

Analisis Dampak Gamifikasi dalam Manajemen Kelas terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Randitha Missouri^{1*}, Siti Nurkasmir²

¹Universitas Muhammadiyah Bima

²SD Negeri 05 Raba Kota Bima

Email Koresponden: randitha44@gmail.com

(* : corresponding author)

Abstrak - Gamifikasi telah berkembang menjadi strategi inovatif dalam pengelolaan kelas untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, masih diperlukan bukti empiris yang mendukung efektivitasnya terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas terhadap kedua aspek tersebut. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain quasi-experimental, yang melibatkan dua kelompok siswa sekolah menengah: kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis gamifikasi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner motivasi belajar serta tes akademik, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik guna mengidentifikasi perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, hasil belajar siswa dalam kelompok yang mendapatkan intervensi gamifikasi juga lebih baik dibandingkan mereka yang mengikuti metode pembelajaran tradisional. Kesimpulan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi dalam pengelolaan kelas dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan implikasi bahwa pendidik dapat mengadopsi elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Kata Kunci: Gamifikasi, Manajemen Kelas, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Strategi Pembelajaran

Diterima	Direvisi	Diterbitkan
10-07-2024	01-10-2024	01-12-2024

Url Artikel : <https://ejournal.ranedu.my.id/index.php/pendiri/article/view/60>

Doi : [10.63866/pendiri.v2i1.60](https://doi.org/10.63866/pendiri.v2i1.60)

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan dunia pendidikan di era digital, metode pengajaran dan manajemen kelas mengalami transformasi yang signifikan. Para pendidik terus mencari inovasi untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang semakin banyak diterapkan adalah gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan dalam lingkungan *non-game* guna mendorong partisipasi dan motivasi belajar [1]. Gamifikasi dalam pendidikan mencakup berbagai strategi, seperti pemberian poin, lencana, sistem peringkat (leaderboard), serta tantangan dan penghargaan yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif [2]. Seiring dengan meningkatnya akses terhadap teknologi, pendekatan ini semakin banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah menengah.

Gamifikasi kini semakin diakui sebagai metode inovatif dalam dunia pendidikan, terutama dalam mendorong partisipasi dan motivasi siswa. Pendekatan ini mengintegrasikan berbagai elemen permainan, seperti poin, lencana, dan papan peringkat, ke dalam proses

pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kompetitif [3], [4]. Integrasi teknologi dalam pendidikan semakin memfasilitasi pergeseran ini, memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar dinamis yang beresonansi dengan siswa digital-pribumi [5], [6]. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran yang terlihat tetapi juga menumbuhkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah dan kolaborasi, yang sangat penting untuk pengembangan siswa yang komprehensif [4]. Selain itu, efektivitas gamifikasi diperkuat ketika guru secara aktif merancang kegiatan pembelajaran inovatif yang memotivasi siswa dan memberikan umpan balik tepat waktu, sehingga meningkatkan pengalaman pendidikan secara keseluruhan [7]. Dengan demikian, gamifikasi merupakan strategi yang menjanjikan bagi pendidik modern yang bertujuan untuk beradaptasi dengan lanskap pendidikan yang berkembang.

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan telah diteliti dalam berbagai studi sebelumnya. Hakeu, dkk [8] menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Srimuliyani [9] juga melaporkan bahwa elemen gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menyelesaikan tugas akademik. Namun, beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa dampak gamifikasi sangat bergantung pada cara penerapannya dan karakteristik siswa yang menggunakannya [10]. Studi-studi yang ada sebagian besar berfokus pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran berbasis daring atau pada lingkungan pendidikan tinggi, sementara penelitian tentang gamifikasi dalam manajemen kelas di tingkat sekolah menengah masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengevaluasi dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil akademik siswa dalam lingkungan kelas tradisional.

Rendahnya motivasi belajar di tingkat sekolah menengah menjadi salah satu faktor utama yang mendorong eksplorasi efektivitas gamifikasi dalam manajemen kelas. Sistem pembelajaran konvensional yang minim variasi dalam penyampaian materi sering kali menyebabkan kejenuhan pada siswa. Kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar juga berkontribusi terhadap rendahnya pencapaian akademik mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang tidak hanya mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan serta motivasi siswa. Gamifikasi dianggap sebagai solusi potensial untuk mengatasi permasalahan ini dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah menengah. Secara lebih spesifik, penelitian ini berfokus pada bagaimana elemen-elemen gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat minat mereka dalam belajar, serta berkontribusi terhadap pencapaian akademik. Dengan membandingkan kelas yang menerapkan gamifikasi dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan lebih dalam mengenai efektivitas pendekatan ini dalam lingkungan pendidikan menengah.

