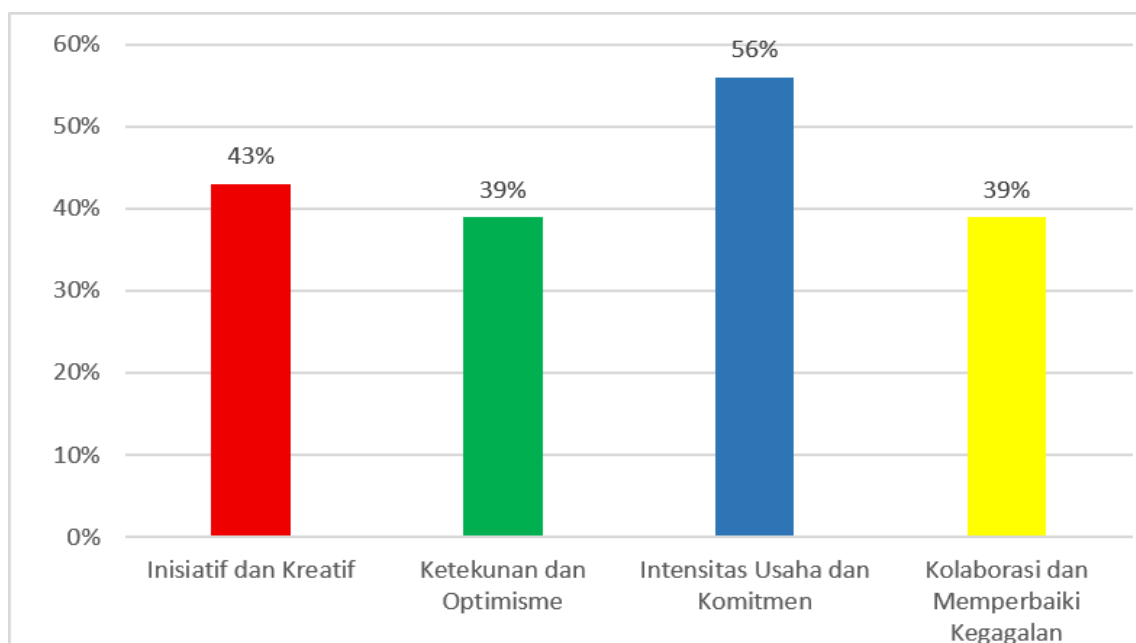
Pada Siklus II Pertemuan I, guru menerapkan format penilaian cepat (*quick scoring*) sehingga mampu memberikan poin proses secara *real-time* sambil membimbing siswa menerapkan empat unsur seni rupa lanjutan, yaitu warna, tekstur,

ruang, dan gelap-terang. Aktivitas guru melonjak menjadi 87% (20 dari 23 aspek) dan aktivitas siswa meningkat tajam menjadi 80% berkategori baik, seiring visualisasi leaderboard yang diperbarui secara dinamis setiap 15 menit. Kemampuan praktik siswa juga meningkat signifikan menjadi rerata 76%, dengan 13 siswa (72%) mencapai kategori mampu dan hanya 5 siswa (22%) yang masih di bawah kriteria.

