

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DENGAN GAMIFIKASI STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nina Rohmatul Fauziyah¹, Muhammad Firman Fatah², Rif'atul Mahmudah³,
Ninarafazah@unisda.ac.id, firmanfatahuinsa@gmail.com, rifatul.2022@mhs.unisda.ac.id
 Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, STAI Ar-Rasyid

Abstract

This study aims to explore the application of gamification strategies in learning at Madrasah Ibtidaiyah and their impact on student motivation and participation. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through observations, in-depth interviews, and documentation involving teachers and students in three classes. The findings reveal that the use of game elements such as points challenges, and reward systems successfully creates an engaging and interactive learning atmosphere. Furthermore, gamification effectively instills Islamic values such as honesty, cooperation, and responsibility. These results indicate that gamification is not only relevant in general education contexts but also holds significant potential in value-based education such as Islamic schools, even with limited technological infrastructure.

Keyword: Gamification, Learning Motivation, Islamic Education, Madrasah Ibtidaiyah, Learning Strategy.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa di tiga kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan sistem penghargaan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme siswa, serta mendorong partisipasi aktif. Selain itu, gamifikasi juga terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai Islami seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Efektivitas ini terjadi karena gamifikasi mampu menggabungkan pembelajaran kognitif dan afektif melalui pendekatan yang menarik dan kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi gamifikasi relevan diterapkan di madrasah, bahkan dalam kondisi terbatasnya sarana teknologi, dan berpotensi memperkaya pendidikan berbasis nilai.

Kata Kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan Islam, Madrasah Ibtidaiyah, Strategi Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Hasil publikasi Limelight Networks di tahun 2021, 69,2% warga Indonesia yang disurvei lebih memilih untuk bermain *game* dari pada menonton televisi ataupun film. Selain itu, 78,8% dari warga Indonesia secara sukarela mengalokasikan waktu luang mereka untuk menonton konten-konten *gaming* di platform daring seperti Twitch dan YouTube, yang memperlihatkan besarnya ketertarikan masyarakat terhadap budaya *gaming*.¹ Bermain merupakan dimensi aktivitas yang potensial untuk mengembangkan kemampuan anak. Bermain dan bereksplorasi dapat membuat anak tumbuh menjadi orang dewasa yang kuat dan tangguh secara intelektual, sosial, emosional dan fisik.² Bermain *game* merupakan salah satu sumber pengetahuan bagi siswa, mereka dapat menemukan lebih banyak hal tentang diri mereka sendiri, berdampak positif pada lingkungan sekitar mereka dan dunia tempat mereka tinggal, serta meningkatkan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam kehidupan.³ Tidak hanya dalam aspek kognitif, bermain juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek psikomotorik dan aspek sikap.⁴ Bermain juga mampu dalam pengembangan aspek komunikasi siswa serta kegiatan kerjasama dan aspek spasial.⁵

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.⁶ Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan, seperti *point*, *level*, *reward* dan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa dalam belajar.⁷

Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil akademik mereka. Menurut gamifikasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan interaktif. Dalam konteks pendidikan Islam, gamifikasi

¹ Hendro Situmorang, “Industri Gaming Dan Esports Tumbuh Pesat, Kominfo Buka ‘Kelas Podcast Gaming.,’” Investor.ID, 2025.

² Peter Gray, *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life* (Hachette UK, 2023).

³ Fitri Sulisty Budi and Ika Famila Sari, “Terapi Bermain Sebagai Media Katarsis Emosi Pada Anak-Anak Korban Gempa Bumi Di Pulau Bawean, Jawa Timur,” *Jurnal Warta Desa (JWD)* 6, no. 2 (2024): 79–95.

⁴ Davi Sofyan et al., “Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (2022): 438–48.

⁵ Aji Nur Shofiah and Fauzi Fauzi, “Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle,” *Jurnal Ilmiah Potensia* 8, no. 1 (2023): 207–18.

