

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Rezky Aquanur¹, Mufarizuddin², Yusnira³, Syahrial⁴, Muhammad Syahrul Rizal⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

[¹rezkyaquanur03@gmail.com](mailto:rezkyaquanur03@gmail.com), [²zuddin.unimed@gmail.com](mailto:zuddin.unimed@gmail.com),
[³yusnira.up@gmail.com](mailto:yusnira.up@gmail.com), [⁴srial953@gmail.com](mailto:srial953@gmail.com), [⁵syahrul.rizal92@gmail.com](mailto:syahrul.rizal92@gmail.com)⁵

ABSTRACT

This study aims to describe the planning, implementation, and improvement of students' learning interest through a gamification approach. The method used is classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 15 fourth-grade students of UPT SD Negeri 003 Muara Uwai in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation of teacher activities, observation of student activities and observation of student learning interest, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study showed a gradual increase in student learning interest. In the initial condition, the average student learning interest was only 33% with a poor category. After the Gamification Approach was implemented, the results of cycle I meeting I increased to 47% with a still poor category, and cycle I meeting II to 60% with a still poor category. In cycle II meeting I the average value reached 80% with a good category, while in cycle II meeting II it increased to 93% with a very good category. Thus, it can be concluded that implementing the Gamification Approach can significantly increase the learning interest of fourth grade students at UPT SD Negeri 003 Muara Uwai, from the poor category to very good.

Keywords: *students' interest in learning, gamification approach, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, serta peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan observasi minat belajar siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara bertahap. Pada

kondisi awal, rata-rata minat belajar siswa hanya 33% dengan kategori kurang. Setelah diterapkan Pendekatan Gamifikasi, hasil siklus I pertemuan I meningkat menjadi 47% dengan kategori yang masih kurang, dan siklus I Pertemuan II menjadi 60% dengan kategori yang masih juga kurang. Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata mencapai 80% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 93% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menerapkan Pendekatan Gamifikasi dapat meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai secara signifikan, dari kategori kurang menjadi baik sekali.

Kata Kunci : minat belajar siswa, pendekatan gamifikasi, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah suatu hak yang harus diperoleh oleh setiap anak yang berada dalam usia sekolah, pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang terencana untuk dapat merubah pola pikir dan perilaku ke arah yang lebih baik. Pendidikan adalah sebuah proses pembaharuan pengetahuan melalui pemaknaan pengalaman. Proses ini dapat terjadi seperti dalam lingkungan pergaulan ataupun didalam lembaga sekolah yang dilakukan secara sengaja (John Dewey, dalam (Besari, 2022).

Pendidikan merupakan hal yang krusial bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan berperan penting dalam kemajuan sumber daya manusia sebuah negara. Indonesia menjadi salah satu negara yang mengedepankan pendidikan bagi generasi penerus bangsa. Beberapa kali negara Indonesia telah

mengalami perubahan kurikulum seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan kurikulum dilaksanakan untuk mengembangkan kurikulum dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman yang ada. Saat ini kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Pada penerapan kurikulum merdeka, guru harus bisa kreatif dan inovatif dalam merancang sebuah pembelajaran (Jannah et al., 2024). Guru juga dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran menyesuaikan perkembangan digital yang semakin pesat.

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Mereka beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki materi yang dominan hafalan dan terlalu teoritis. Selain itu, siswa beranggapan

bahwa materinya terlalu rumit untuk dipelajari dan dipahami. Padahal, Pendidikan Pancasila memberikan bekal siswa untuk menumbuhkan karakter sesuai dengan norma dan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting membentuk siswa menjadi seseorang yang memiliki sifat nasionalisme, menghargai kemajemukan Indonesia, toleransi terhadap perbedaan (Widiastuti, 2021).

Sebagian besar guru di sekolah dasar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penghafalan yang tidak dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan. Seperti (Surya et al., 2020) "Metode yang monoton cenderung membuat siswa tidak tertarik dan kurang memahami materi, sehingga pembelajaran tidak mencapai tujuan yang diinginkan". Akan tetapi dalam hal ini Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang seharusnya membangun karakter dan moral bangsa justru tidak optimal dalam mencapai tujuannya.