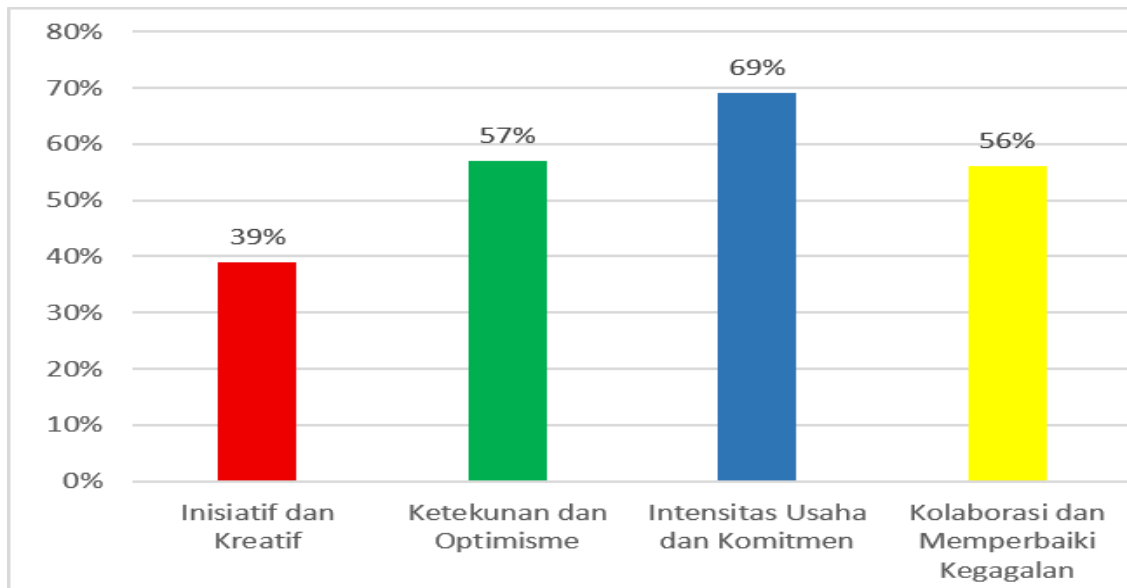
Pada Siklus II Pertemuan II (11 Mei 2026), aktivitas guru mencapai 100% (23 dari 23 aspek terlaksana), ditandai dengan pengelolaan finishing karya, penyelenggaraan pameran mini, dan penilaian presentasi kelompok yang berjalan optimal. Aktivitas siswa mencapai puncaknya pada 95% berkategori sangat baik, didorong oleh tantangan perebutan lencana "Time Keeper Team" yang memacu kedisiplinan penyelesaian karya. Secara klasikal, kemampuan praktik siswa mencapai rerata tertinggi dengan 15 siswa (83%) berkategori mampu dan 3 siswa (17%) belum mampu, sehingga indikator keberhasilan tindakan sebesar 75% telah terlampaui.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Praktik Siswa (Motivasi Belajar) per Tahapan

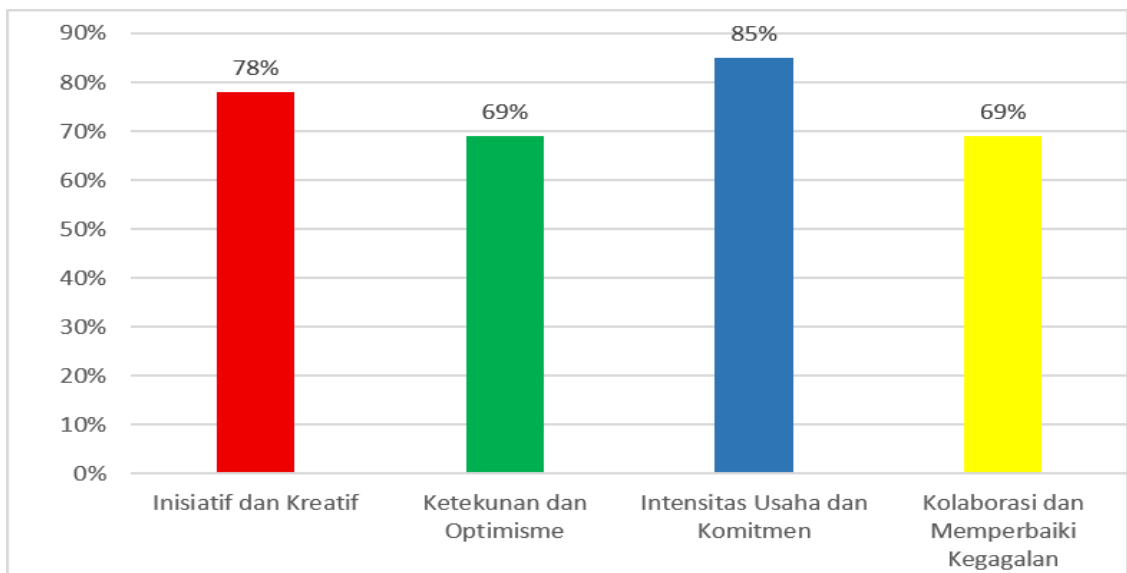
Tahapan Tindakan	Rerata Klasikal (%)	Siswa Mampu	Siswa Belum Mampu	Kategori
Observasi Awal		2 siswa (11%)	16 siswa (89%)	Rendah
Siklus I Pertemuan I	44%	2 siswa (11%)	16 siswa (89%)	Rendah
Siklus I Pertemuan II	62%	5 siswa (28%)	13 siswa (72%)	Rendah
Siklus II Pertemuan I	76%	13 siswa (72%)	5 siswa (22%)	Baik
Siklus II Pertemuan II	89%	15 siswa (83%)	3 siswa (17%)	Sangat Baik



