

Preferensi Siswa Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Students' Preferences Toward Gamification in Elementary School Learning

Muhammad Ilham S^{1*}, Muh. Rafli Rasyid², Resky Amaliah³, Putri Indriani⁴

^{1,2,3,4} Universitas Sulawesi Barat, Indonesia

e-mail: muhammadilhams@unsulbar.ac.id¹, mrafli@unsulbar.ac.id², ramaliah905@gmail.com³, putriindriani02308@gmail.com⁴

Submitted: 02-04-2025

Revised : 22-06-2025

Accepted: 27-07-2025

ABSTRACT. The quality of education at the elementary school level, particularly in Majene Regency, Sulawesi Barat, continues to face various challenges. These include low student motivation, difficulty in understanding learning materials, and limited use of technology in the learning process. These conditions result in suboptimal learning experiences, which ultimately affect the achievement of basic competencies such as literacy, numeracy, and character development, as reflected in the 2022 National Assessment results. In response to these challenges, innovative learning approaches such as gamification have emerged as relevant alternatives, aligning with the development of the digital era and the characteristics of today's learners. This study aims to analyze students' preferences toward gamification in elementary school learning. A descriptive quantitative approach was employed, using a closed-ended questionnaire with a Likert scale consisting of ten statements. The respondents were 87.35 fifth-grade students from three elementary schools that had integrated game elements into their teaching and learning processes. The results showed that 94.25% of students enjoyed game-based learning, 81.60% felt more motivated when learning through games, and 93.10% stated that they understood the material better when it was delivered through game-based media. Additionally, 95.40% of students expressed the need for educational games that align with their subjects. These findings indicate a strong preference for gamified learning, suggesting that gamification significantly enhances both motivation and comprehension, thereby providing an optimal learning experience for elementary students. Therefore, gamification deserves to be systematically developed within the context of more adaptive, innovative, and contextually relevant technology-based education.

Keywords: *Gamification, Learning Motivation, Innovative Learning, Educational Technology, Elementary School.*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.991>

How to Cite Ilham S, M., Rasyid, M. R., Amaliah, R., & Indriani, P. (2025). Preferensi Siswa Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Students' Preferences Toward Gamification in Elementary School Learning. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 491–503.

INTRODUCTION

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pondasi awal yang sangat menentukan arah perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik (Putri, 2024). Pada tahap ini, siswa berada dalam fase perkembangan kognitif dan afektif yang sangat dinamis sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan sesuai dengan

karakteristik perkembangan mereka (Agnoli et al., 2023; Parker et al., 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan mampu memicu rasa ingin tahu serta motivasi belajar siswa. Salah satu pendekatan inovatif yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam dunia pendidikan (Christopoulos & Mystakidis, 2023; Krath et al., 2021).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya di sekolah dasar, pembelajaran masih menghadapi sejumlah tantangan serius. Hasil Asesmen Nasional tahun 2022 menunjukkan bahwa capaian literasi dan numerasi siswa SD di berbagai daerah masih berada di bawah angka ideal. Salah satu penyebab yang banyak ditemukan di lapangan adalah rendahnya motivasi belajar dan kurangnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Di wilayah Kabupaten Majene, Sulawesi Barat, misalnya, hasil Rapor Pendidikan menunjukkan capaian literasi hanya sebesar 61,53%, numerasi 46,67%, dan nilai karakter siswa 57,17% (Kemendikbudristek, 2024). Angka-angka ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih belum mampu mengoptimalkan potensi belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun afektif. Di sisi lain, kemajuan teknologi digital memberikan peluang besar untuk memperkaya praktik pembelajaran. Salah satunya adalah dengan mengadopsi gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa (Ruiz et al., 2024; Wulan et al., 2024). Gamifikasi tidak hanya melibatkan penggunaan game edukatif, tetapi lebih luas mencakup integrasi mekanisme permainan seperti poin, level, tantangan, dan reward ke dalam proses belajar (Christopoulos & Mystakidis, 2023; Wulan et al., 2024). Elemen-elemen ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik instan, dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Almeida et al., 2023; Jaramillo-Mediavilla et al., 2024; Meng et al., 2024). Namun demikian, efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada preferensi atau minat siswa terhadap metode ini. Sebuah pendekatan yang dianggap inovatif belum tentu diterima dengan baik oleh peserta didik jika tidak sesuai dengan gaya belajar, kebutuhan, dan lingkungan belajar mereka. Di Indonesia, kajian mengenai gamifikasi dalam pendidikan dasar sebagian besar berfokus pada efektivitas atau desain implementasinya. Sementara itu, studi yang menitikberatkan pada perspektif dan preferensi siswa sebagai pengguna langsung masih sangat terbatas. Padahal, pemahaman yang mendalam mengenai preferensi siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi hal penting sebelum menerapkannya secara luas. Preferensi ini mencakup sejauh mana siswa menyukai metode ini, elemen apa yang paling mereka sukai, serta bagaimana mereka merespons pembelajaran yang dikemas dengan unsur permainan. Dalam konteks sekolah dasar, preferensi siswa terhadap gamifikasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pengalaman mereka sebelumnya dengan game edukatif, tingkat literasi digital, suasana belajar di kelas, serta dukungan dari guru (Ikpat, 2025; Y. Li et al., 2024). Jika siswa menunjukkan preferensi positif terhadap pembelajaran berbasis game, maka gamifikasi berpotensi menjadi solusi strategis untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi dan keterlibatan belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada sejauh mana siswa menyukai model pembelajaran yang mengandung elemen permainan, serta apa saja bentuk dan aspek dari gamifikasi yang paling menarik dan efektif dari perspektif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 87 siswa kelas V dari tiga sekolah dasar di Kabupaten Majene yang telah diperkenalkan dengan unsur-unsur gamifikasi dalam proses belajar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran empiris mengenai respon dan sikap siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini tidak hanya akan menambah literatur akademik mengenai pendidikan inovatif di tingkat dasar, tetapi juga menjadi

