

**STRATEGI GURU ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI METODE GAMIFIKASI
STUDI DI KELAS IV SD NEGERI 29 SUKARAMAI DESA DALAM KAUM
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Desi Safitri

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
Email: zeydesisafitri@gmail.com

Oskar Hutagaluh

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
Email: oskarhutagaluh@unissas.ac.id

Topik

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
Email: topikamok@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' learning motivation, limited participation in the learning process, and students' lack of confidence in asking and answering questions due to teacher-centered instruction. Therefore, an innovative learning strategy is needed, one of which is the gamification method. The purpose of this study was to examine the planning, implementation, and evaluation of the teaching strategies used by Natural and Social Sciences (IPAS) teachers to improve students' learning motivation through gamification. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data sources consisted of the teacher and fourth-grade students. The findings indicate that: (1) gamification-based lesson planning had been conducted by incorporating game elements such as points and rewards, but it had not been fully directed toward optimizing students' learning motivation; (2) the implementation of learning through gamification was able to create a more enjoyable learning atmosphere, but it had not evenly increased the activeness and confidence of all students; and (3) the evaluation of learning still focused on learning outcomes and student participation and had not yet employed specific instruments to measure learning motivation in depth. Based on these findings, it can be concluded that the teacher's strategy through the gamification method has not been fully optimal in improving students' learning motivation, and therefore further development is needed in the planning, implementation, and evaluation of learning.

Keywords: Teacher Strategy, Learning Motivation, Gamification, IPAS Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya partisipasi dalam pembelajaran, serta rendahnya keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan akibat pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui metode gamifikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi strategi guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode gamifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perencanaan pembelajaran berbasis gamifikasi telah dilakukan dengan memasukkan unsur permainan seperti poin dan reward, namun belum sepenuhnya mengarah pada peningkatan motivasi belajar secara optimal; (2) pelaksanaan pembelajaran dengan metode gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi belum merata dalam meningkatkan keaktifan dan keberanian seluruh siswa; (3) evaluasi pembelajaran masih berfokus pada hasil belajar dan keaktifan siswa, serta belum menggunakan instrumen khusus untuk mengukur motivasi belajar secara mendalam. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi guru melalui metode gamifikasi belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: Strategi Guru, Motivasi Belajar, Gamifikasi, Pembelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas belajar siswa perlu dilaksanakan agar mampu menghadapi perubahan dan memberikan pembelajaran yang efektif. Dalam rangka mengembangkan tingkat pembelajaran serta keterlibatan siswa dikelas, para pengembang kurikulum serta pendidik senantiasa berupaya menemukan metode yang inovatif dan efektif. Di zaman kemajuan teknologi yang pesat saat ini telah menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran yang berpengaruh besar dalam meningkatkan efektivitas ketika proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat digital mampu memberdayakan kemampuan berpikir kritis siswadi sekolah dasar yang mencakup berbagai inovasi seperti game edukasi digital dan aplikasi pendidikan.¹

Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dibuat dengan perencanaan matang agar dapat menyampaikan informasi dan menciptakan interaksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga bisa memenuhi pelaksanaan pada pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan prestasi siswa sehingga mencapai sasaran dan hasil dari proses belajar. Sebagaimana pendapat yang disebutkan oleh Nurhayati Erlis bahwa kesesuaian dalam proses belajar dipengaruhi oleh kesesuaian dalam penerapan contoh serta media yang dipakai. Maka dari itu, menurut Clarisa penggunaan game merupakan sebagian alternatif sarana pembelajaran yang sangat optimal dalam menunjang berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar. Semakin bagus dan menarik alat yang digunakan untuk pembelajaran, maka bisa meningkat ketertarikan peserta didik dan mengembangkan hasil belajar. Game adalah konsep yang sering digunakan untuk memancing motivasi seseorang.

¹ Jannah, D., & Atmojo, I. "Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar". dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No.1/Tahun 2022, hlm 1064–1074.