Pendidikan Pancasila memiliki posisi yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila

mengandung nilai-nilai luhur yang sangat diperlukan untuk membentuk karakter bangsa, baik dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila yang diterima oleh siswa di tingkat pendidikan dasar, khususnya di sekolah dasar, memegang peranan penting dalam membangun pondasi karakter bangsa yang berbudi pekerti, toleransi, dan gotong royong.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terdapat masalah utama yang harus dihadapi yaitu adalah rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran ini. Banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran Pancasila kurang relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Materi yang disampaikan pun lebih banyak berupa teori dan hafalan, bukan aplikasi praktis yang dapat mereka rasakan manfaatnya. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang tidak variatif membuat siswa cenderung tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Adapun masalah lainnya adalah minimnya pendekatan yang menyenangkan dalam memotivasi siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton dapat menurunkan

antusiasme siswa. Seperti yang disampaikan oleh (Yulianto et al., 2022) "Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh cara penyampaian materi, sehingga dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh".

Minat belajar siswa yang rendah saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi salah satu tantangan bagi guru Pendidikan Pancasila. Guru dituntut untuk dapat menciptakan terobosan baru dalam rancangan pembelajaran. Pada penyusunan rancangan pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan adalah tujuan, metode pembelajaran, materi/bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi (Supriyono, 2018).

Rancangan pembelajaran harus disusun berdasarkan kebutuhan siswa disesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada (Afifatimah et al., 2024). Guru dapat berinovasi dengan merancang metode dan media pembelajaran yang berbeda, kemudian mengkombinasikan dengan teknologi digital yang sudah banyak berkembang pesat saat ini. Hal ini menandakan perlunya pendekatan baru yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam

pembelajaran, dan salah satunya adalah penerapan gamifikasi.

Peneliti melakukan kegiatan observasi pada bulan Februari kelas IV SD Negeri 003 Muara Uwai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada kenyataannya di UPT SD Negeri 003 Muara Uwai dari hasil observasi guru mengajar masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak berani tampil di depan umum dan tidak berani menyampaikan pendapatnya, sehingga masih ada siswa yang belum mencapai KKTP yang diterapkan oleh sekolah yaitu 75. Harusnya agar pembelajaran lebih efektif, salah satu teknik yang untuk meningkatkan minat belajar adalah Pendekatan Gamifikasi.

Pendekatan gamifikasi ini mengintegrasikan unsur permainan, seperti tantangan, aturan, poin, dan penghargaan, ke dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Melalui gamifikasi, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, fokus pada materi, serta termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah (Pujianingsih et al., 2024). Selain itu, penerapan gamifikasi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan

motivasi intrinsik siswa karena pembelajaran dirancang menyerupai pengalaman bermain yang bermakna, bukan sekadar aktivitas menerima materi secara pasif (Sari & Alfian, 2023). Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai yaitu ibu Jusmawati, S.Pd. ibu Jusmawati menuturkan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa masih banyak yang tidak memahami pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan yang diajarkan oleh guru, kemudian peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP, dari 15 siswa didapat siswa yang tuntas 5 orang dengan presentase klasikal 33%, sedangkan 10 siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV di UPT SD Negeri 003 Muara Uwai bahwa siswa masih banyak yang belum paham tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka peneliti ingin meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Negeri 003 Muara Uwai. Penerapan pendekatan gamifikasi sangat menunjang peningkatan minat belajar siswa yang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri dan melakukan, mengamati, mengklarifikasi, memprediksi, dan mengkomunikasi. Pentingnya minat belajar ini pun ditegaskan oleh John Dewey dalam (Triyatno et al., 2022) “yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk aktif dalam proses belajar”. Minat belajar tinggi dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pendidikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan menerapkan Pendekatan Gamifikasi dalam penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 003 Muara Uwai, Kecamatan Bangkinang, dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila

melalui penerapan pendekatan gamifikasi. Penelitian dilaksanakan pada semester genap, yaitu dari bulan Februari hingga Juni, dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar berbasis gamifikasi, serta lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi,

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan yang menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Ketuntasan belajar ditetapkan berdasarkan KKTP Bahasa Indonesia sebesar 80, dengan indikator keberhasilan penelitian apabila $\geq 80\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum penerapan pendekatan gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, diketahui bahwa minat belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai masih tergolong rendah. Hasil pratindakan menunjukkan bahwa seluruh indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa, masing-masing hanya mencapai persentase 33% dengan kategori kurang. Rata-rata minat belajar siswa juga berada pada angka 33%, sehingga belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan, yaitu minimal 75 secara individu dan 80% secara klasikal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan pendekatan gamifikasi dengan media permainan

Monopoli Pancasila guna meningkatkan minat belajar siswa.