dasar pertimbangan praktis bagi guru dan perancang kurikulum untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik, efektif, dan kontekstual. Dengan memahami preferensi siswa, pengembangan gamifikasi dapat diarahkan secara lebih tepat sasaran dan berdampak nyata pada peningkatan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini juga selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi pembelajaran dan pengalaman belajar yang bermakna. Maka dari itu, penelitian ini menjadi relevan dan penting dalam upaya perbaikan mutu pendidikan dasar, khususnya dalam era digital yang menuntut transformasi cara belajar yang lebih kreatif dan adaptif.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis dan objektif fenomena yang terjadi di lapangan, yaitu preferensi siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan tingkat penggunaan elemen gamifikasi dan dampaknya terhadap variabel-variabel yang diteliti melalui analisis data numerik dari hasil angket. Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah dasar di Kabupaten Majene yaitu SD 4 Tanjung Batu, SDN 24 Saleppa, dan SDN 6 Kampung Baru. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sekolah dasar tersebut yang berjumlah 146 Siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan kriteria sekolah yang telah mengimplementasikan elemen gamifikasi. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 87 siswa.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yang diperoleh secara langsung dari responden melalui instrumen penelitian berupa angket berbentuk skala Likert 1 sampai 4 yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang terdiri dari 10 item pernyataan. Berikut adalah daftar pernyataan dalam angket yang diberikan kepada siswa:

Tabel 1 Daftar Pernyataan Angket Penelitian

No.	Pernyataan
1.	Saya suka belajar dengan menggunakan permainan.
2.	Saya sering bermain game edukatif di HP/laptop.
3.	Pembelajaran yang menyenangkan membuat saya lebih mudah memahami pelajaran.
4.	Saya ingin belajar menggunakan aplikasi
5.	Guru saya pernah mengajak belajar sambil bermain game.
6.	Saya lebih suka belajar dari buku saja.
7.	Motivasi belajar saja meningkat jika pembelajarannya belajar sambil bermain game
8.	Saya lebih mudah memahami materi jika belajarnya dikemas dengan elemen permainan
9.	Guru saya pernah mengarahkan kami untuk bermain game di HP yang berhubungan dengan mata pelajaran
10.	Kami membutuhkan game yang berhubungan dengan mata Pelajaran yang kami pelajari

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data terhadap angket yang telah disebarkan kepada responden, bagian ini menyajikan hasil temuan penelitian yang diperoleh dari 10 pernyataan yang dirancang untuk mengukur minat, pengalaman, dan persepsi siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Analisis dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan menyajikan data dalam bentuk persentase dan diagram visual (diagram lingkaran) untuk memudahkan interpretasi. Setiap hasil yang ditampilkan tidak hanya dideskripsikan secara numerik, tetapi juga dianalisis secara kritis dan dikaitkan dengan teori serta hasil-hasil penelitian sebelumnya dari sumber-sumber ilmiah yang relevan. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya di Kabupaten Majene.