⁶ Nina Rohmatul Fauziyah and M Rosyid Ridlo, “Digitalisasi Crossword-Puzzle Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Kognitif Siswa Kelas III MIN 1 Lamongan,” *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1, no. 2 (2024): 120–26.

⁷ Jingga Pramesti Pujianingsih et al., “Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 69–76.

juga dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.⁸ Hal ini sangat relevan bagi Madrasah Ibtidaiyah yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik tetapi juga pada pengembangan karakter Islami siswa.⁹

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti papan peringkat (*leaderboard*), sistem hadiah (*reward system*), tantangan edukatif, serta penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prananda elemen-elemen permainan seperti tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.¹⁰ Sebagai contoh, penerapan aplikasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran alquran dan hadis telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.¹¹

Meskipun gamifikasi menawarkan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya di Madrasah Ibtidaiyah. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi.¹² Selain itu, tidak semua madrasah memiliki sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti akses ke perangkat digital atau jaringan internet yang stabil. Oleh karena itu, penting bagi guru di Madrasah Ibtidaiyah untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam menerapkan gamifikasi secara efektif dalam pembelajaran.

Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam juga harus mempertimbangkan aspek nilai dan etika Islami, agar tidak hanya berfokus pada kompetisi, tetapi juga menanamkan sikap kerjasama, kejujuran, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran¹³. Oleh karena itu, desain gamifikasi dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah harus dirancang dengan pendekatan yang holistik, yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam.

⁸ Ahmad Barkati and Ani Cahyadi, “Teknologi Sebagai Pendekatan Dalam Optimalisasi Pendidikan Agama Islam (PAI),” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2024): 173–81.

⁹ M Mahbubi, “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa,” *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 286–94.

¹⁰ Gingga Prananda et al., “Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 388–401.

¹¹ Khima Milidar, “Inovasi Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Interaktif Untuk Generasi Milenial,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (2024): 6275–84.

¹² Erry Tri Djatmika and Henry Praherdhono, “Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Operasi Bilangan Bulat,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 Nopember (2024): 5045–60.

¹³ Made Suarmini, “Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21,” *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 2, no. 2 (2020): 42–47.

Dengan mempertimbangkan berbagai peluang dan tantangan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, serta bagaimana dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Diharapkan, dengan penerapan strategi gamifikasi yang tepat, siswa dapat lebih antusias dalam belajar, memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi, dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam implementasi gamifikasi dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di beberapa kelas Madrasah Ibtidaiyah yang telah menerapkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Matematika, dan Bahasa Arab. Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran, kepala madrasah, serta beberapa siswa untuk menggali pengalaman, tantangan, dan persepsi mereka terhadap penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Dokumentasi berupa catatan pengajaran, materi ajar berbasis game, dan produk belajar siswa juga Analisis data dilakukan melalui analisis tematik dengan pendekatan Miles dan Huberman yaitu penyajian data, dan penarikan kesimpulan¹⁴.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan sesuai fokus penelitian, sementara penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif yang menggambarkan fenomena secara holistik. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, serta diskusi dengan informan kunci untuk mengonfirmasi hasil temuan. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam proses implementasinya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

¹⁴ Hardani Ahyar et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Matematika, dan Bahasa Arab. Berdasarkan observasi di tiga ruang kelas pada madrasah yang menjadi lokasi penelitian, penggunaan sistem poin, papan peringkat (*leaderboard*) manual di papan tulis, tantangan edukatif mingguan, serta pemberian reward seperti stiker mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab soal, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Misalnya, pada mata pelajaran PAI, guru menggunakan permainan kuis berjenjang untuk menguji hafalan surat pendek. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan peningkatan penguasaan materi berdasarkan catatan penilaian harian.