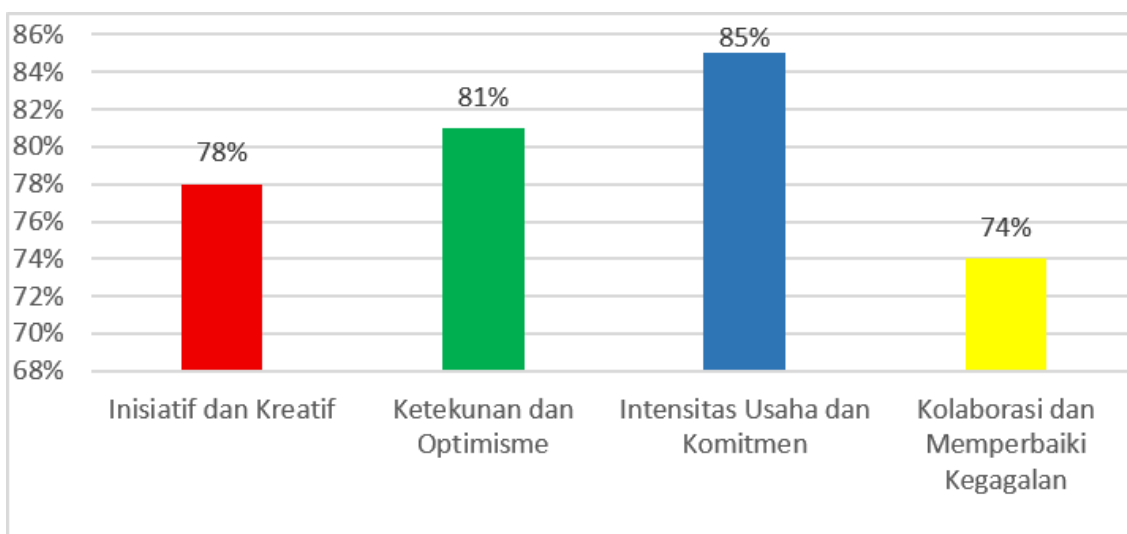
Gambar 2. Persentase Empat Aspek Kemampuan Siswa Siklus I Pertemuan I



Gambar 3. Persentase Empat Aspek Kemampuan Praktik Siklus I Pertemuan II



Gambar 4. Persentase Empat Aspek Kemampuan Praktik Siklus II Pertemuan I



Gambar 5. Peningkatan Hasil Kemampuan Observasi Awal - Siklus II Pert. II

Analisis pada tingkat individu turut memperkuat gambaran umum di atas. Beberapa siswa yang pada tahap observasi awal belum menunjukkan ketertarikan maupun kemampuan berkarya mengalami peningkatan konsisten pada setiap pertemuan, dari kategori belum mampu pada Siklus I menjadi kategori mampu pada Siklus II. Sebagai contoh, seorang siswa yang pada Siklus I Pertemuan I hanya memperoleh skor 42% meningkat menjadi 92% pada Siklus II Pertemuan I dan bertahan pada capaian yang sama di Pertemuan II, sementara siswa lain yang semula memperoleh skor 33% pada Siklus I Pertemuan I berangsur meningkat hingga mencapai 92% pada akhir Siklus II. Pola peningkatan individual ini konsisten dengan tren peningkatan klasikal yang ditunjukkan pada Tabel 2 dan Gambar 5.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis *point*, *badge*, dan *leaderboard* secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 7 Telaga pada pembelajaran Seni Rupa. Peningkatan motivasi tidak terjadi secara spontan, melainkan berkembang secara bertahap pada setiap siklus tindakan melalui proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Karakteristik peningkatan yang bersifat progresif tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan merupakan hasil dari penyempurnaan strategi pembelajaran secara berkelanjutan sebagaimana prinsip dasar Penelitian Tindakan Kelas yang menempatkan refleksi sebagai dasar pengambilan keputusan pada siklus berikutnya (Arikunto et al., 2017).