RESULT AND DISCUSSION

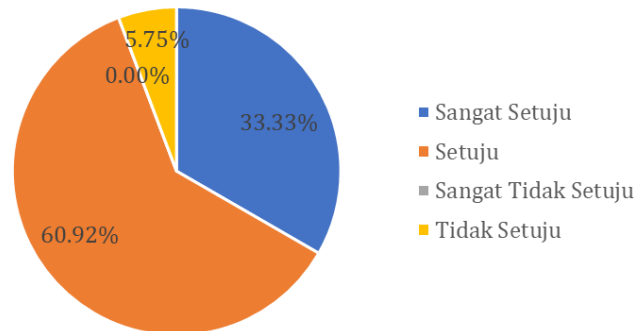
Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi dan pengalaman siswa sekolah dasar terhadap penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Data diperoleh melalui penyebaran angket tertutup yang terdiri dari sepuluh pernyataan, dan dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil analisis disajikan dalam bentuk persentase. Berikut adalah hasil analisis angket penelitian di sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Analisis Angket Penelitian

No	Pernyataan	Hasil Analisis Angket			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya suka belajar dengan menggunakan permainan	0.00%	5.75%	60.92%	33.33%
2.	Saya sering bermain game edukatif di HP/laptop	0.00%	12.64%	72.41%	14.94%
3.	Pembelajaran yang menyenangkan membuat saya lebih mudah memahami pelajaran	1.15%	0.00%	20.69%	78.16%
4.	Saya ingin belajar menggunakan aplikasi	2.30%	3.45%	80.46%	13.79%
5.	Guru saya pernah mengajak belajar sambil bermain game	9.20%	6.90%	60.92%	22.99%
6.	Saya lebih suka belajar dari buku saja	1.15%	54.02%	27.59%	17.24%
7.	Motivasi belajar saya meningkat jika pembelajarannya sambil bermain game	3.45%	14.94%	70.11%	11.49%
8.	Saya lebih mudah memahami materi jika belajarnya dikemas dengan elemen permainan	0.00%	6.90%	58.62%	34.48%
9.	Guru saya pernah mengarahkan kami bermain game di HP yang berhubungan dengan mata pelajaran	1.15%	6.90%	74.71%	17.24%
10.	Kami membutuhkan game yang berhubungan dengan mata pelajaran yang kami pelajari	1.15%	3.45%	51.72%	43.68%

Keterangan: STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju)

Pernyataan pertama yang disampaikan kepada responden adalah *Saya suka belajar dengan menggunakan permainan*. Pernyataan ini dirancang untuk mengukur ketertarikan awal siswa terhadap aktivitas pembelajaran yang mengandung unsur permainan. Minat terhadap game-based learning menjadi indikator awal dalam menilai potensi keberhasilan penerapan gamifikasi dalam proses belajar di sekolah dasar. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.

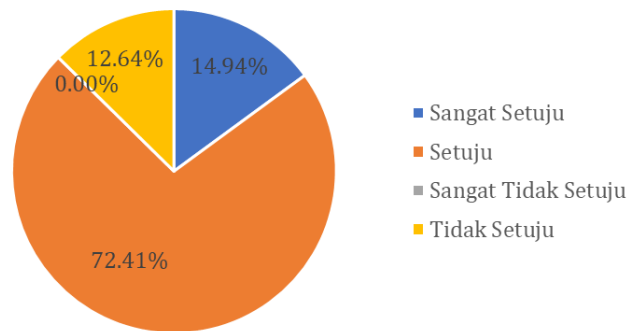


Gambar 1 Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Permainan

Berdasarkan hasil angket pada gambar 1 menunjukkan bahwa 33.33% responden menyatakan sangat setuju dan 60.92% menyatakan setuju terhadap pernyataan 1, sehingga total sebesar 94.25 % siswa memberikan tanggapan positif. Sementara itu, 5.75% menjawab tidak setuju dan 0.00% sangat tidak setuju, menunjukkan masih ada sebagian kecil siswa yang belum sepenuhnya mendukung pernyataan tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa cenderung memiliki persepsi positif terhadap konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan studi oleh Li et al., (2024) yang menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dengan memenuhi kebutuhan psikologis dasar seperti kompetensi dan otonomi dalam belajar. Selain itu, hasil ini juga mendukung temuan (Alotaibi, 2024) yang menekankan efektivitas pendekatan berbasis game dalam meningkatkan keterlibatan

dan pemahaman siswa. Dengan demikian, pendekatan gamifikasi berpotensi besar untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar, khususnya di tingkat sekolah dasar yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik digital native siswa masa kini.

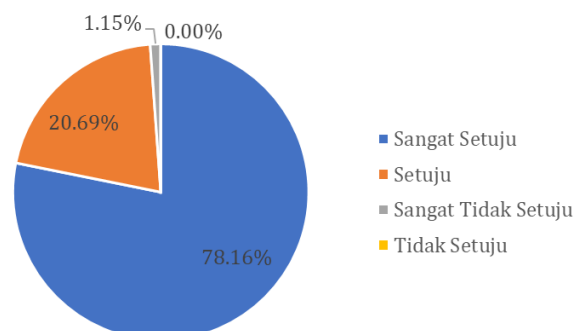
Pernyataan kedua yang diberikan kepada responden adalah *Saya sering bermain game edukatif di HP/laptop*. Pernyataan ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan game edukatif berbasis teknologi. Tingkat intensitas bermain game edukatif mencerminkan kesiapan digital siswa serta potensi penerimaan mereka terhadap integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.