Gamifikasi adalah strategi mengintegrasikan unsur-unsur permainan ketika belajar dan mengajar berlangsung untuk membuat lebih menarik, seru dan memotivasi siswa. Unsur permainan yang dimaksud bisa berupa pemberian poin, lencana, level, tantangan, misi, maupun papan peringkat yang biasanya ada dalam sebuah game. (Jannah & Atmojo, 2022).

Pokok dari tujuan Gamifikasi dalam pembelajaran adalah untuk mengembangkan motivasi, keikutsertaan, dan partisipasi ilmu pengetahuan alam dan sosial aktif siswa dalam kegiatan belajar. Dengan adanya tantangan dan penghargaan, siswa terdorong untuk berusaha lebih giat, berkompetisi secara sehat, sekaligus menikmati proses belajar. (Aini & Husna, 2025).

Gamifikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya, guru memberikan poin untuk setiap jawaban benar, memberikan badge bagi siswa yang rajin, membuat level pembelajaran seperti level dasar hingga lanjutan, atau menampilkan leaderboard untuk menumbuhkan semangat persaingan. Dengan begitu, suasana belajar terasa lebih seru seperti.

Dalam praktik pembelajaran di kelas, gamifikasi dapat dikembangkan melalui berbagai pendekatan, seperti menghadirkan sistem perolehan poin dan jenjang level untuk memberikan bentuk penguatan atau reward untuk siswa dalam mewujudkan target belajar yang telah ditentukan, tenaga pendidik dapat mengembangkan permainan edukatif interaktif yang merangsang partisipasi aktif siswa pada proses pembelajaran. Disamping itu, pemanfaatan teknologi digital serta platform pembelajaran daring memungkinkan penerapan gamifikasi melalui fitur seperti papan peringkat, reward virtual, dan berbagai bentuk penghargaan lainnya. (Mukhtamiroh & Bashith, 2025). Penerapan teknik gamifikasi bertujuan untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang diperoleh siswa lebih menarik serta mampu meningkatkan motivasi siswa. Pendidik perlu terus mengembangkan berbagai inovasi guna menghasilkan pendekatan pembelajaran yang lebih optimal guna memotivasi siswa serta mendorong partisipasi aktif siswa secara lebih intens dalam proses berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar.

Dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar tertanam yang berasal dari dalam diri siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran berperan besar dalam mendorong peningkatan capaian pembelajaran pada mata bidang studi tertentu. Siswa yang mempunyai dorongan belajar tinggi dan kuat umumnya mampu memperoleh capaian belajar yang *choicest*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin besar dorongan belajar yang dimilikinya, maka semakin besar pula upaya yang dikerahkan, sehingga, sehingga berdampak pada peningkatan capaian akademik. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, keberadaan motivasi menjadi aspek yang sangat penting. Mengingat besarnya peran tersebut, guru perlu melakukan berbagai upaya maksimal untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, motivasi belajar merupakan elemen krusial dalam mewujudkan tujuan pembelajaran, sehingga perlu dibangun dan diperkuat dari dalam diri siswa. Motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

Di dalam Islam, motivasi siswaitu sangat penting dalam kehidupan manusia. Sebagai umat manusia, kita harus mempunyai motivasi dalam menuntut ilmu. Hal ini tercantum pada surah An-Nahl ayat 43 yang berbunyi:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.” (Q.S.An-Nahl:43).

Menurut penjelasan M. Quraish Shihab dalam Tafsir *Al-Mishbah*, Allah senantiasa mengutus rasul dari golongan manusia terpilih sebelum Nabi Muhammad, yang diberikan wahyu berdasarkan kehendak-Nya. Ayat ini secara tegas menepis klaim sebagian kaum musyrik Mekah yang menganggap nabi sebagai malaikat. Shihab menekankan bahwa jika kaum kafir belum memahami hal itu, maka mereka diperintahkan Mengajukan pertanyaan kepada para ahli ilmu yang memiliki pemahaman mendalam terhadap kitab-kitab samawi yakni para ahli kitab (Yahudi dan Nasrani) karena mereka akan mengakui bahwa para rasul adalah manusia, bukan malaikat. (Quraish Shihab, 2002).