Wawancara dengan enam siswa dari kelas 4 dan 5 menunjukkan bahwa mayoritas merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Salah satu siswa menyampaikan bahwa pembelajaran melalui permainan membuat proses belajar terasa seperti bermain namun tetap memberikan nilai yang baik. Temuan ini membuka ruang pembahasan lebih lanjut mengenai jenis-jenis model pembelajaran berbasis gamifikasi yang disukai siswa.

a. Jenis-jenis Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Berdasarkan analisis data observasi dan wawancara, beberapa model pembelajaran gamifikasi yang digunakan guru dan disukai siswa antara lain:

1. Kuis berjenjang: digunakan pada pelajaran PAI, menuntut siswa menjawab pertanyaan dengan tingkat kesulitan meningkat.
2. *Leaderboard* manual: Digunakan untuk memotivasi siswa agar berlomba mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan.
3. Tantangan mingguan: Guru memberikan misi khusus setiap minggu, misalnya menyelesaikan soal cerita Matematika atau proyek mini.
4. Permainan kosa kata dengan kartu poin: Khusus untuk pelajaran Bahasa Arab, mendorong siswa belajar sambil bergerak dan bekerja sama.
5. Sistem badge dan stiker: Sebagai bentuk penghargaan atas perilaku positif atau pencapaian tertentu.

Model-model ini dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diajarkan. Respon guru juga positif mereka mengakui bahwa pendekatan gamifikasi memudahkan pengelolaan kelas dan membantu menjaga perhatian siswa

lebih lama. Meskipun terdapat keterbatasan teknologi di madrasah, guru berinovasi menggunakan metode manual yang efektif, seperti sistem badge yang digantikan dengan stiker bintang di buku siswa.

Temuan ini menguatkan hasil penelitian Mahbubi dalam *Jurnal Pendidikan Interaktif*, yang menyatakan bahwa gamifikasi membangun suasana belajar kompetitif dan interaktif.¹⁵ Hal ini juga selaras dengan penelitian Prananda dalam *Jurnal Psikologi Edukatif*, yang menunjukkan bahwa tantangan dan sistem penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.¹⁶ Dalam konteks pendidikan Islam, temuan ini sejalan dengan penelitian Ramdhani yang menekankan efektivitas gamifikasi dalam menyampaikan nilai-nilai moral secara menyenangkan.¹⁷ Guru secara sadar memasukkan unsur nilai Islami ke dalam permainan, misalnya memberikan poin tambahan bagi siswa yang membantu temannya atau menunjukkan sikap sopan saat diskusi kelompok.

Namun, hasil ini berbeda dengan temuan Suarmini dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, yang menyebutkan bahwa gamifikasi dapat mengalihkan fokus siswa pada hadiah semata jika tidak disertai pendekatan nilai.¹⁸ Maka, keberhasilan gamifikasi sangat ditentukan oleh pendekatan pedagogis yang tepat dan pengintegrasian nilai-nilai pendidikan karakter. Analisis tematik menghasilkan tiga tema utama:

1. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif: Gamifikasi terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.
2. Kreativitas guru dalam mendesain gamifikasi sesuai nilai Islam: Guru memodifikasi elemen-elemen permainan agar sesuai dengan konteks lokal dan nilai agama, tanpa mengandalkan teknologi tinggi.
3. Keterbatasan sarana yang disiasati dengan metode sederhana namun efektif: Keterbatasan infrastruktur tidak menjadi penghalang karena guru mampu mengadaptasi teknik gamifikasi secara manual.

Penerapan gamifikasi juga memengaruhi gaya belajar siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan perubahan sikap. Siswa dengan gaya belajar kinestetik dan visual lebih menikmati pembelajaran berbasis

¹⁵ Mahbubi, “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.”

¹⁶ Prananda et al., “Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.”

¹⁷ Muhammad Ramdhani, *Metode Penelitian* (Cipta Media Nusantara, 2021).

¹⁸ Suarmini, “Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21.”

tantangan dan visualisasi poin. Salah satu siswa yang biasanya kesulitan memahami pelajaran Bahasa Arab mulai menunjukkan ketertarikan melalui permainan kosa kata dengan kartu poin yang menuntut gerak dan kerja sama. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan meningkatkan inklusivitas.