Gambar 2 Frekuensi Siswa dalam Bermain Game Edukatif

Berdasarkan hasil angket pada gambar 2 menunjukkan bahwa 14.94% responden menyatakan sangat setuju dan 72.41% menyatakan setuju terhadap pernyataan 2, sehingga total sebesar 87.35% siswa memberikan tanggapan positif. Sementara itu, 12.64% menjawab tidak setuju dan 0.00% sangat tidak setuju, menunjukkan masih ada sebagian kecil siswa yang belum sepenuhnya mendukung pernyataan tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa cenderung memiliki persepsi positif terhadap konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Temuan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lampropoulos & Sidiropoulos (2024) yang menyatakan bahwa familiaritas siswa terhadap teknologi dan lingkungan digital merupakan prasyarat penting dalam memastikan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Ketika siswa telah terbiasa dengan game edukatif, hambatan kognitif dan teknis dalam proses adopsi metode gamifikasi menjadi lebih kecil. Dalam konteks ini, paparan rutin terhadap game edukatif menjadi faktor pendukung utama dalam menciptakan readiness untuk pembelajaran berbasis game di kelas (Guan et al., 2024).

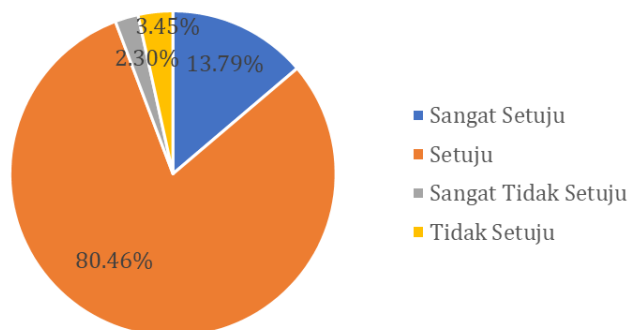
Pernyataan ketiga yang diberikan kepada responden adalah *Pembelajaran yang menyenangkan membuat saya lebih mudah memahami pelajaran*. Pernyataan ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh suasana pembelajaran yang menyenangkan terhadap pemahaman materi oleh siswa. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.



Gambar 3 Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Meningkatkan Pemahaman

Berdasarkan hasil angket pada gambar 3 menunjukkan bahwa sebesar 78.16% responden memilih sangat setuju, dan 20.69% memilih setuju. Artinya, 98.85% siswa merespons secara positif. Hanya 1.15% yang menjawab sangat tidak setuju, dan tidak ada yang memilih tidak setuju. Tingginya angka respons positif ini memperkuat argumen bahwa siswa sekolah dasar cenderung memahami pelajaran dengan lebih baik ketika suasana pembelajaran dikemas secara menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan menekankan bahwa pendekatan pembelajaran menyenangkan di sekolah dasar berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa, terutama pada mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit (Blinkoff et al., 2023; X. Li & Kangas, 2024). Dengan demikian, integrasi unsur kesenangan dalam kegiatan belajar merupakan pendekatan strategis, bukan sekadar variasi metode. Gamifikasi sebagai pendekatan sistematis dalam merancang pembelajaran menyenangkan dinilai dapat memberikan efek jangka panjang terhadap keterlibatan siswa.

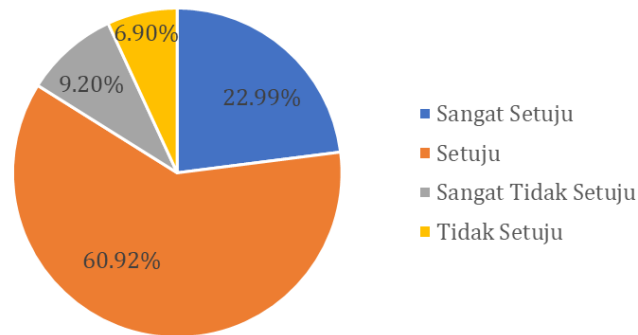
Pernyataan keempat yang diberikan kepada responden adalah *Saya ingin belajar menggunakan aplikasi*. Pernyataan ini dirancang untuk mengevaluasi minat siswa dalam menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.



