

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SD PADA MATA PELAJARAN PKN**

SD INPRES KASSI-KASSI

Wilda¹, Nurilmi², Dwi Aktifa Putri³, Zahra Inayah⁴, Nabila Arjuni Amin⁵

¹PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,

²PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,

³PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,

⁴PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,

⁵PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,

¹wwildani674@gmail.com, ²nurilmi.m241@gmail.com, ³dwiathifaputri@gmail.com,

⁴zahrainayah181205@gmail.com, ⁵nbilaarjunii@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of gamification learning methods on fifth-grade elementary school students' learning motivation in Civics Education (PKN) at Kassi-Kassi Elementary School. This study used a quantitative method with a pre-experimental design (one group pretest-posttest), where the experiment was conducted in one class with the same subject. Data were collected through learning motivation questionnaires administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of the gamification method, supported by observation and documentation. The results showed an increase in student learning motivation after the implementation of gamification, as indicated by an increase in the average motivation score on the posttest compared to the pretest. Thus, it can be concluded that the gamification learning method has a positive influence on fifth-grade students' learning motivation in Civics.

Keywords: gamification; learning motivation; civic education; elementary school; pre-experiment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di SD Inpres Kassi-Kassi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (one group pretest-posttest), di mana eksperimen dilakukan pada satu kelas dengan subjek yang sama. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan metode gamifikasi, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan gamifikasi, yang ditandai dengan meningkatnya skor rata-rata motivasi pada posttest dibandingkan dengan pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKN.

Kata Kunci: gamifikasi; motivasi belajar; pendidikan kewarganegaraan; sekolah dasar; pra-eksperimen

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Dalam konteks Indonesia, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen strategis untuk membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai kebangsaan, dan mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global (Husen, 2025; Sadrah et al., 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di sekolah dasar, masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala paling krusial adalah rendahnya motivasi belajar siswa (Nurlaila et al., 2024; Rostiana et al., 2023). Motivasi belajar yang rendah berdampak langsung pada penurunan partisipasi aktif, ketekunan, dan pada akhirnya menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Valentinna et al., 2024). Fenomena rendahnya motivasi ini sangat terasa pada mata pelajaran yang cenderung bersifat normatif, teoritis, dan sarat dengan hafalan konsep, salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

PKN memiliki peran vital dalam membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter Pancasila (Satriani et al., 2025; Yollanda, 2025). Mata pelajaran ini mengajarkan tentang hak dan kewajiban, norma-norma kehidupan bermasyarakat, serta nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa. Pembelajaran PKN seringkali disampaikan dengan metode konvensional yang cenderung membosankan dan tidak melibatkan siswa secara aktif (Tawil & Sulasminah, 2025; Wati & Anggriani, 2024).

Hasil observasi awal di SD Inpres Kassi-Kassi menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar PKN hanya mencapai 128,8 dari skor maksimal 160. Sebanyak 1 siswa (6,67%) berada pada kategori motivasi rendah dan 6 siswa lainnya (40%) pada kategori sedang. Kondisi ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut karena tanpa intervensi yang tepat akan berdampak pada menurunnya prestasi akademik dan rendahnya pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan,

menjamin kelangsungan, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Uno, 2016). Motivasi terbagi menjadi motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar). Penelitian terkini menunjukkan bahwa motivasi belajar berkontribusi sangat besar terhadap hasil belajar (Noor, 2025).

Salah satu pendekatan inovatif yang terbukti efektif adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan (seperti poin, lencana/badge, papan peringkat/leaderboard, level, dan tantangan) ke dalam konteks non-permainan, termasuk di dalam kelas (Kapp, 2012 dalam Sadrah et al., 2025; Nurhikmah, 2024). Berbagai penelitian empiris secara konsisten membuktikan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar (Valentinna et al., 2024; Tawil & Sulasminah, 2025; Mertayasa et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang diteliti adalah: Apakah metode pembelajaran gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran

PKN di SD Inpres Kassi-Kassi? Hipotesis yang diajukan: H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan; H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design, khususnya desain One Group Pretest-Posttest Design. Desain penelitian: $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$, di mana O_1 adalah pengukuran awal (pre-test), X adalah perlakuan berupa penerapan metode gamifikasi, dan O_2 adalah pengukuran akhir (post-test).