Siklus I dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil pratindakan yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berada pada kategori kurang. Oleh karena itu, pada Siklus I peneliti mulai menerapkan pendekatan gamifikasi melalui permainan Monopoli Pancasila sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada aspek perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari pelaksanaan Siklus I yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, namun belum sepenuhnya mencapai target ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, pada Siklus II peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan pendekatan gamifikasi melalui permainan Monopoli Pancasila, agar minat belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai dapat meningkat

secara optimal dan memenuhi ketuntasan klasikal yang diharapkan. Hasil pelaksanaan siklus I dan II yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	PI	PII	PI	PII
Perasaan Senang	53%	67%	87%	93%
Perhatian Siswa	40%	60%	73%	93%
Ketertarikan Siswa	47%	53%	80%	93%
Keterlibatan Siswa	47%	60%	80%	93%
Rata-Rata	47%	60%	80%	93%
Kategori	Kurang	Kurang	Baik	Baik Sekali

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada minat belajar siswa menggunakan pendekatan gamifikasi melalui media permainan monopoli pada kelas IV SDN 003 Muara Uwai. Diketahui dari 4 indikator minat belajar siswa diperoleh hasil rata-rata ketuntasan minat belajar siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 40% dan meningkat pada pertemuan II sebesar 60%. Kemudian pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 80% lalu meningkat lagi pada pertemuan II sebesar 93% secara klasikal. Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori kurang, menunjukkan bahwa Pendekatan

Gamifikasi melalui permainan monopoli pancasila yang telah diterapkan berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara menyeluruh. Untuk mengetahui perkembangan minat belajar siswa dari pratindakan, siklus I dan II pada siswa kelas IV SDN 003 Langgini secara jelas dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 2. Perbandingan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Data Pratindakan	Siklus I		Siklus II	
		PI	PII	PI	PII
Presentase Klasikal	33%	47%	60%	80%	93%

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui permainan Monopoli Pancasila telah mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus, terutama pada indikator perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus II, minat belajar siswa telah mencapai kategori baik dan

memenuhi target ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran telah berhasil, sehingga tindakan penelitian sampai pada Siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran pada Siklus I dan II telah disusun secara sistematis dan mengalami perbaikan pada Siklus II sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II, ditandai dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas yang semakin baik, keaktifan siswa yang meningkat, serta suasana diskusi yang lebih kondusif. Penerapan pendekatan gamifikasi melalui media permainan Monopoli Pancasila terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 003 Muara Uwai secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatimah, O., Hanif, M., & Pribadi, D. B. T. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Strategi Teams Games Tournament Dengan Media Berbasis ICT "Wordwall." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 53–65.
- Besari, A. (2022). Pendidikan Keluarga Sebagai Pendidikan Pertama Bagi Anak. *Jurnal Paradigma*, 14(01), 162–176.
- Jannah, S. R., Firmansyah, R., & Nurfitri, A. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Menginisiasi Kegiatan Kolaboratif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–10.
- Pujianingsih, J. P., Khusnul, K., Rahma, P. W., & Seillamitha, O. L. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69–76.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
<https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Surya, T., Gustiawati, R., & Rahayu, E. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Intraktif Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 23(4), 44–56.
- Triyatno, T., Fauziati, E., & Maryadi, M. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Prespektif Filsafat Progresivisme John Dewey. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(2), 17–23.
- Widiastuti, N. E. (2021). Luntarnya Sikap Nasionalisme Generasi Milenial Terhadap Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Indonesian Journal Of Sociology, Education, And Development*, 3(2), 80–86.
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–46.