Gambar 4 Minat Siswa untuk Belajar Menggunakan Aplikasi

Berdasarkan hasil angket pada gambar 4, sebanyak 80.46% siswa menjawab setuju, dan 13.79% menjawab sangat setuju. Artinya, 94.25% menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran berbasis aplikasi. Hanya 3.43% siswa yang menjawab tidak setuju dan 2.30% sangat tidak setuju, yang menandakan resistensi terhadap teknologi pembelajaran masih sangat rendah. Tingginya minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi digital menunjukkan bahwa generasi siswa sekolah dasar saat ini telah tumbuh sebagai bagian dari generasi digital native. Mereka cenderung lebih cepat beradaptasi dengan media digital interaktif dibandingkan metode konvensional. Penggunaan aplikasi edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama jika konten aplikasinya dirancang dengan baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik (Mohammed et al., 2024; Muchtar et al., 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, aplikasi yang mengandung fitur interaktif, gamifikasi, umpan balik langsung, dan personalisasi materi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna (Xiao & Hew, 2024). Dengan demikian, implementasi aplikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya realistis secara teknis, tetapi juga didukung oleh kesiapan psikologis dan motivasional dari peserta didik. Namun, hal ini tetap harus diiringi dengan pemilihan aplikasi yang sesuai dengan usia, kurikulum, dan tujuan pembelajaran agar efektifitasnya dapat terukur.

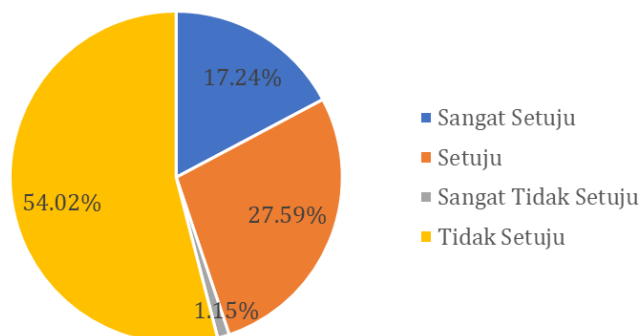
Pernyataan kelima yang diberikan kepada responden adalah *Guru saya pernah mengajak belajar sambil bermain game*. Pernyataan ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana guru telah mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran yang dialami siswa. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.



Gambar 5 Pengalaman Siswa Belajar bersama Guru Melalui Permainan

Berdasarkan hasil angket pada gambar 5, sebesar 60.92% responden menjawab setuju, dan 22.99% menyatakan sangat setuju, sehingga total respon positif mencapai 83,91%. Sementara itu, 6.90% menjawab tidak setuju, dan 9.20% menyatakan sangat tidak setuju. Artinya, sebagian besar siswa telah memiliki pengalaman belajar sambil bermain game, meskipun masih terdapat siswa yang belum memperoleh pengalaman serupa. Tingginya respon positif ini mencerminkan bahwa sebagian guru sudah mulai menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif berbasis permainan. Hal ini menunjukkan kesadaran yang meningkat dari guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, fakta bahwa sekitar 16.10% siswa belum pernah diajak belajar sambil bermain juga menjadi catatan penting bahwa pendekatan ini belum diimplementasikan secara merata di semua kelas atau sekolah. Penerapan pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Ruiz et al., 2024). Permainan edukatif memungkinkan siswa mengeksplorasi materi pelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan, yang pada gilirannya mendukung pemahaman yang lebih mendalam (Hartt et al., 2020). Dengan demikian, data ini menunjukkan bahwa pengalaman siswa dalam pembelajaran sambil bermain sangat positif, namun implementasi masih perlu diperluas. Untuk itu, peningkatan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan menjadi hal yang mendesak agar manfaat pendekatan ini dapat dirasakan secara lebih luas dan merata oleh siswa sekolah dasar.

Pernyataan keenam yang diberikan kepada responden adalah *Saya lebih suka belajar dari buku saja*. Pernyataan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan siswa terhadap preferensi media belajar konvensional, khususnya buku cetak. Melalui pernyataan ini, dapat dipetakan bagaimana posisi buku dalam pengalaman belajar siswa saat ini yang hidup di era digital. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.

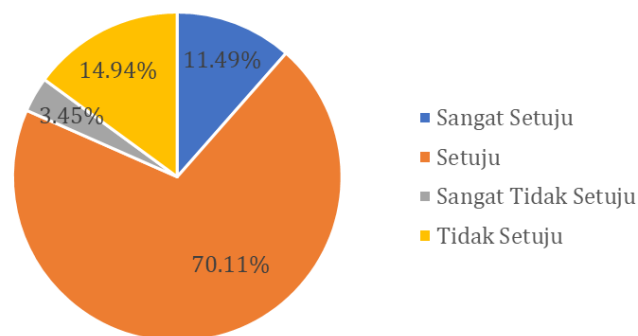


Gambar 6 Preferensi Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Buku Saja

