

Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital

Najwa Rika Faradina, Athifah Fauziyyah, Ina Mutmainah, Alya Az Zahra, Arie Rakhmat Riyadi, Neni Maulidah*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding Author: nenimaulidah@upi.edu

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 15th, 2025

Abstract: Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran terus berkembang, namun penerapannya di sekolah dasar, khususnya fase B (usia 7-9 tahun), masih menghadapi tantangan. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman peserta didik dalam menggunakan media digital berbasis gamifikasi untuk memahami konsep pembelajaran dan mengidentifikasi hambatan yang dihadapi. Pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis digunakan dalam penelitian ini. peserta dipilih secara purposive sampling dengan kriteria telah menggunakan media berbasis gamifikasi minimal satu bulan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gamifikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian visual dan interaktif yang menarik. Elemen kompetisi dan umpan balik langsung memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi konsep, memperkuat pemahaman dan internalisasi materi. Meskipun demikian, tantangan seperti akses teknologi yang terbatas dan kesenjangan keterampilan digital tetap menjadi kendala utama. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, dengan memadukan motivasi, keterlibatan aktif, dan teknologi untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Keywords: Gamifikasi, Pengalaman Peserta Didik, Fase B, Media Digital, Pemahaman Konsep Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada metode dan strategi pengajaran, tetapi juga pada media pembelajaran yang digunakan. Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang, termasuk penerapan gamifikasi dalam media pembelajaran. Gamifikasi adalah pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, penghargaan, dan kompetisi, ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibad (2024) yang menyatakan bahwa seorang pendidik pada dasarnya harus mampu merancang kegiatan belajar dengan baik agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Peserta didik Fase B, yang mencakup anak-anak usia 9–12 tahun, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget Ibad (2015). Dalam tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis, tetapi pemahaman mereka masih sangat bergantung pada pengalaman nyata dan konteks konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk menjembatani kebutuhan mereka, dengan mengintegrasikan elemen visual dan interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep secara lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Zahara dalam Rosina Zahara et al. (2021), gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, mendorong kerja sama antar teman sebaya, membantu mempertahankan pengetahuan, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif dan personal. Pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menggunakan elemen

visual seperti animasi, avatar, dan ikon menarik untuk meningkatkan daya tarik, serta elemen interaktif seperti kuis, tantangan, atau simulasi untuk melibatkan peserta didik secara aktif Jusuf (2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ariessanti et al. (2020), dalam pembelajaran tentang makanan sehat, gambar interaktif makanan sehat dan tidak sehat dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengenali pilihan makanan yang baik untuk kesehatan mereka secara langsung, membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhikmah et al. (2023) bahwa Elemen visual dan interaktif membantu siswa mengaitkan informasi dengan konteksnya, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Hal ini menunjukkan bahwa elemen visual ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena penggunaan media interaktif.

Teori motivasi, seperti Teori Self-Determination yang merupakan kemandirian dalam menentukan tingkat kebebasan yang optimal dalam mencapai tujuan yaitu pencapaian prestasi belajar Rozali (2014), juga relevan dalam konteks gamifikasi. Teori ini menekankan bahwa motivasi intrinsik peserta didik dapat ditingkatkan melalui pemenuhan kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Dengan elemen-elemen gamifikasi, kebutuhan tersebut dapat terpenuhi, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori belajar konstruktivisme Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat atau media sebagai jembatan untuk membantu peserta didik memahami konsep baru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dewi & Fauziati, 2021) bahwa teori pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (student-centered), sementara guru berperan sebagai fasilitator. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam sebuah studi oleh Bakhri (2023) menemukan bahwa media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyampaikan materi pembelajaran dalam permainan yang menarik. Sehingga peserta didik secara mandiri dapat mengeksplorasi materi yang akan mereka pelajari. Elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, mencapai tujuan, dan mengembangkan keterampilan mereka.

Namun, meskipun potensi gamifikasi dalam pembelajaran sudah banyak diakui, implementasinya di sekolah dasar, khususnya pada Fase B, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah peserta didik pada fase ini masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sehingga mereka membutuhkan pengalaman langsung dan visualisasi yang mendukung untuk memahami konsep abstrak yang menyenangkan untuk membangkitkan motivasi peserta didik dalam memahami konsep materi. Selain itu, terbatasnya penelitian tentang dampak gamifikasi terhadap pemahaman konsep pada jenjang sekolah dasar menjadikan topik ini penting untuk dikaji lebih mendalam.