Secara kognitif, siswa menunjukkan peningkatan meskipun penelitian ini tidak berfokus pada kuantifikasi nilai akademik. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih cepat mengingat materi dan mengaplikasikan konsep ke dalam praktik. Dalam pelajaran Matematika, misalnya, siswa lebih cepat memahami operasi bilangan melalui permainan teka-teki angka. Hal ini sesuai dengan temuan Fitriani dalam Jurnal Pendidikan Inovatif, bahwa bermain dapat memperkuat keterampilan kognitif dan psikomotorik siswa.¹⁹

Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya membangun suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa secara substansial terhadap materi ajar, tanpa mengorbankan tujuan pembelajaran akademik.

b. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat dan jelas akan lebih mudah mencapai keberhasilan dalam belajar. Semakin tepat motivasi yang diberikan, semakin besar pula keberhasilan yang dapat dicapai dalam pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi selalu menentukan seberapa keras usaha belajar yang akan dilakukan oleh siswa. Motivasi dapat mendorong timbulnya suatu perilaku dan mempengaruhi serta mengubah perilaku tersebut. Terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu:

1. Sebagai pendorong, yang memunculkan suatu perilaku atau tindakan. Tanpa motivasi, tidak akan muncul suatu tindakan, seperti belajar.
2. Sebagai pengarah, yang mengarahkan perilaku untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak, yang bertindak seperti mesin dalam mobil. Besar kecilnya motivasi akan mempengaruhi cepat atau lambatnya suatu tindakan.

Berdasarkan fungsi-fungsi ini, motivasi yang baik dalam belajar akan menghasilkan prestasi yang baik pula. Dengan kata lain, usaha yang didorong oleh motivasi yang kuat akan menghasilkan prestasi yang optimal. Intensitas motivasi

¹⁹ I Made Pustikayasa et al., *Transformasi Pendidikan: Panduan Praktis Teknologi Di Ruang Belajar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

belajar seorang siswa sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Berdasarkan fungsi tersebut, motivasi yang kuat dalam belajar akan berpengaruh pada hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain, upaya yang dilakukan dengan dorongan motivasi akan menghasilkan prestasi yang baik. Semakin besar intensitas motivasi belajar seorang siswa, semakin tinggi pula tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Dan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi. Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan siswa lebih menyukai metode pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi sebab dapat meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Elemen-elemen permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran, seperti poin, papan peringkat, lencana, dan tantangan, mampu menarik minat siswa dan meningkatkan semangat mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa tidak hanya termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, tetapi juga berusaha mencapai skor tertinggi atau memperoleh penghargaan tertentu. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik, yang menyatakan bahwa motivasi seseorang untuk melakukan suatu hal berasal dari dalam dirinya, bukan karena dorongan eksternal. Dalam konteks gamifikasi, elemen permainan berfungsi sebagai pemicu yang membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Siswa merasa termotivasi untuk belajar karena mereka menikmati proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang²⁰.

Gamifikasi menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa²¹. Ketika siswa merasa terlibat dan menikmati apa yang mereka pelajari, mereka cenderung lebih fokus dan berdedikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Selain itu, elemen kompetisi yang sehat dalam gamifikasi mendorong siswa untuk bersaing dengan diri mereka sendiri maupun dengan teman-teman mereka, yang meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berkembang. Lebih jauh lagi, gamifikasi memberikan umpan balik langsung yang sangat penting bagi siswa. Melalui sistem poin atau penghargaan, siswa dapat melihat perkembangan mereka secara real-time, yang

²⁰ Akhmad Lutfi and Ahmad Yahya Surya Winata, "Motivasi Intrinsik, Kinerja Dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori," *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo* 13, no. 2 (2020): 194–98.

²¹ Febrianto Hakeu, Idan I Pakaya, and Mutmain Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66.

membantu mereka untuk mengetahui area yang telah dikuasai dan area yang perlu diperbaiki. Umpan balik yang cepat dan tepat ini memperkuat pembelajaran dan mendorong siswa untuk terus berusaha.