Berdasarkan hasil angket pada gambar 6, sebanyak 17.24% siswa menjawab sangat setuju, dan 27.59% memilih setuju, yang berarti sekitar 44.83% responden menunjukkan preferensi positif terhadap buku. Sementara 54.02% menyatakan tidak setuju dan 1.15% menjawab sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak lagi menjadikan buku sebagai satu-

satunya atau media utama dalam proses belajar. Data ini menunjukkan bahwa buku tetap memiliki tempat dalam preferensi belajar siswa, namun tidak lagi menjadi dominan. Hal ini dapat dimaknai sebagai pergeseran paradigma belajar siswa dari yang semula berbasis teks fisik ke arah media digital yang lebih interaktif dan multimodal. Meskipun teknologi pembelajaran terus berkembang, sebagian siswa masih merasa nyaman dengan buku karena dianggap stabil, tidak terganggu sinyal, serta mudah dijadikan sumber referensi yang sistematis (Hare et al., 2024). Namun demikian, angka mayoritas responden yang tidak setuju terhadap pernyataan ini juga menandakan bahwa pendekatan konvensional berbasis buku tidak lagi mencukupi dalam menjawab kebutuhan dan ekspektasi belajar siswa generasi sekarang. Siswa menginginkan pendekatan yang dinamis, visual, dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun buku masih digunakan, mayoritas siswa kini cenderung menyukai pendekatan belajar yang tidak hanya bergantung pada buku. Untuk menjawab kebutuhan ini, diperlukan strategi pembelajaran hibrid yang mengkombinasikan kekuatan media cetak dan digital secara sinergis.

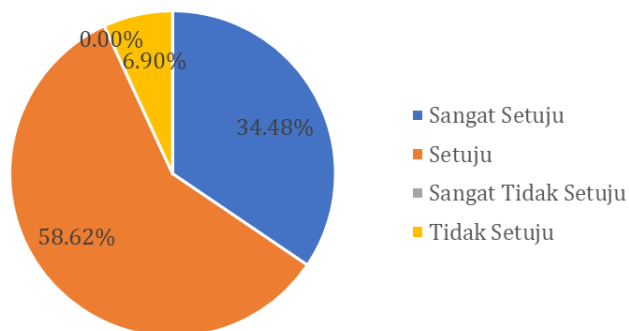
Pernyataan ketujuh yang diberikan kepada responden adalah *motivasi belajar saya meningkat jika pembelajarannya belajar sambil bermain game*. Pernyataan ini menggambarkan bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.



Gambar 7 Motivasi Belajar Siswa Meningkat saat Pembelajaran Dilakukan sambil Bermain Game

Berdasarkan hasil angket pada gambar 7, sebanyak 70.11% siswa menyatakan setuju dan 11.49% memilih sangat setuju, yang jika digabungkan menunjukkan bahwa 81.60% responden memberikan respon positif. Sementara itu, 14.94% siswa menyatakan tidak setuju dan 3.45% menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan ini. Persentase tinggi pada kategori Setuju mencerminkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran jika dikemas dengan elemen permainan. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa karena adanya unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan (Martdana & Atno, 2025; Sappaile, 2024). Dengan demikian, hasil ini memperkuat urgensi penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Pembelajaran yang melibatkan permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

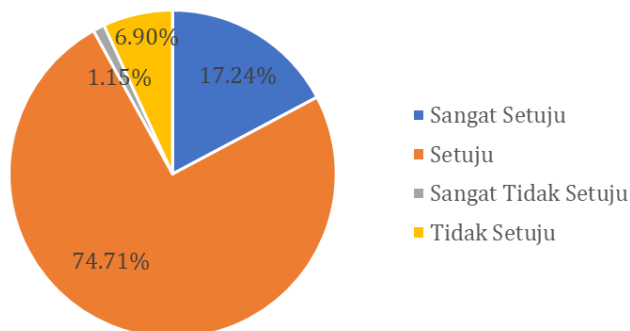
Pernyataan kedelapan yang diberikan kepada responden adalah *Saya lebih mudah memahami materi jika belajarnya dikemas dengan elemen permainan*. Pernyataan ini bertujuan mengukur sejauh mana siswa merasa terbantu dalam memahami materi pelajaran ketika pembelajaran dikemas dengan elemen-elemen permainan. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.



Gambar 8 Kemudahan Memahami Materi melalui Pembelajaran yang Dikemas dengan Permainan

Berdasarkan hasil angket pada gambar 8, diperoleh bahwa 58.62% siswa memilih setuju dan 34.48% menyatakan sangat setuju, sehingga secara keseluruhan 93.10% responden menyatakan sikap positif terhadap pernyataan ini. Sisanya terdiri dari 6.90% siswa yang menyatakan tidak setuju, dan 0.00% yang memilih sangat tidak setuju. Persentase respon positif yang sangat tinggi mencerminkan bahwa mayoritas siswa mengakui efektivitas elemen permainan dalam membantu mereka memahami materi pelajaran. Integrasi elemen permainan dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan retensi pengetahuan karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Fitriyani et al., 2025; Sulaksono et al., 2024). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga terlibat secara kognitif dan emosional dalam proses belajar. Oleh karena itu, hasil pada pernyataan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dikemas dengan elemen permainan memiliki potensi kuat untuk meningkatkan kualitas pemahaman materi pada siswa sekolah dasar. Ke depan, strategi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dikembangkan secara lebih sistematis untuk memastikan seluruh aspek pembelajaran baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik terwadahi secara optimal.