Secara teoritis, hasil penelitian ini akan menambah referensi dalam kajian gamifikasi di bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah. Selain itu, studi ini juga berupaya mengisi kesenjangan penelitian yang masih terbatas terkait penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas. Dari sisi praktis, temuan yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori dalam bidang pendidikan, tetapi juga memiliki dampak langsung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan perbandingan antara dampak penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penggunaan eksperimen semu disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, di mana pembagian sampel secara acak tidak dapat dilakukan sepenuhnya. Oleh karena itu, pemilihan kelas ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu agar penelitian tetap dapat berlangsung secara sistematis.

2.1 Subjek dan Sampel Penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa sekolah menengah di Kota Bima sebagai subjek penelitian. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan beberapa kriteria inklusi, yaitu siswa yang aktif dalam pembelajaran kelas reguler serta memiliki akses terhadap perangkat yang digunakan dalam penerapan gamifikasi. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi atau tidak berpartisipasi secara penuh selama periode penelitian. Total sampel yang digunakan sebanyak 60 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen terdiri dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 30 siswa yang menjalani pembelajaran dengan metode konvensional.

2.2 Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengukur variabel motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen berikut:

1. Angket Motivasi Belajar

- Angket ini dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar, seperti Self-Determination Theory [11].
- Terdiri dari 20 pernyataan dengan skala Likert 1-5, mencakup aspek keterlibatan, ketekunan, dan minat belajar.
- Validitas instrumen diuji melalui expert judgment, sementara reliabilitas diuji menggunakan uji Alpha Cronbach dengan nilai reliabilitas di atas 0,7 sebagai indikator keandalan yang baik.

2. Tes Hasil Belajar

- Tes ini berupa soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- Soal diuji validitasnya dengan uji korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitasnya menggunakan metode Kuder-Richardson (KR-20) [12].

3. Wawancara Guru dan Siswa

- Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali pengalaman dan pandangan mereka terkait implementasi gamifikasi dalam kelas.
- Hasil wawancara dianalisis secara kualitatif untuk melengkapi data kuantitatif.

2.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan penelitian, disusun rancangan pembelajaran berbasis gamifikasi yang akan diterapkan pada kelompok eksperimen. Rancangan ini mencakup berbagai

elemen permainan yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Selain itu, instrumen penelitian, seperti kuesioner motivasi belajar dan tes akademik, dipersiapkan dan diuji coba terlebih dahulu guna menjamin validitas serta reliabilitasnya sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data. Sebagai langkah akhir, dilakukan sosialisasi kepada guru dan siswa mengenai tujuan serta prosedur penelitian agar seluruh pihak yang terlibat memahami dan siap untuk mengikuti penelitian ini.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Tahap pelaksanaan eksperimen berlangsung selama empat minggu, dengan dua pendekatan pembelajaran yang berbeda untuk masing-masing kelompok. Kelas eksperimen diberikan intervensi gamifikasi, di mana elemen-elemen seperti poin, lencana, leaderboard, dan tantangan interaktif diterapkan dalam manajemen kelas guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, kelas kontrol tetap mengikuti metode pembelajaran konvensional tanpa adanya elemen gamifikasi. Selama periode ini, kedua kelompok mendapatkan materi yang sama, namun dengan strategi pengajaran yang berbeda, sehingga memungkinkan perbandingan dampak gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai dampak gamifikasi dalam manajemen kelas. Angket motivasi belajar diberikan kepada siswa sebelum dan setelah intervensi guna mengukur perubahan tingkat motivasi mereka selama penelitian berlangsung. Selain itu, tes hasil belajar dilaksanakan pada akhir periode penelitian untuk mengevaluasi pencapaian akademik siswa dari kedua kelompok. Sebagai pelengkap, wawancara dilakukan dengan beberapa guru dan siswa untuk memperoleh wawasan tambahan mengenai efektivitas gamifikasi serta pengalaman mereka selama proses pembelajaran. Kombinasi metode ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan mencerminkan dampak intervensi secara lebih mendalam dan objektif.

2.4 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode statistik dan analisis kualitatif:

1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan uji statistik deskriptif dan inferensial terhadap data yang diperoleh dari angket motivasi belajar dan hasil tes akademik. Untuk membandingkan perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, digunakan uji-t independen guna mengidentifikasi signifikansi perbedaan akibat intervensi gamifikasi. Selain itu, analisis regresi sederhana diterapkan untuk mengeksplorasi hubungan antara tingkat motivasi belajar siswa dengan pencapaian akademik mereka, sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan motivasi berkontribusi terhadap hasil belajar siswa.