Tujuan kajian teoretis ini adalah untuk mengeksplorasi pengalaman peserta didik fase B dalam menggunakan media digital berbasis gamifikasi untuk memahami konsep pembelajaran. Kajian ini juga akan membahas tantangan dan hambatan yang dihadapi peserta didik saat menggunakan media digital berbasis gamifikasi. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian fenomenologis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rusandi dan Rusli (2021), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan deskripsi berupa narasi atau kata-kata untuk menjelaskan serta mengungkap makna dari berbagai fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa metode kualitatif fenomenologis sangat efektif untuk memahami pengalaman peserta didik dalam konteks pendidikan, sebab metode fenomenologis memberikan wawasan komprehensif tentang pengalaman peserta didik, membantu pendidik memahami bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pelajaran dan lingkungan belajar mereka (Hamdani, 2024). Penelitian fenomenologis melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan subjek, yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih kaya dan relevan (Iskandar et al., 2021). Desain ini dipilih untuk memahami secara mendalam pengalaman peserta didik fase B (usia 7-9 tahun) dalam menggunakan

media digital berbasis gamifikasi untuk mendukung pemahaman konsep pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada bagaimana peserta didik memaknai interaksi mereka dengan media tersebut, termasuk aspek motivasi, tantangan, dan dampak terhadap proses belajar mereka. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik fase B dari sekolah dasar yang menggunakan media digital berbasis gamifikasi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pemilihan peserta dilakukan secara purposive sampling, dengan kriteria: (1) berusia 7-9 tahun, (2) telah menggunakan media berbasis gamifikasi selama minimal satu bulan, dan (3) mampu memberikan respons terkait pengalaman mereka. Jumlah peserta dipertimbangkan berdasarkan prinsip saturasi data, yaitu ketika data yang diperoleh tidak lagi memberikan informasi baru.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara mendalam dengan peserta didik untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan media berbasis gamifikasi. Wawancara dilakukan untuk melengkapi data serta memastikan diperolehnya informasi yang akurat dari sumber yang relevan (Charismana et al., 2022). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan pertanyaan panduan yang fleksibel untuk memungkinkan eksplorasi lebih dalam. Wawancara mendalam dilakukan dengan bantuan alat bantu visual seperti diagram dan infografis untuk membantu peserta didik mengungkapkan pengalaman mereka dengan lebih jelas dan mendetail. Alat bantu visual dalam wawancara dapat membantu peserta mendemonstrasikan ide atau pengalaman mereka dengan lebih konkret, sehingga informasi yang diberikan menjadi lebih jelas (Prasetyo, 2020). Visualisasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta selama wawancara, membuat mereka lebih nyaman dalam berbagi pengalaman pribadi (Firdiarahma, 2021).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Strategi ini merupakan salah satu pendekatan yang sangat berguna dalam penelitian yang bertujuan untuk menganalisis data secara mendalam dan terperinci, guna mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul (Rijali, 2019). Langkah-langkah analisis meliputi transkripsi data wawancara, membaca dan memahami keseluruhan data, pengkodean awal untuk mengidentifikasi tema-tema kunci, serta pengelompokan tema untuk menemukan pola

dan makna yang mendalam. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa metode kualitatif fenomenologis sangat efektif untuk memahami pengalaman peserta didik dalam konteks pendidikan. Misalnya, studi oleh Smith (2023) menemukan bahwa pendekatan ini dapat mengungkap makna mendalam dari interaksi peserta didik dengan teknologi pendidikan. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai pengalaman peserta didik fase B dalam memanfaatkan media digital berbasis gamifikasi. Temuan ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman tentang efektivitas media ini, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan dan penerapannya dalam pembelajaran di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Konsep Yang Lebih Mendalam

Hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik fase B menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Salah satu alasan utama adalah adanya umpan balik langsung yang memungkinkan siswa mengetahui kesalahan mereka secara real-time. Hal tersebut sejalan dengan beberapa studi yang menunjukkan bahwa umpan balik langsung dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan (Putri et al., 2024). Umpan balik ini dilengkapi dengan penjelasan singkat yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep tertentu. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengetahui jawaban yang benar, tetapi juga memahami alasan di balik jawaban tersebut, sehingga konsep yang dipelajari lebih melekat dan dapat diterapkan di situasi lain.

Selain itu, elemen visual seperti warna, gambar, dan grafik dalam gamifikasi mendukung siswa dalam memahami materi yang mungkin sulit dijelaskan secara verbal. Elemen visual membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan representasi konkret, misalnya infografis dan diagram alur dapat menyederhanakan informasi yang rumit, memungkinkan siswa untuk memahami hubungan antar elemen dengan lebih jelas (Aku Belajar, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan dibandingkan metode

konvensional (Sulistiyowati et al., 2022). Gamifikasi memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih terstruktur, karena mereka harus menjawab pertanyaan dalam urutan tertentu yang secara bertahap membangun pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan, sebab dengan gamifikasi, materi pelajaran sering dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dicerna, siswa diharuskan untuk menyelesaikan tugas dalam urutan tertentu, yang membantu mereka memahami konsep secara bertahap (Jusuf, 2016).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Studi oleh (Ariyanto et al., 2023) mengemukakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatnya motivasi belajar tersebut sejalan dengan kemampuan pemahaman konsep materi siswa juga akan turut meningkat. Beberapa siswa menyebut bahwa gamifikasi membantu mereka memahami materi karena pendekatan yang aktif dan melibatkan mereka secara langsung dengan materi. Misalnya, mereka belajar dari kesalahan yang mereka buat, mencoba mengingat kembali pengetahuan yang relevan, dan menerapkan konsep tersebut dalam bentuk pertanyaan yang bervariasi. Semua ini mendukung terciptanya pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif.

