
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS POIN TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD INPRES 12/79 LAKUKANG KECAMATAN
MARE KABUPATEN BONE**

Oleh

Sudarto¹, Abd. Kadir², Krisnawati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

E-mail: ¹drsudartompd@gmail.com

Article History:

Received: 01-06-2025

Revised: 22-06-2025

Accepted: 01-07-2025

Keywords:

Learning Model,
Gamification, Points,
Learning Motivation,
IPAS

Abstract: *This study is a pre-experiment that aims to determine whether the Point-Based Gamification learning model has an effect or not on increasing the motivation in learn the IPAS of the Fifth Grade students of SD Inpres 12/79 Masukg, Mare District, Bone Regency in science learning. The variables in this study are the Point-Based Gamification learning model and students' IPAS learning motivation. The population in this study were all of the Fifth Grade students of SD Inpres 12/79 Masukg, totaling 20 students. The sampling technique used was saturated sampling. The data from this study were obtained through the provision of questionnaires. The data collection techniques used were observation and questionnaires to determine the students' learning motivation before and after using the Point-Based Gamification learning model. Based on the descriptive statistical analysis, the average pretest and posttest were of 65.95 and 82.25 respectively; based on the inferential statistical analysis, the Sig. value was of 0.00 <0.05, which means that there is a significant difference between the average pretest score and the average posttest. Conclusion: The point-based gamification learning model has a significant effect on increasing the motivation in the learn the IPAS of the Fifth Grade students of SD Inpres 12//79 Masukg, Mare District, Bone Regency.*

PENDAHULUAN

Keberadaan pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia yang berkualitas, mandiri dan berguna bagi kemajuan suatu bangsa (Karlina, Muliadi & Sudarto, 2021). Dengan demikian, semakin berkualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan semakin berkualitas pula bangsa kehidupan tersebut (Sudarto, Abd. Kadir & A.Fheny Amalia Putri, 2023). Mutu pendidikan dapat dicapai jika siswa yang diajar di setiap jenjang pendidikan memiliki motivasi belajar yang baik. Untuk membentuk siswa yang motivatif dalam belajar guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model yang dapat membentuk motivasi belajar siswa adalah Model pembelajaran Gamifikasi. Model ini melibatkan komponen permainan dalam pembelajaran seperti pemberian poin, pemberian lencana, dan pengadaan papan peringkat (Firmansyah, 2020). Model ini telah

menjadi populer dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan (Srimuliyani, 2023). Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi mencakup penggunaan poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan elemen-elemen lainnya yang biasanya ditemukan dalam permainan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dari pemaparan di atas terlihat bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa merupakan daya dorong siswa dalam belajar baik muncul dari dalam diri maupun dari luar dirinya (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar yang kuat mengindikasikan adanya gairah, semangat, dan perasaan senang untuk belajar. Pentingnya motivasi belajar selalu ditumbuhkan pada diri siswa sejalan dengan pandangan Ratnawati & Hasanah (2021) bahwa motivasi belajar siswa merupakan kunci keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Karenanya itu, motivasi belajar siswa seyogyanya selalu ditumbuhkan oleh guru, terutama saat pembelajaran berlangsung demi keberhasilan siswa dalam memahami seluruh materi yang diterimanya di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres 12/79 Lakukang ditemukan bahwa motivasi belajar IPAS siswa rendah dengan indikasi: kurangnya gairah, kurangnya semangat dan kurangnya rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Penyebab rendahnya motivasi belajar IPAS siswa ini adalah guru tidak menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa saat pembelajaran IPAS.

Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar IPAS siswa di atas maka diterapkan model pembelajaran gamifikasi berbasis poin. Dengan model ini, guru dengan sendirinya dapat membuat pembelajaran IPAS lebih menarik dan lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini karena dalam pembelajaran IPAS dengan model ini ada permainan yang disertai pemberian poin, level dan penghargaan yang membuat siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih menyenangkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS mereka.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya berkaitan dengan penerapan model pembelajaran gamifikasi adalah : (1) hasil penelitian Fadilla & Nurfadhilah (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan juga guru dalam pelaksanaannya, (2) hasil penelitian Rahardja, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, (3) hasil penelitian Tyaningsih, dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, (4) hasil penelitian Safroni & Hidayah (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Al-kholili Kota Probolinggo dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dan (4) hasil penelitian Nathaniel (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selanjutnya, Kusuma & Ramadhani (2021) menyatakan bahwa pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan merupakan pembelajaran baru yang mengadaptasi unsur-unsur permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Karena itu tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah model pembelajaran *Gamifikasi Berbasis Poin* berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone pada pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Eksperimen. Menurut Sugiyono (Sudarto, Jafar & Saputri, 2023) penelitian *pre-eksperimen* adalah penelitian yang dilakukan sedemikian hanya melibatkan satu kelompok yang diberi perlakuan. Model pembelajaran gamifikasi berbasis poin merupakan variabel bebas, sedangkan motivasi belajar merupakan variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2021), desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* meliputi *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah adanya perlakuan. *Pretest* diberikan untuk mengukur motivasi belajar awal siswa pada pembelajaran IPAS dan *posttest* diberikan untuk mengukur motivasi belajar akhir siswa pada pembelajar IPAS.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone sebagai populasi penelitian, yang terdiri dari 20 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yaang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup anlisis statistik deskriptif (rata-rata), ujinormalitas, uji homogenitas, serta analisis statistik inferensial berkaitan data motivasi belajar IPAS siswa Kelas V SD Inpres 12//79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Hasil analisi deskriptif data skor motivasi belajar IPAS siswa dapat dilihat pada Tabel 1 dan hasil uji normalitas, uji homogenitas, serta hasil analisis statistik inferensial dapat dilihat pada Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1 Deskripsi Skor Motivasi Belajar IPAS Siswa pada *Pretest* dan *Posttest*