Pernyataan kesembilan yang diberikan kepada responden adalah *Guru saya pernah mengarahkan kami untuk bermain game di HP yang berhubungan dengan mata pelajaran*. Pernyataan ini mengeksplorasi sejauh mana guru telah mengintegrasikan media pembelajaran berbasis game ke dalam praktik pengajaran yang terhubung langsung dengan konten kurikulum. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.

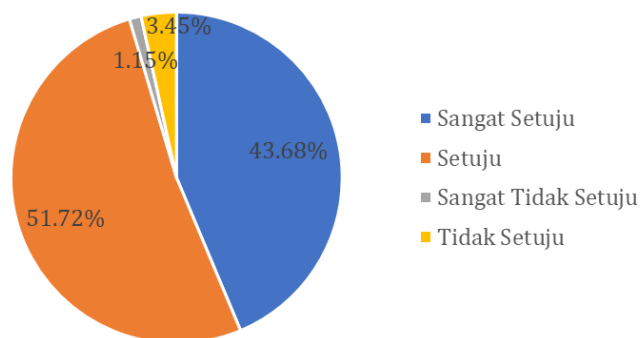


Gambar 9 Pengalaman Siswa Bermain Game Edukatif di HP atas Arahan Guru

Berdasarkan hasil angket pada gambar 9, diperoleh bahwa sebanyak 74.71% siswa menyatakan setuju dan 17.24% memilih sangat setuju. Hal ini berarti sekitar 91.95% siswa memiliki pengalaman diarahkan oleh guru untuk menggunakan game yang relevan dengan materi pelajaran. Sebaliknya, 6.90% menyatakan tidak setuju dan 1.15% menjawab sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa sebagian kecil guru belum menerapkan pendekatan ini secara aktif. Persentase mayoritas pada kategori positif menandakan bahwa sebagian besar guru telah mulai mengenalkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi kepada siswanya. Meskipun begitu, masih adanya 8.05% responden yang belum memiliki pengalaman tersebut menunjukkan bahwa

implementasi gamifikasi belum merata di seluruh satuan pendidikan dasar. Adopsi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan dan literasi digital guru, serta dukungan infrastruktur dari sekolah (Chan et al., 2025; Mapisa & Makena, 2024). Dengan demikian, meskipun sebagian besar siswa telah mendapatkan pengalaman belajar melalui game yang diarahkan oleh guru, masih diperlukan upaya sistematis untuk memperluas dan memperkuat praktik ini. Salah satunya melalui peningkatan kompetensi guru dalam merancang, memilih, dan mengarahkan pemanfaatan game edukatif secara berkelanjutan.

Pernyataan kesepuluh yang diberikan kepada responden adalah *kami membutuhkan game yang berhubungan dengan mata pelajaran yang kami pelajari*. Pernyataan ini dirancang untuk mengukur kebutuhan dan keinginan siswa terhadap kehadiran game edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah. Hasil dari pernyataan ini sebagai berikut.



Gambar 10 Kebutuhan Siswa terhadap Game yang Relevan dengan Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil angket pada gambar 9, diperoleh bahwa sebanyak 43.68% responden menyatakan sangat setuju dan 51.72% menyatakan setuju, sehingga total sebesar 95.40% siswa memberikan tanggapan positif. Sementara itu, 3.45% menjawab tidak setuju dan 1.1% sangat tidak setuju, menunjukkan masih ada sebagian kecil siswa yang belum sepenuhnya mendukung pernyataan tersebut. Data ini mengindikasikan bahwa terdapat kebutuhan nyata dari siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis game yang relevan dengan konten pelajaran. Keinginan ini merupakan sinyal penting bagi para pendidik dan pengembang kurikulum untuk merancang dan mengintegrasikan konten game ke dalam proses pembelajaran formal. Penggunaan game yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran di kelas, karena game tersebut dinilai mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menyenangkan (Kusmirah et al., 2025; Sari & Alfian, 2023). Dalam konteks pembelajaran anak usia sekolah dasar, keterlibatan melalui media interaktif seperti game dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan fokus, retensi informasi, serta minat terhadap pembelajaran. Dengan demikian, hasil ini memberikan landasan kuat bahwa pengembangan game edukatif tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai kebutuhan yang dirasakan langsung oleh siswa. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, sekolah dan lembaga pendidikan perlu mendorong kolaborasi antara guru, desainer pembelajaran, dan pengembang aplikasi untuk menciptakan solusi teknologi yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan capaian pembelajaran.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar memberikan dampak yang lebih besar dari yang diperkirakan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 94,25% siswa menyukai pembelajaran berbasis permainan, dan 87,35% telah terbiasa bermain game edukatif, yang menunjukkan bahwa gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Temuan ini menantang asumsi lama mengenai efektivitas metode pembelajaran konvensional dan membuka diskusi baru mengenai pentingnya pendekatan berbasis teknologi dalam pembelajaran serta mengembangkan pembelajaran berbasis