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan dengan menggunakan metode analisis tematik untuk mengeksplorasi persepsi guru dan siswa mengenai penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas. Data yang diperoleh dari wawancara dianalisis secara sistematis guna mengidentifikasi pola-pola utama yang muncul, seperti faktor-faktor yang mendukung peningkatan motivasi, tantangan dalam implementasi gamifikasi, serta dampak terhadap pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam bagaimana gamifikasi diterima dan diinterpretasikan

oleh para peserta, serta memberikan wawasan tambahan yang melengkapi temuan dari analisis kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan dalam dua aspek utama, yaitu motivasi belajar siswa dan hasil belajar akademik setelah penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas. Data diperoleh dari angket motivasi belajar, tes hasil belajar, serta wawancara dengan guru dan siswa. Untuk mendukung interpretasi data, hasil ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik.

3.1.1. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa

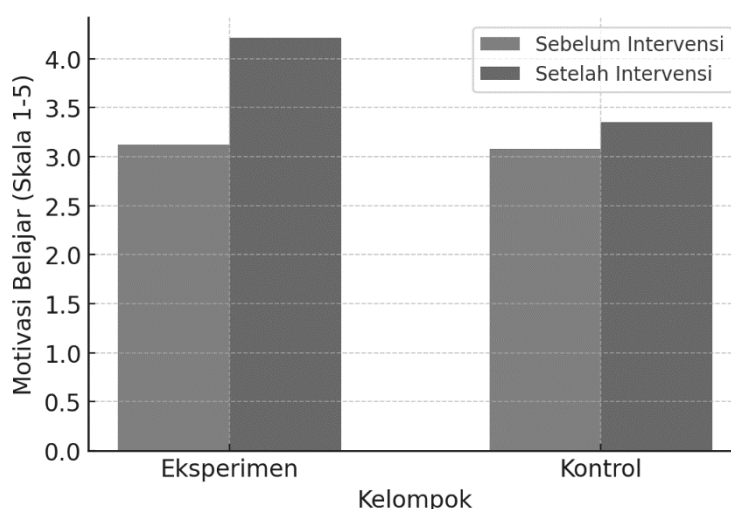
Hasil analisis angket motivasi belajar mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sebelum intervensi, tingkat motivasi di kedua kelompok relatif seimbang. Namun, setelah penerapan gamifikasi dalam pengelolaan kelas, motivasi belajar siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil tersebut terlihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dalam Penelitian

Kelompok	Motivasi Sebelum Intervensi (M ± SD)	Motivasi Setelah Intervensi (M ± SD)	Δ Perubahan
Eksperimen	3,12 ± 0,45	4,21 ± 0,38	+1,09
Kontrol	3,08 ± 0,42	3,35 ± 0,40	+0,27

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas mampu memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Analisis menggunakan uji-t independen mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah intervensi gamifikasi ($t = 5,87$, $p < 0,001$), yang menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan motivasi yang lebih besar pada kelompok eksperimen dapat dikaitkan dengan berbagai elemen gamifikasi yang diterapkan, seperti sistem poin, lencana, leaderboard, dan tantangan interaktif, yang menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Dengan adanya elemen-elemen ini, siswa menjadi lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena mereka merasa mendapatkan penghargaan atas usaha yang dilakukan. Selain itu, lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan juga berkontribusi dalam mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam metode pembelajaran konvensional. Agar lebih jelas hasil penelitian ini, maka ditampilkan visualisasi dari hasil yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Perubahan Motivasi Belajar Siswa

Gambar 1 mengilustrasikan peningkatan motivasi belajar pada kedua kelompok, dengan kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Sebelum intervensi, tingkat motivasi pada kedua kelompok hampir setara, di mana kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 3,12 dan kelompok kontrol 3,08. Setelah penerapan gamifikasi, motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat menjadi 4,21, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 3,35. Peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam manajemen kelas mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih efektif. Temuan ini mendukung teori motivasi intrinsik, yang menyatakan bahwa elemen permainan, seperti poin dan penghargaan, dapat memperkuat rasa pencapaian serta kompetensi siswa dalam proses pembelajaran.