Rata-Rata	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
65,95	82,25

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>P</i>	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,84	$0,84 > 0,05$ (normal)
<i>Posttest</i>	0,10	$0,10 > 0,05$ (normal)

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>P</i>	Keterangan
<i>Pretest dan Posttest</i>	0,137	$0,137 > 0,05$ (homogen)

Tabel 4 Hasil *Paired Sampel t-Test* Skor *Pretest* dan *Posttest*

Data	T	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest dan Posttest</i>	6,01	19	0,00	$0,00 < 0,05$ (terdapat perbedaan)

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat bahwa rata-rata skor *pretest* sebesar 65,95 dan *posttest* sebesar 82,25. Ini berarti motivasi belajar IPAS siswa mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis poin. Selanjutnya, berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 3 maka dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal dan homogen. Karena itu, statistik inferensial yang digunakan adalah statistik parametrik, yaitu *paired sampel t-Test* yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Berdasarkan Tabel 4, maka hipotesis nol (H_0) yang berbunyi tidak ada perbedaan rata-rata skor motivasi belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis poin ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) yang berbunyi ada perbedaan rata-rata skor motivasi belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis poin diterima.

Karena rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dari rata-rata *pretest* dan terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran gamifikasi berbasis poin berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS siswa Kelas V SD Inpres 12//79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Simanullang dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berbasis poin berpengaruh terhadap minat belajar siswa Kelas V SD Negeri 173466 Silaban. Sejalan pula dengan hasil penelitiannya Lutviana, Amrulloh & Laili (2025) bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V MI NU Metro. Sejalan pula dengan hasil penelitian Pujianingsih, dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan gamifikasi sangat efektif dan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam penerapan gamifikasi siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan juga penyajian materi yang interaktif. Sejalan juga dengan hasil penelitian Fadilla & Nurfadhilah (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan juga guru dalam pelaksanaannya. Sejalan juga dengan hasil penelitian Rahardja, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sejalan juga dengan hasil penelitian Tyaningsih, dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sejalan juga dengan hasil penelitian Safroni & Hidayah (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Al-kholili Kota Probolinggo dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Juga, sejalan dengan hasil penelitian Nathaniel (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selanjutnya, Kusuma & Ramadhani (2021) menyatakan bahwa pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan merupakan pembelajaran baru yang mengadaptasi unsur-unsur permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berbasis poin berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan

motivasi belajar IPAS siswa Kelas V SD Inpres 12//79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88.
- [2] Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34–43.
- [3] Firmansyah, M. D. (2020). Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework. Fakultas Ilmu Komputer.
- [4] Jafar, M. I., & Saputri, N. A. (2023). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE BERTUKAR PASANGAN TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD INPRES 6/75 BIRU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 615–623.
- [5] Karlina, N., Muliadi, M., & Sudarto, S. (2021). Analisis Peran Komite Sekolah dalam Pengelolaan Sarana dan Prasarana di SD Gugus V Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. *Skripsi. Universitas Negeri Makassar*.
- [6] Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293.
- [7] Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109.
- [8] Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal ICTEE*, 3(2), 46–50.
- [9] Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69–76.
- [10] Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh gamifikasi pada idu (ilearning education) dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120–124.
- [11] Ratnawati, R., & Hasnah, M. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Paedagogy: *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*.
- [12] Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 424–436.
- [13] Simanullang, A. T., Siagian, A. F., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V SD Negeri 173466 Silaban. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, 1(4).

- [14] Srimuliyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*.
- [15] Sudarto Sudarto, Abd. Kadir, & A.Fheny Amalia Putri. (2023). PERSEPSI GURU SD NEGERI 3 TA TENTANG IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI SEKOLAH. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(7), 765-776. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i7.5698>
- [16] Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [17] Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317-326.