Berdasarkan Peraturan perundang-undangan Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif sehingga mampu meningkatkan dorongan belajar siswa yang diantaranya dengan menggunakan metode gamifikasi.

Menurut pandangan Dhais Firmansyah, gamifikasi diartikan sebagai penggunaan komponen permainan dalam ranah non-game, seperti sistem poin, penghargaan berupa lencana, serta papan peringkat. (Marisa & Andarwati, 2020). Menurut pandangan Rahmatullah, gamifikasi diartikan sebagai penggunaan unsur-unsur permainan yang terkontrol dalam bidang tertentu, terutama pendidikan, untuk meningkatkan daya tarik, kemudahan pemahaman, dan kreativitas dalam belajar, yang berimplikasi pada motivasi, partisipasi, dan prestasi siswa. (Srimuliyani, t.t.). Gamifikasi bertujuan untuk memotivasi seseorang ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian Nina Rohmatul Fauziah dkk, menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi pengetahuan alam dan sosial siswa. (Mahbubi, t.t.). Hasil ini mendukung gagasan bahwa strategi gamifikasi memang memiliki kontribusi besar dalam membangun suasana belajar yang menarik sekaligus meningkatkan dorongan belajar keterlibatan siswa secara baik dan efektif. Dengan demikian, penelitian tersebut memperkuat dasar bahwa gamifikasi efektif dipakai strategi mengajarkan ilmu kepada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar yang cenderung membutuhkan suasana belajar kreatif dan inovatif.

Pemakaian metode gamifikasi dalam memahami Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, untuk penulisan selanjutnya (IPAS), semakin penting karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar siswa secara signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa komponen dalam gamifikasi, seperti tingkatan, *badge*, tantangan, dan *feedback* langsung bisa mendorong siswa lebih aktif dan antusias mengikuti

pembelajaran, terutama pada materi IPAS, yang umumnya bersifat konseptual dan memerlukan pemahaman yang mendalam. Menurut Kalogiannakis & Papadakis, gamifikasi dalam pendidikan sains mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena aktivitas belajar dirasakan lebih menyenangkan, menantang, dan tidak monoton sehingga siswa lebih berkomitmen untuk menyelesaikan tugasnya. (Kalogiannakis & Papadakis, 2021).

Studi oleh Sakinah, menemukan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis kuis dan simulasi interaktif pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep abstrak, dan membuat siswa lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan atau melakukan percobaan sederhana. (Sakinah, 2025).

Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya menjadikan belajar IPAS, menarik, dengan kata lain memperkuat pemahaman konsep, melatih kapasitas berpikir analitis, serta menumbuhkan keterampilan ilmiah siswa. Agar memberikan dampak optimal, gamifikasi harus dirancang sesuai tujuan IPAS memuat elemen refleksi serta dikombinasikan dengan umpan balik berkualitas. Ketika dirancang dengan baik, gamifikasi dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang optimal untuk meningkatkan kualitas proses belajar IPAS pada jenjang dasar. (Prasetyo & Wulandari, 2023).

Berdasarkan hasil pra survei, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang masih sederhana. Dalam kegiatan belajar, guru lebih banyak menjelaskan materi di depan kelas kemudian dilanjutkan dengan pemberian contoh soal, sementara siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengikuti arahan yang diberikan. Kondisi tersebut membuat suasana belajar menjadi kurang interaktif karena siswa cenderung pasif, kurang percaya diri untuk bertanya, serta belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, materi pembelajaran terasa lebih sulit dipahami dan motivasi belajar siswa menjadi kurang optimal.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong semangat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Strategi Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Metode Gamifikasi Studi di Kelas IV SD Negeri 29 Sukaramai Desa Dalam Kaum Tahun Pelajaran 2025/2026.”