Pada Siklus I, efektivitas gamifikasi belum mencapai hasil yang optimal karena implementasi setiap elemen permainan belum dilakukan secara konsisten. Sistem pemberian *point* masih bersifat tertunda, sedangkan *leaderboard* diperbarui hanya pada akhir pembelajaran sehingga siswa belum memperoleh umpan balik secara langsung terhadap performa mereka. Kondisi tersebut menyebabkan unsur kompetisi, apresiasi, dan penguatan perilaku positif belum terbentuk secara maksimal. Temuan ini mendukung pendapat Febriansah et al. (2021) serta Rojabi (2025) yang menjelaskan bahwa efektivitas gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kualitas *feedback* yang cepat (*immediate feedback*). Semakin cepat penghargaan diberikan kepada siswa, semakin tinggi peluang munculnya motivasi untuk mempertahankan maupun meningkatkan performa belajarnya.

Perubahan strategi pembelajaran pada Siklus II menghasilkan peningkatan motivasi yang jauh lebih signifikan. Guru mulai menerapkan sistem *quick scoring*,

memperbarui *leaderboard* secara berkala setiap 15 menit, serta memberikan *badge* segera setelah siswa menyelesaikan target pembelajaran. Implementasi tersebut meningkatkan transparansi sistem penghargaan sehingga siswa memperoleh pengakuan secara langsung terhadap usaha yang dilakukan. Kondisi ini memperkuat perspektif *Self-Determination Theory* yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan individu terhadap kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat terpenuhi melalui pengalaman belajar yang bermakna (Baah & Govender, 2024). Dengan demikian, efektivitas gamifikasi tidak hanya bergantung pada keberadaan elemen permainan, tetapi lebih ditentukan oleh kualitas implementasi, konsistensi pelaksanaan, serta ketepatan pemberian umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan motivasi siswa juga dapat dijelaskan melalui konsep *Flow Theory* yang dikembangkan oleh Csikszentmihalyi. Pada awal tindakan, sebagian besar siswa masih menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah karena tantangan pembelajaran belum diikuti dengan sistem penghargaan yang mampu memunculkan rasa pencapaian. Setelah guru berhasil menyeimbangkan tingkat kesulitan tugas dengan sistem penghargaan berbasis *point*, *badge*, dan *leaderboard*, siswa mulai memasuki kondisi *flow*, yaitu keadaan ketika peserta didik terlibat secara penuh, menikmati aktivitas belajar, serta memiliki keinginan untuk terus menyelesaikan tantangan berikutnya. Perubahan perilaku tersebut tercermin dari meningkatnya antusiasme mengikuti kuis, memperhatikan perkembangan skor, memperbaiki hasil karya, serta meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kemp et al. (2024) dan Abdurrahman dan Syukri (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui integrasi pendekatan behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik.

Analisis terhadap empat indikator motivasi menunjukkan bahwa setiap elemen gamifikasi memberikan kontribusi yang berbeda terhadap perkembangan perilaku belajar siswa. Elemen *point* lebih dominan mendorong munculnya inisiatif, keaktifan, serta intensitas usaha karena siswa memperoleh penguatan secara langsung terhadap setiap aktivitas yang dilakukan. Sebaliknya, *badge* lebih berfungsi sebagai simbol pengakuan atas keberhasilan sehingga meningkatkan ketekunan dan optimisme siswa dalam menyelesaikan tugas. Sementara itu, *leaderboard* mendorong terbentuknya kompetisi yang sehat sekaligus meningkatkan kolaborasi antarsiswa karena pencapaian

kelompok turut menentukan posisi pada papan peringkat kelas. Hubungan antara masing-masing elemen gamifikasi dengan indikator motivasi dapat disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 3. Analisis Kontribusi Elemen Gamifikasi terhadap Aspek Motivasi Belajar