Dengan temuan-temuan di atas, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dibuktikan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Guru dapat mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam kurikulum untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan kognitif siswa. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi seperti Wordwall, Quizizz atau Kahoot membantu mengorganisasi materi sehingga lebih mudah dipahami. Dengan gamifikasi, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi konsep. Interaksi aktif ini memperkuat kemampuan mereka dalam memahami dan menginternalisasi materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dalam jangka panjang. Gamifikasi dapat dianggap sebagai media yang sangat relevan untuk mendukung pembelajaran konseptual, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21.

Keterlibatan Aktif Peserta Didik

Keterlibatan aktif peserta didik menjadi indikator kunci keberhasilan penggunaan media digital berbasis gamifikasi dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, ditemukan bahwa peserta didik fase B menunjukkan tingkat partisipasi yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Elemen gamifikasi, seperti leaderboard, penghargaan digital, tantangan bertingkat, serta umpan balik instan, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas siswa, baik dalam kelompok maupun individu, terlihat lebih produktif, mulai dari diskusi hingga eksplorasi materi secara mandiri menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi. Sejalan dengan hasil wawancara dengan salah satu siswa, ia menyampaikan bahwa dirinya merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah melihat skor yang dimilikinya mengalami peningkatan di leaderboard. Siswa tersebut menjelaskan bahwa leaderboard memberikan visualisasi yang jelas tentang pencapaian mereka dibandingkan dengan teman-teman lainnya, sehingga mendorongnya untuk berusaha lebih keras. Ia juga menambahkan bahwa sistem ini membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menantang, terutama karena adanya elemen kompetisi yang sehat. Ketika melihat skor meningkat, ia merasa dihargai atas usahanya dan semakin bersemangat untuk menyelesaikan tugas atau belajar materi baru guna mempertahankan atau meningkatkan posisinya di leaderboard. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nooviar (2024) yakni menggunakan teori sosial pembelajaran sosial bahwa faktor-faktor seperti keterbatasan akses terhadap teknologi, kekurangan sumber daya, dan lingkungan pembelajaran yang kurang kondusif menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam upaya mengatasi tantangan ini, berbagai pendekatan inovatif telah diusulkan dan diterapkan. Salah satunya adalah penggunaan strategi gamifikasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi gamifikasi dalam konteks pendidikan telah menjadi solusi yang signifikan bagi banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi saat menggunakan metode pengajaran tradisional.

Tantangan dirancah untuk memberikan tingkat kesulitan yang bertahap, mulai dari tugas-tugas sederhana hingga yang lebih kompleks,

sehingga dapat memacu pengguna untuk terus berpartisipasi tanpa merasa kewalahan. Di sisi lain, reward, seperti poin, lencana, atau pengakuan, dirancang untuk memberikan penguatan positif yang mendorong pengguna agar tetap terlibat. Menurut penelitian Suparmini et al (2024) tantangan yang dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik terbukti meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Sementara itu, reward yang bersifat non-moneter, seperti apresiasi verbal atau pengakuan dalam kelompok, mampu menciptakan rasa pencapaian dan kepuasan intrinsik pada peserta didik. Selain itu, (Praptomo et al., 2022) menyebutkan bahwa kombinasi antara tantangan yang relevan dan reward yang bermakna dapat mengoptimalkan keterlibatan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, bahwa kombinasi antara tantangan yang relevan dan reward yang bermakna dapat mengoptimalkan keterlibatan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Lebih lanjut, aktivitas kelompok yang difasilitasi oleh fitur gamifikasi, seperti collaborative missions atau team challenges, meningkatkan interaksi sosial di antara siswa. Interaksi sosial merupakan komponen penting dalam perkembangan kognitif siswa. Ketika siswa berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan, mereka tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis tetapi juga mengembangkan empati dan kemampuan berkomunikasi. Lingkungan pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana kolaboratif yang lebih kuat dibandingkan metode tradisional. Namun, meskipun hasil menunjukkan keterlibatan aktif yang tinggi, terdapat tantangan yang perlu diperhatikan. Perbedaan literasi digital siswa menjadi salah satu hambatan yang mempengaruhi kecepatan adaptasi terhadap media gamifikasi. Beberapa siswa yang kurang familiar dengan teknologi cenderung merasa kurang percaya diri saat menggunakan aplikasi. Untuk mengatasi hal ini, guru berperan penting sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan dan arahan agar semua siswa dapat terlibat secara optimal.