Dengan diterapkannya metode gamifikasi dalam pembelajaran, siswa diharapkan menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Gamifikasi menghadirkan unsur-unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan *reward* yang dapat meningkatkan minat serta semangat belajar siswa. Melalui kegiatan seperti kuis interaktif, permainan kelompok, dan pemberian penghargaan, siswa terdorong untuk partisipasi tanpa rasa takut atau malu.

Selain itu, metode gamifikasi melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan yang dirancang seperti permainan. Siswa terlebih dahulu memahami aturan, tujuan, serta cara memperoleh poin atau penghargaan yang dijelaskan oleh guru. berikutnya, siswa terlibat dalam beragam kegiatan seperti merespons kuis, menuntaskan tantangan, maupun menyelesaikan tugas secara optimal, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Setiap bentuk keaktifan serta jawaban yang tepat akan memperoleh poin, lencana (*badge*), atau bentuk penghargaan lain yang mampu memperkuat dorongan belajar. Di samping itu, siswa juga terdorong untuk berkompetisi secara sehat dengan teman sekelas sekaligus bekerja sama dalam kelompok demi mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan berperan aktif dalam berpikir, bertanya, serta berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi alamiah, berbeda dengan penelitian eksperimen. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses penelitian. (Sugiyono, 2013). Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah proses pengumpulan data yang berbentuk kata-kata dan gambar, bukan angka-angka. (Sinaga, 2023). Metode penelitian ini berfokus pada penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan pada kelas IV SD Negeri 29 Sukaramai.

Data diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer mencakup kepala sekolah, guru kelas, serta siswa. Data sekunder mencakup dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga dengan triangulasi yaitu triangulasi sumber dan member check.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini didasarkan pada fokus penelitian yang telah dirumuskan serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan tersebut, pembahasan disusun berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan melalui hasil observasi dan wawancara, serta didukung oleh teori-teori yang relevan mengenai strategi pembelajaran dan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun fokus penelitian yang dimaksud sebagai berikut:

- A. Perencanaan guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode gamifikasi di SD Negeri 29 Sukaramai Dalam Kaum.

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, guru telah berupaya menyusun perencanaan berbasis gamifikasi dengan memasukkan unsur permainan seperti poin, reward, serta aktivitas yang menarik bagi siswa. Perencanaan ini menunjukkan adanya upaya untuk mengubah pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru menjadi lebih interaktif di SD Negeri 29 Sukaramai Dalam Kaum.

Namun, perencanaan yang dilakukan belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar secara optimal. Hal ini terlihat dari masih terbatasnya strategi yang secara khusus dirancang untuk mendorong keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Perencanaan lebih banyak menekankan pada penggunaan permainan, sementara aspek penguatan interaksi dan partisipasi siswa belum dikembangkan secara maksimal.

Secara konseptual, gamifikasi menekankan pada integrasi elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyediaan aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga perlu diarahkan untuk membangun motivasi intrinsik siswa, meningkatkan interaksi, serta mengurangi rasa takut dalam berpartisipasi.

Perencanaan yang lebih terarah diperlukan agar kegiatan pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menjawab permasalahan utama berupa rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Pelaksanaan guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode gamifikasi di SD Negeri 29 Sukaramai Dalam Kaum.

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode gamifikasi menunjukkan adanya perubahan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Penggunaan poin, reward, serta kegiatan permainan mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya berjalan optimal. Masih terdapat siswa yang pasif, kurang berani menjawab pertanyaan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui permainan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar belum terjadi secara merata pada seluruh siswa.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti rasa percaya diri serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran dan lingkungan belajar. Dalam kondisi ini, penggunaan gamifikasi belum sepenuhnya mampu mengatasi hambatan psikologis siswa, terutama rasa takut salah saat menjawab pertanyaan.