Elemen Gamifikasi	Aspek Motivasi yang Dominan	Temuan Penelitian	Implikasi Pedagogis
Point	Inisiatif, keaktifan, intensitas usaha	Siswa lebih aktif bertanya, menjawab, dan menyelesaikan tugas karena memperoleh umpan balik langsung	Penguatan positif secara cepat meningkatkan partisipasi belajar
Badge	Ketekunan dan optimisme	Siswa terdorong menyelesaikan tugas hingga tuntas untuk memperoleh penghargaan	Pengakuan atas pencapaian meningkatkan motivasi intrinsik
Leaderboard	Kolaborasi dan kompetisi sehat	Siswa saling membantu anggota kelompok untuk meningkatkan posisi tim	Kompetisi yang transparan memperkuat kerja sama dan tanggung jawab kelompok

Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat dan memperluas temuan penelitian terdahulu. Mislia et al. (2025) menyimpulkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar, namun implementasinya sering terkendala oleh keterbatasan perangkat teknologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi yang relatif sama tetap dapat dicapai melalui pendekatan gamifikasi *low-tech* menggunakan papan peringkat manual, kartu *badge*, dan sistem poin sederhana tanpa dukungan perangkat digital. Dengan demikian, efektivitas gamifikasi lebih ditentukan oleh desain pembelajaran daripada kecanggihan teknologi yang digunakan.

Temuan penelitian juga melengkapi hasil penelitian Srimuliyani (2023) yang mendeskripsikan peningkatan keterlibatan siswa melalui pendekatan kualitatif. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini memberikan bukti empiris yang lebih terukur melalui desain Penelitian Tindakan Kelas sehingga perkembangan motivasi siswa dapat diamati secara kuantitatif dari kondisi awal sebesar 11% menjadi 83% pada akhir Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi tidak hanya menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat deskriptif, tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selain faktor desain pembelajaran, kompetensi guru dalam mengimplementasikan gamifikasi turut menjadi determinan keberhasilan tindakan. Peningkatan kemampuan guru dari 61% pada Siklus I menjadi 100% pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola

kelas, memberikan umpan balik secara cepat, menjaga transparansi sistem penghargaan, serta menciptakan suasana kompetisi yang sehat. Temuan ini mendukung pendapat Khutbaniyah et al. (2025) dan Habibi (2025) yang menegaskan bahwa kualitas implementasi gamifikasi bergantung pada kompetensi pedagogik guru, bukan hanya pada penggunaan elemen permainan semata.

Meskipun demikian, perkembangan motivasi siswa tidak berlangsung secara seragam. Sebagian siswa menunjukkan peningkatan yang sangat cepat setelah sistem penghargaan berjalan secara optimal, sedangkan sebagian lainnya mengalami peningkatan secara bertahap. Variasi tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas gamifikasi turut dipengaruhi oleh karakteristik motivasi awal, kemampuan akademik, serta kesiapan belajar masing-masing siswa. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi pada pembelajaran sekolah dasar perlu dipadukan dengan pendekatan diferensiasi dan pendampingan individual agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih merata oleh seluruh peserta didik.

Tabel 4. Sintesis Pembahasan dengan Penelitian Terdahulu

Fokus Pembahasan	Temuan Penelitian Ini	Penelitian Pendukung	Kontribusi Kebaruan
Efektivitas gamifikasi	Motivasi meningkat dari 11% menjadi 83%	Mislia et al. (2025); Srimuli yani (2023)	Memberikan bukti kuantitatif berbasis siklus PTK
Implementasi point, badge, leaderboard	Efektif jika umpan balik diberikan secara cepat dan konsisten	Febriansah et al. (2021); Rojabi (2025)	Menunjukkan pentingnya <i>real-time feedback</i> dalam pembelajaran Seni Rupa
Motivasi intrinsik	Meningkat melalui pengakuan, kompetensi, dan keterhubungan sosial	Baah & Govender (2024)	Memvalidasi <i>Self-Determination Theory</i> pada konteks sekolah dasar Indonesia
Gamifikasi non-digital	Tetap efektif menggunakan media sederhana	Mislia et al. (2025)	Menawarkan model gamifikasi <i>low-tech</i> yang mudah direplikasi di sekolah dengan keterbatasan fasilitas
Peran guru	Kompetensi guru meningkat dari 61% menjadi 100%	Khutbaniyah et al. (2025); Habibi (2025)	Menunjukkan bahwa kualitas implementasi lebih menentukan daripada teknologi yang digunakan