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Kassi-Kassi, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun ajaran berjalan, selama kurang lebih empat minggu efektif. Populasi adalah seluruh siswa kelas V dengan teknik sampling jenuh (total sampling), sehingga sampel berjumlah 15 siswa.

Variabel bebas adalah metode pembelajaran gamifikasi yang mencakup pemberian poin, lencana (badge), papan peringkat (leaderboard), kuis interaktif, dan tantangan berbasis materi PKN. Variabel terikat adalah motivasi

belajar siswa yang diukur melalui kuesioner motivasi belajar dengan skala Likert 1-4, dikategorikan: rendah (≤ 100), sedang (101–130), dan tinggi (131–160).

Prosedur penelitian: (1) Tahap persiapan: pemberian pre-test dan penyusunan RPP gamifikasi; (2) Tahap pelaksanaan: pembelajaran PKN dengan metode gamifikasi (kuis poin, lencana, papan peringkat); (3) Tahap evaluasi: pemberian post-test dan analisis data. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji-t berpasangan (paired sample t-test) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas V SD Inpres Kassi-Kassi. Data motivasi belajar diperoleh melalui kuesioner sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penerapan metode pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran PKN.

Tabel 1. Data Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Kassi-Kassi

12	Pre - test	Po st-tes t	Seli sih	Kat. Awal	Kat. Akhir
----	------------	-------------	----------	-----------	------------

1	Indriyani	98	133	+35	Re ndah	Ting gi
2	Rian	115	128	+13	Sed ang	Sed ang
3	Kenzie	149	153	+4	Ting gi	Ting gi
4	Rifaza	113	117	+4	Sed ang	Sed ang
5	Arham	134	138	+4	Ting gi	Ting gi
6	Mantasia	146	150	+4	Ting gi	Ting gi
7	Afiyah	129	139	+10	Sed ang	Ting gi
8	Nafila	136	143	+7	Ting gi	Ting gi
9	Adinda	137	140	+3	Ting gi	Ting gi
10	Ainaya	122	138	+16	Sed ang	Ting gi
11	Arief	137	141	+4	Ting gi	Ting gi
12	Andika	145	150	+5	Ting gi	Ting gi
13	Al-Isyraf	125	127	+2	Sed ang	Sed ang
14	Fitri	138	141	+3	Ting gi	Ting gi
15	Abu	108	130	+22	Sed ang	Sed ang
Ra ta-rata		128,80	137,87	+9,07		

Sumber: Data primer hasil penelitian, diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 1, seluruh 15 siswa mengalami peningkatan skor motivasi. Skor pre-test berkisar 98–149 (rata-rata 128,80) dan skor post-test 117–153 (rata-rata 137,87). Peningkatan tertinggi ditunjukkan oleh

Indriyani (+35 poin), dari kategori rendah ke tinggi. Peningkatan terendah oleh Al-ishraf (+2 poin).

2. Analisis Deskriptif Kategorisasi

Motivasi

Tabel 2. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Gamifikasi

Kategori	Pre-test (f)	Pre-test (%)	Post-test (f)	Post-test (%)
Rendah (≤ 100)	1	6,67	0	0,00
Sedang (101-130)	6	40,00	4	26,67
Tinggi (131-160)	8	53,33	11	73,33
Total	15	100	15	100

Sumber: Data primer hasil penelitian, diolah (2026)

Sebelum penerapan gamifikasi: 1 siswa (6,67%) kategori rendah, 6 siswa (40,00%) sedang, 8 siswa (53,33%) tinggi. Setelah gamifikasi: tidak ada siswa kategori rendah, 4 siswa (26,67%) sedang, dan 11 siswa (73,33%) tinggi. Pergeseran ini mengindikasikan peningkatan motivasi yang merata.

3. Hasil Uji-t Berpasangan

Tabel 3. Hasil Uji-t Berpasangan Motivasi Belajar Siswa

Statistik	Nilai
N (Jumlah Siswa)	15
Mean Pre-test	128,80
Mean Post-test	137,87
Mean Selisih (\bar{d})	9,07

Std. Deviasi Selisih	9,17
t-hitung	3,830
t-tabel (df=14, $\alpha=0,05$)	2,145
Sig. (2-tailed)	0,002

Kesimpulan **t-hitung > t-tabel $\rightarrow H_1$ diterima**

Sumber: Hasil analisis statistik data penelitian (2026)

Diperoleh t-hitung = 3,830 dan nilai signifikansi = 0,002. Dengan t-tabel (df=14, $\alpha=0,05$) = 2,145, maka t-hitung > t-tabel dan sig. < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan gamifikasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Rata-rata skor meningkat dari 128,80 menjadi 137,87 (peningkatan 7,85%). Elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa (Hidayat et al., 2024).