Selain itu, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran juga mempengaruhi tingkat partisipasi siswa. Tidak semua siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk terlibat dalam kegiatan permainan, sehingga berdampak pada kurang meratanya keaktifan siswa di kelas.

Pelaksanaan pembelajaran memerlukan penguatan berupa bimbingan yang lebih intensif, pemberian motivasi secara berkelanjutan, serta pengelolaan waktu yang lebih efektif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

- C. Evaluasi guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode gamifikasi di SD Negeri 29 Sukaramai Dalam Kaum.

Evaluasi pembelajaran berperan penting dalam mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penerapan gamifikasi, evaluasi yang dilakukan mencakup penilaian hasil belajar serta keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran di SD Negeri 29 Sukaramai Dalam Kaum.

Namun, evaluasi yang dilakukan belum sepenuhnya mampu menggambarkan tingkat motivasi belajar siswa secara mendalam. Penilaian masih berfokus pada aspek kognitif dan partisipasi selama kegiatan permainan, sementara aspek motivasi belum diukur secara sistematis.

Dalam kajian pendidikan, evaluasi seharusnya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Motivasi belajar termasuk dalam aspek afektif yang memerlukan instrumen khusus untuk dapat diukur secara tepat. Penggunaan poin dan *reward* hanya memberikan gambaran awal mengenai keterlibatan siswa, tetapi belum mampu menunjukkan tingkat motivasi secara menyeluruh.

Ketiadaan instrumen yang terstruktur menyebabkan hasil evaluasi belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perubahan motivasi belajar siswa. Pengembangan instrumen seperti angket motivasi, lembar observasi yang sistematis, serta kegiatan refleksi diperlukan untuk memperoleh data yang lebih akurat.

Evaluasi yang lebih terarah akan membantu guru dalam memperbaiki strategi pembelajaran sehingga tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat tercapai secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan strategi guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode gamifikasi di kelas IV SD Negeri 29 Sukaramai Desa Dalam Kaum Tahun Pelajaran 2025/2026 sebagai berikut:

Perencanaan guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode gamifikasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Negeri 29 Sukaramai Desa Dalam Kaum belum sepenuhnya optimal. Hal ini karena perencanaan pembelajaran masih lebih menekankan pada penggunaan unsur permainan seperti poin dan *reward*, namun belum secara maksimal dirancang untuk meningkatkan interaksi aktif serta keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Pelaksanaan guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode gamifikasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Negeri 29 Sukaramai

Desa Dalam Kaum menunjukkan adanya peningkatan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, masih terdapat siswa yang pasif, kurang berani menjawab pertanyaan karena takut salah, serta belum sepenuhnya memahami materi melalui kegiatan permainan, sehingga peningkatan motivasi belajar belum merata pada seluruh siswa.

Evaluasi guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode gamifikasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SD Negeri 29 Sukaramai Desa Dalam Kaum masih belum sepenuhnya maksimal. Penilaian yang dilakukan masih berfokus pada hasil belajar dan keaktifan siswa, serta belum menggunakan instrumen khusus untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa secara mendalam, sehingga perubahan motivasi belajar siswa belum dapat diketahui secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan elemen gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1).
- Jannah, D., & Atmojo, I. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TlCom*, 5(1).
- Kalogiannakis, M., & Papadakis. (2021). Gamification in Education: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(3).
- Mahbubi, M. (2024). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Marisa, F., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification): Konsep dan penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3).
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1).
- Prasetyo, & Wulandari, D. (2023). Penggunaan media digital gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 5(2).
- Quraish Shihab, M. (2002). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sakinah, H. L. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1).
- Sinaga, D. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)*. Jakarta: UKI Press.
- Srimuliyani. (2025). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1).
- TafsirWeb. (t.t.). Surat An-Nahl Ayat 43. Diakses dari <https://tafsirweb.com/4391-surat-an-nahl-ayat-43.html>