Sumber: Analisis Peneliti, 2026

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar tidak hanya ditentukan oleh penggunaan elemen *point*, *badge*, dan *leaderboard*, tetapi terutama oleh kualitas implementasi, konsistensi pemberian umpan balik, serta kemampuan guru mengelola pengalaman belajar yang

menumbuhkan kompetensi, otonomi, dan kolaborasi siswa. Temuan ini memberikan kontribusi praktis berupa model gamifikasi *low-tech* yang layak diterapkan pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar, sekaligus memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi pada konteks pendidikan dasar di Indonesia.

CONCLUSION

Penerapan gamifikasi yang mengintegrasikan elemen point, badge, dan leaderboard terbukti secara nyata meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 7 Telaga, Kabupaten Gorontalo pada pembelajaran Seni Rupa. Persentase siswa yang mencapai kategori mampu meningkat secara konsisten dari 11% pada observasi awal dan Siklus I Pertemuan I, menjadi 28% pada Siklus I Pertemuan II, 72% pada Siklus II Pertemuan I, dan 83% pada Siklus II Pertemuan II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 75%. Peningkatan ini berlangsung selaras dengan perbaikan aktivitas mengajar guru dari 61% menjadi 100% dan aktivitas belajar siswa dari 57% menjadi 95%, yang menegaskan bahwa konsistensi implementasi elemen gamifikasi menjadi kunci keberhasilan tindakan.

Temuan ini memberikan implikasi bahwa gamifikasi point, badge, dan leaderboard layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar, termasuk pada sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi, karena dapat diterapkan secara *low-tech* tanpa mengurangi efektivitasnya dalam menumbuhkan motivasi, ketekunan, dan kolaborasi siswa. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dengan menawarkan instrumen penilaian performa berbasis empat aspek motivasi yang dapat direplikasi pada mata pelajaran lain dengan karakter penilaian psikomotorik. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas gamifikasi ini pada jenjang kelas yang berbeda dengan periode tindakan yang lebih panjang, serta mengeksplorasi pendekatan personal bagi siswa dengan capaian motivasi yang lebih lambat agar peningkatan dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa.

REFERENCES

Abdurrahman, & Syukri. (2025). Strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 2(1), 202–213. <https://doi.org/10.67028/edutecele.v2i1.62>

- Angkat, S. A., Wardhani, S., & Syahrial, S. (2024). Konsep penilaian autentik dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), Article 13. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.432>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). PT Bumi Aksara.
- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>
- Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing learning engagement: A study on gamification's influence on motivation and cognitive load. *Education Sciences*, 14(10), 1115. <https://doi.org/10.3390/educsci14101115>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Gamification developments in education: Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Habibi, M. T. Z. (2025). Analisis peningkatan mutu pendidikan melalui gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 10(1), 184–190. <https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kaloko, B., Lubis, S. A., Daulay, N., & Ananda, R. (2025). *Motivasi belajar: Analisis pengaruh dukungan sosial, asertivitas, dan efikasi diri*. UMSU Press.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pendidikan agama

- Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi model pembelajaran berbasis media gamifikasi-Kahoot berbasis HOTS terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 343–353. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlās, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *EDU RESEARCH*, 6(1), 461–470. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>
- Pulukadang, W. T. (2021). *Buku ajar pembelajaran terpadu*. Ideas Publishing.
- Rahma, I. Y. T. (2026). Optimalisasi gamifikasi dalam pembelajaran: Strategi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 179–190. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.12553>
- Rojabi, M. A. (2025). *Strategi gamifikasi: Mengubah tugas menjadi tantangan*. Afdan Rojabi Publisher.
- Saleh, M., Hasim, E., & Katili, S. (2023). Penerapan model Mordiscvein di sekolah dasar dan pembuatan kreativitas bagi masyarakat. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(3), 677–692. <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.3.677-692.2023>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Suharni. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Uno, H. B. (2006). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- 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>