3.1.2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

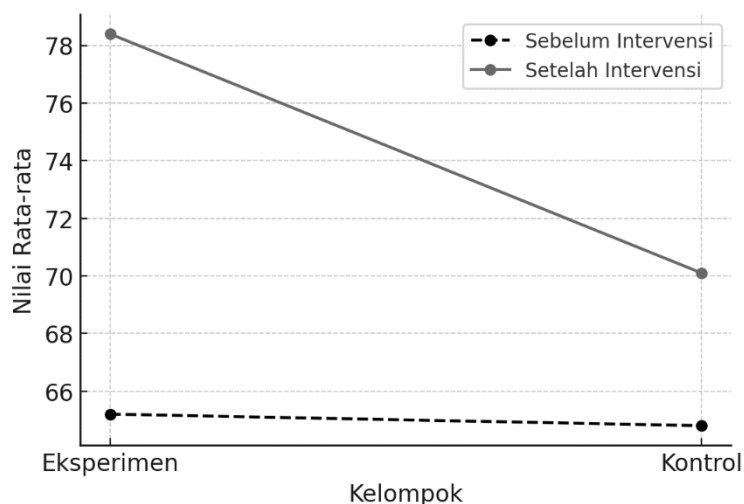
Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes akademik yang dilakukan setelah periode intervensi. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen mencapai nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sebelum intervensi, rata-rata nilai kedua kelompok relatif seimbang, namun setelah penerapan gamifikasi, peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen terlihat lebih signifikan.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Penelitian

Kelompok	Nilai Rata-rata Sebelum Intervensi	Nilai Rata-rata Setelah Intervensi	Δ Perubahan
Eksperimen	65,2 $\pm$ 7,8	78,4 $\pm$ 6,5	+13,2
Kontrol	64,8 $\pm$ 8,1	70,1 $\pm$ 7,4	+5,3

Tabel 2 menjelaskan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas tidak hanya berpengaruh pada peningkatan motivasi, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap pemahaman dan pencapaian akademik siswa. Hasil uji-t independen mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara rata-rata

nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan gamifikasi ($t = 4,31$, $p < 0,001$). Peningkatan ini menegaskan bahwa selain meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi juga berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa.



Gambar 2. Grafik Perubahan Hasil Belajar Siswa

Gambar 2 memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan gamifikasi, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Sebelum intervensi, rata-rata nilai kedua kelompok hampir setara, yaitu 65,2 pada kelompok eksperimen dan 64,8 pada kelompok kontrol. Namun, setelah intervensi, rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat menjadi 78,4, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 70,1. Peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada motivasi belajar, tetapi juga berperan dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran, yang didorong oleh unsur kompetisi dan tantangan yang dihadirkan melalui gamifikasi. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi strategi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara substansial.

3.1.3. Temuan dari Wawancara Guru dan Siswa

Analisis wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan beberapa aspek kunci terkait dampak gamifikasi dalam manajemen kelas. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan tugas dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa menyatakan bahwa tantangan dalam sistem gamifikasi membuat mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, sistem leaderboard dan pemberian lencana meningkatkan motivasi siswa untuk bersaing secara positif dengan teman sekelas. Namun, beberapa siswa yang kurang kompetitif merasa sedikit tertekan dengan sistem peringkat, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih inklusif agar semua siswa dapat menikmati manfaat gamifikasi.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan

motivasi yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, dan leaderboard, mampu mendorong semangat belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan Srimuliyani dan Zahara [9], [13], yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3.2.1. Implikasi Teoritis

Dari perspektif teoretis, penelitian ini memperkuat Self-Determination Theory [12], yang menyatakan bahwa faktor intrinsik seperti keterlibatan dan tantangan dalam belajar dapat meningkatkan motivasi siswa. Gamifikasi dapat memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa, seperti otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Elemen gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat memberikan siswa rasa pencapaian dan kepuasan yang mendorong mereka untuk terus belajar.

3.2.2. Implikasi Praktis

Secara praktis, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa guru dapat menerapkan gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam mengelola kelas guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, dalam merancang gamifikasi, perlu dipertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa agar tidak menimbulkan tekanan berlebihan bagi mereka yang kurang kompetitif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan gamifikasi yang lebih fleksibel dan inklusif sehingga semua siswa dapat memperoleh manfaat secara optimal.