Selain itu, gamifikasi memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa²². Dengan berbagai tantangan dan tingkat kesulitan yang beragam, siswa dapat memilih tugas yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Pendekatan ini juga memungkinkan guru untuk lebih memahami kebutuhan individu siswa dan memberikan dukungan yang lebih tepat sasaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran itu sendiri. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menantang, dan berfokus pada siswa, yang pada akhirnya akan membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka dalam pendidikan.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Penggunaan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan sistem penghargaan terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta meningkatkan interaksi antar siswa dan guru. Selain itu, strategi ini mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa dan memfasilitasi keterlibatan aktif bahkan dari siswa yang sebelumnya pasif dalam proses pembelajaran.

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah agar guru di Madrasah Ibtidaiyah menerapkan gamifikasi secara terstruktur untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai Islami. Dukungan pelatihan guru, keterlibatan orang tua, dan adaptasi dengan kondisi madrasah diperlukan agar strategi ini berjalan efektif dan berkelanjutan.

²² Barkati and Cahyadi, "Teknologi Sebagai Pendekatan Dalam Optimalisasi Pendidikan Agama Islam (PAI)."

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani, Universitas Sebelas Maret, Helmina Andriani, Dhika Juliana Sukmana, Universitas Gadjah Mada, M.Si. Hardani, S.Pd., Grad. Cert. Biotech Nur Hikmatul Auliya, et al. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 2020.
- Barkati, Ahmad, and Ani Cahyadi. "Teknologi Sebagai Pendekatan Dalam Optimalisasi Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2024): 173–81.
- Budi, Fitri Sulistyo, and Ika Famila Sari. "Terapi Bermain Sebagai Media Katarsis Emosi Pada Anak-Anak Korban Gempa Bumi Di Pulau Bawean, Jawa Timur." *Jurnal Warta Desa (JWD)* 6, no. 2 (2024): 79–95.
- Djatmika, Erry Tri, and Henry Praherdhiono. "Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Operasi Bilangan Bulat." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 Nopember (2024): 5045–60.
- Fauziyah, Nina Rohmatul, and M Rosyid Ridlo. "Digitalisasi Crossword-Puzzle Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Kognitif Siswa Kelas III MIN 1 Lamongan." *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendididikan* 1, no. 2 (2024): 120–26.
- Gray, Peter. *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*. Hachette UK, 2023.
- Hakeu, Febrianto, Idan I Pakaya, and Mutmain Tangkudung. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66.
- Lutfi, Akhmad, and Ahmad Yahya Surya Winata. "Motivasi Intrinsik, Kinerja Dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori." *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo* 13, no. 2 (2020): 194–98.
- Mahbubi, M. "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 286–94.
- Milidar, Khima. "Inovasi Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Interaktif Untuk Generasi Milenial." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (2024): 6275–84.
- Prananda, Gingga, Loso Judijanto, Rossa Ramadhona, and Nana Citrawati Lestari. "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 388–401.

- Pujianingsih, Jingga Pramesti, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, and Seillamitha Octaviona Lorenza. “Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 69–76.
- Pustikayasa, I Made, Imam Permana, Fitriani Kadir, Rony Sandra Yofa Zebua, Perdy Karuru, Liza Husnita, Ni Putu Sri Pinatih, Sri Wahyu Indrawati, Dina Sri Nindiaty, and Erma Yulaini. *Transformasi Pendidikan: Panduan Praktis Teknologi Di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Ramdhani, Muhammad. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2021.
- Shofiah, Aji Nur, and Fauzi Fauzi. “Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 8, no. 1 (2023): 207–18.
- Situmorang, Hendro. “Industri Gaming Dan Esports Tumbuh Pesat, Kominfo Buka ‘Kelas Podcast Gaming.’” Investor.ID, 2025.
- Sofyan, Davi, Riza Sukam Fauzi, Udi Sahudi, Endi Rustandi, Ali Priyono, and Indrayogi Indrayogi. “Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (2022): 438–48.
- Suarmini, Made. “Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21.” *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 2, no. 2 (2020): 42–47.