Pergeseran distribusi kategori yang signifikan (53,33% \rightarrow 73,33% pada kategori tinggi) memperkuat temuan ini. Gamifikasi mampu

menjangkau dan mendorong siswa yang awalnya kurang termotivasi. Hal ini sejalan dengan Husen (2025) dan Valentinna et al. (2024) yang menyatakan gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dalam konteks PKN, gamifikasi memiliki nilai strategis karena mengemas materi yang bersifat abstrak dalam format permainan interaktif. Siswa diajak mengalami dan mengaplikasikan nilai-nilai kewarganegaraan secara bermakna. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan: desain tanpa kelompok kontrol, jumlah sampel kecil (15 siswa), dan pengukuran hanya dua kali.

D. Kesimpulan

Metode pembelajaran gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Kassi-Kassi pada mata pelajaran PKN. Rata-rata skor meningkat dari 128,80 (pretest) menjadi 137,87 (posttest), dengan t -hitung (3,830) > t -tabel (2,145) dan $\text{sig. } (0,002) < 0,05$. Distribusi kategori motivasi bergeser positif: kategori rendah tereliminasi, kategori tinggi meningkat dari 53,33% menjadi 73,33%.

Saran: (1) Guru PKN hendaknya mengintegrasikan gamifikasi secara rutin melalui platform digital (Quizizz, Kahoot, Wordwall) maupun non-digital; (2) Sekolah menyediakan infrastruktur teknologi dan pelatihan guru; (3) Orang tua mendampingi penggunaan teknologi untuk belajar; (4) Peneliti selanjutnya menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, sampel lebih besar, dan variabel dependen yang lebih beragam; (5) Dinas Pendidikan menjadikan gamifikasi sebagai strategi yang direkomendasikan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhri, M. M., Sari, P. N., & Fadhilatunisa, D. (2024). *Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Hybrid dengan Pendekatan Gamifikasi*. 7(1), 32–39.
- Hidayat, O. S., Suntari, Y., & Nabilah, L. (2024). Development Of A Gamification Based Visual Novel Game in Class IV Elementary School Civics Learning. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Husen, N. (2025). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan

- Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi. BARAKATI: Journal of Community Service, 03(c), 58–65.
- Ilham. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 12(2), 23–40.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Made Mertayasa, Gede Astawan, & K. G. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis HOTS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, 343–353.
- Marpaung, U. A. S., Nasution, I. S., & Saragih, M. A. T. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3223–3228.
- Nurhaswinda, Guntara, R. Y., & Putri, V. D. R. (2025). * 赵佳佳 1 魏娟 2 刘天军 3. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2572–2581.
- Pendidikan, J., Tinggi, S., Islam, A., Saleh, B., Ji, B., No, H., & Bekasi, M. (2025). *Penerapan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Bekasi*. 08(April), 72–79.
- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. (2024). *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 131–139.
- Pratiwi, C., Daud, F., Khalidatunnisa, B., Amriani, A., & Saru, A. (2025). Pelatihan Aplikasi Digital Berbasis Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran Menyenangkan. 03(02), 189–194.
- Rostiani, A., Sujana, A., & Kurnia Jayadinata, A. (2023). The Effect of Gamification-Based Learning on Concept Mastery and Student Motivation on Water Cycle Material. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 2580–362.
- Saputra, D. M., Dumiyati, Supiyanto, Y., & Wardhono, A. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(5), 4333–4339.
- Satriani, N. N., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Model Project Based Learning Meningkatkan Keaktifan dan

- Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Sekolah Dasar. 9(3), 505–514.
- Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KONSEP GAMIFIKASI TERHADAP*.
- Tawil, S. D., & Sulasminah, D. (2025). Efektivitas Blended Learning Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 2.
- Valentinna, et al. (2024). Media Belajar Gamifikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. Literature Review.
- Wiliandani, A. M. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Humaniora Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di*.
- Yollanda, W. (n.d.). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran.
- Yusuf, M., & Hamzah, A. (2020). Gamifikasi dan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 187–192.