3.2.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah durasi penelitian yang relatif singkat. Dengan rentang waktu hanya empat minggu, penelitian ini belum dapat sepenuhnya mengukur dampak jangka panjang dari penerapan gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Studi dengan periode yang lebih panjang diperlukan untuk memahami bagaimana efek gamifikasi bertahan seiring waktu dan apakah dampaknya tetap konsisten. Selain itu, penelitian ini tidak secara ketat mengontrol faktor eksternal, seperti dukungan orang tua dan lingkungan belajar di luar kelas, yang dapat berkontribusi terhadap motivasi dan pencapaian akademik siswa. Faktor-faktor tersebut mungkin memengaruhi hasil penelitian, sehingga perlu ada pendekatan yang lebih komprehensif dalam studi lanjutan untuk mempertimbangkan variabel eksternal yang dapat memengaruhi efektivitas gamifikasi dalam jangka panjang.

3.2.4. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Untuk memperkaya penelitian di masa depan, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan. Studi jangka panjang perlu dilakukan untuk melihat dampak gamifikasi terhadap hasil belajar dalam periode yang lebih lama. Selain itu, penelitian mendatang dapat menyelidiki pengaruh gamifikasi pada aspek kognitif dan non-kognitif lainnya, seperti keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Dengan demikian, model gamifikasi yang lebih adaptif dapat dikembangkan berdasarkan karakteristik individu siswa untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar. Hasil penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai manfaat gamifikasi dalam pendidikan, serta membuka peluang bagi penelitian lanjutan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan inklusif.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengevaluasi pengaruh gamifikasi dalam manajemen kelas terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, yang tercermin dari kenaikan skor motivasi yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, siswa yang mendapatkan intervensi gamifikasi juga mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Temuan ini mengonfirmasi bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik mereka.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada bukti empiris yang mendukung efektivitas gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran formal. Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa pendidik dapat mengadopsi elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Desain gamifikasi yang tepat berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan eksplorasi lebih lanjut terhadap berbagai metode gamifikasi, seperti penggunaan leaderboard, badge, atau tantangan berbasis tim, guna mengidentifikasi elemen yang paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, studi dengan durasi implementasi yang lebih panjang diperlukan untuk memahami dampak jangka panjang gamifikasi terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. A. S. Legowo, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *JISPE J. Islam. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 13–30, 2022.
- [2] N. P. Yunita and R. E. Indrajit, *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi, 2022.
- [3] R. B. Bitencourt, "Fluindo no Jogo," *Cad. Educ. Tecnol. e Soc.*, vol. 16, no. 4, pp. 816–823, Mar. 2024, doi: 10.14571/brajets.v16.n4.816-823.
- [4] J. K. A. Santillán, D. A. C. Valderrama, C. G. M. Arce, and G. A. V. Barragán, "Gamification in Education: Its Impact on Invisible Learning," *Migr. Lett.*, vol. 20, no. S12, pp. 218–225, Dec. 2023, doi: 10.59670/ml.v20iS12.5875.
- [5] Fatin Syahirah, Futhri Raudhatul Kabry, Geniza Aidilla Syuaira, Naffa Qaila Dalimunthe, Said Hasian Simanjuntak, and Inom Nasution, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital," *Sinar Dunia J. Ris. Sos. Hum. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 4, pp. 222–232, Nov. 2023, doi: 10.58192/sidu.v2i4.1574.
- [6] Sathish, "Digital Learning: A New Paradigm for Teaching and Learning," *Shanlax Int. J. English*, vol. 12, no. S1-Dec, pp. 486–488, Dec. 2023, doi: 10.34293/rtdh.v12iS1-Dec.140.
- [7] T. PIECUCH *et al.*, "GAMIFICATION IN MANAGEMENT EDUCATION," *Humanit. Soc. Sci. Q.*, vol. 30, no. 4-part 2, pp. 271–288, Dec. 2023, doi: 10.7862/rz.2023.hss.79.
- [8] F. Hakeu, I. I. Pakaya, and M. Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, pp. 154–166, Dec. 2023, doi: 10.58518/awwalayah.v6i2.1930.
- [9] S. Srimuliyani, "Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas," *Educ. J. Pendidik. Dan Kesehat.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–35, 2023.
- [10] T. B. Indiarso, "Peran dan tantangan tenaga pendidik dalam pembelajaran di era digital," *Proc. Ser. Educ. Stud.*, 2023.
- [11] A. Yani, *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Ahlimedia Book, 2021.
- [12] Y. Utami, "Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–24, Feb. 2023, doi: 10.55338/saintek.v4i2.730.
- [13] R. Zahara, G. E. Prasetyo, and D. M. Yanti, "Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar," *SOKO GURU J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 76–87, Apr. 2021, doi: 10.55606/sokoguru.v1i1.1783.