gamifikasi di sekolah dasar. Hal ini memperkaya diskusi ilmiah mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan dasar berbasis gamifikasi. Namun, studi ini memiliki keterbatasan, yaitu pada sampel kecil dan konteks spesifik di Kabupaten Majene, yang membuat hasilnya sulit digeneralisasi. Penelitian lebih lanjut dengan sampel lebih besar dan variasi faktor seperti gender dan usia diperlukan untuk pemahaman yang lebih komprehensif terkait penerapan gamifikasi di sekolah dasar.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Direktur Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi serta LPPM Universitas Sulawesi Barat dan seluruh pihak yang telah membantu dan memfasilitasi hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENCES

- Agnoli, S., MASTRIA, S., Mancini, G., Corazza, G. E., Franchin, L., & Pozzoli, T. (2023). The Dynamic Interplay of Affective, Cognitive and Contextual Resources on Children's Creative Potential: The Modulatory Role of Trait Emotional Intelligence. *Journal of Intelligence*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11010011>
- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, 156, 107142. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Blinkoff, E., Nesbitt, K. T., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Investigating the contributions of active, playful learning to student interest and educational outcomes. *Acta Psychologica*, 238, 103983. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>
- Chan, R., Tan, M., & Verma, A. (2025). The Relationship between Teacher Digital Literacy and the Use of Technology in Learning. *International Journal of Educational Narratives*, 3(2), 133–142. <https://doi.org/10.70177/ijen.v3i2.2149>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Fitriyani, N., Auliana, S., & Darip, M. (2025). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Petualangan Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Di SD Negeri Kragilan 3. *INFOTECH Journal*, 11(2), 158–165. <https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.14863>
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Hare, C., Johnson, B., Vlahiotis, M., Panda, E. J., Tekok-Kilic, A., & Curtin, S. (2024). Children's reading outcomes in digital and print mediums: A systematic review. *Journal of Research in Reading*, 47(3), 309–329. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12461>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Ikpat, N. A. (2025). Teacher Perceptions of Gamification's Influence on Student Engagement and Learning in Nigerian Primary Schools. *European Journal of Education*, 60(3). <https://doi.org/10.1111/ejed.70179>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>

- Kemendikbudristek. (2024). *Rapor Pendidikan Tahun 2024*.
<https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>.
- 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>
- Kusmirah, Siti Dewi Maraharani, & L.R. Retno Susanti. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *5*(1), 275–283. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.5137>
- Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. *Education Sciences*, *14*(4), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- Li, X., & Kangas, M. (2024). A systematic literature review of playful learning in primary education: teachers' pedagogical activities. *Education 3-13*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954>
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, *19*(1), e0294350. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Mapisa, B. Z., & Makena, B. (2024). The Impact of ICT Adoption in Enhancing Teaching and Learning in Primary Schools of Amathole East District, Eastern Cape. *Research in Social Sciences and Technology*, *9*(1), 213–231. <https://doi.org/10.46303/ressat.2024.12>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Meng, C., Zhao, M., Pan, Z., Pan, Q., & Bonk, C. J. (2024). Investigating the impact of gamification components on online learners' engagement. *Smart Learning Environments*, *11*(1), 47. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00336-3>
- Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment. *Simulation & Gaming*, *55*(4), 600–636. <https://doi.org/10.1177/10468781241237389>
- Muchtar, F. Y., Nasrah, & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1683–1688.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, *7*. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Putri, H. P. D. (2024). Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. *BAHUSACCA: Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, *4*(1), 11–16. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929>
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, *9*. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Sappaile, B. I. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Scienceno: Journal of Science and Technology*, *3*(2), 1–13. <https://doi.org/10.55849/scienceno.v3i2.1050>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *1*(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>

- Sulaksono, A. S., Yusnaidar, Y., Hasibuan, M. H. E., Afrida, A., & Asmiyunda, A. (2024). Diseminasi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Media Mobile Gamification Learning System (MGLS). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pinang Masak*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.22437/jpm.v5i2.36797>
- Wulan, D. R., Nainggolan, D. M., Hidayat, Y., Rohman, T., & Fiyul, A. Y. (2024). Exploring the Benefits and Challenges of Gamification in Enhancing Student Learning Outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*, 2(7), 1657–1674. <https://doi.org/10.59613/global.v2i7.238>
- Xiao, Y., & Hew, K. F. (2024). Personalized gamification versus one-size-fits-all gamification in fully online learning: Effects on student motivational, behavioral and cognitive outcomes. *Learning and Individual Differences*, 113, 102470. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102470>