Selain itu, keterlibatan aktif siswa juga dipengaruhi oleh desain media itu sendiri. Media yang dirancang dengan mekanisme gamifikasi yang seimbang, baik dari segi tantangan maupun reward, akan mendorong siswa untuk lebih aktif. Sebaliknya, tantangan yang terlalu sulit atau

terlalu mudah dapat menurunkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, pengembang media perlu melakukan uji coba desain untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal bagi peserta didik dari berbagai tingkat kemampuan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, integrasi yang berhasil memerlukan perencanaan yang matang, mulai dari pelatihan literasi digital hingga desain media yang inklusif dan efektif. Dengan pendekatan yang holistik, keterlibatan aktif siswa tidak hanya berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih mendalam tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan literasi digital yang berkelanjutan.

Tantangan dalam Penggunaan Media Digital Gamifikasi

Walaupun media digital berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran, hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa tantangan yang dihadapi siswa dan guru dalam penggunaannya. Salah satu tantangan utama adalah kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil atau perangkat yang kurang memadai. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka kesulitan mengikuti gamifikasi secara optimal karena perangkat yang digunakan tidak mendukung fitur tertentu atau adanya keterlambatan waktu akibat sinyal yang buruk. Akibatnya, dapat mengganggu alur pembelajaran dan menurunkan efektivitas gamifikasi. Namun, hal ini bisa diatasi jika guru atau sekolah menyediakan perangkat dan koneksi internet yang memadai, hal ini sejalan dengan pendapat Van Dijk (dalam Isnaini & Lubis, n.d.) yang menyatakan bahwa keberhasilan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sangat dipengaruhi oleh ketersediaan akses internet yang cepat dan terjangkau. Berarti, bahwa akses internet memang menjadi hal yang sangat penting dalam efektivitas keberjalanan gamifikasi dalam pembelajaran sehingga akan mampu mendukung pembelajaran secara optimal. Selain kendala teknis, waktu yang terbatas untuk menjawab pertanyaan juga menjadi tantangan bagi siswa. Sebagian siswa merasa bahwa durasi waktu yang diberikan terlalu singkat, sehingga mereka tidak memiliki cukup kesempatan untuk membaca soal dengan cermat dan memahami konsep yang diujikan.

Kondisi ini dapat menimbulkan rasa cemas, terutama bagi siswa yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memproses informasi.

Tantangan lain muncul dari perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media digital. Tidak semua siswa terbiasa dengan aplikasi gamifikasi, sehingga beberapa di antaranya merasa bingung atau kesulitan saat pertama kali menggunakannya. Hal ini menunjukkan perlunya orientasi awal atau pelatihan sederhana sebelum siswa mulai belajar menggunakan gamifikasi, agar mereka dapat merasa nyaman dan memahami cara kerja aplikasi tersebut melalui pengenalan literasi digital. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sari & Alfiyan, 2023) yang menyatakan bahwa literasi digital memberikan peserta didik kesempatan untuk mengakses, menganalisis, dan memanfaatkan informasi secara efisien dari beragam sumber digital. Ini menunjukkan bahwa apabila siswa sudah mengenal literasi digital, maka mereka akan lebih mudah mengoperasikan media digital yang menggunakan gamifikasi. Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa meskipun media digital berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam pembelajaran, keberhasilannya memerlukan perencanaan yang matang, dukungan infrastruktur, dan pelatihan yang memadai bagi siswa maupun guru. Dengan mengatasi hambatan-hambatan ini, gamifikasi dapat dioptimalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Respons Emosional Peserta Didik

Mayoritas peserta didik sudah memiliki pengalaman menggunakan gamifikasi, meskipun tingkat keteraturan penggunaan bervariasi. Beberapa peserta menyebut gamifikasi sering digunakan untuk mata pelajaran tertentu seperti PKN, IPA, IPS, dan matematika. Platform gamifikasi yang pernah digunakan dalam pembelajaran oleh peserta didik adalah quizizz, kahoot, dan wordwall. Respons emosional peserta didik terhadap media digital gamifikasi yang pernah mereka gunakan dirangkum dalam poin-poin berikut:

A. Perasaan Positif

Peserta didik mengungkapkan perasaan mereka yaitu merasa antusias, senang, dan semangat ketika menggunakan media digital berbasis gamifikasi karena berbeda dari kegiatan pembelajaran konvensional yang mereka biasa ikuti dalam pembelajaran. Hal

ini diperkuat oleh pendapat salah satu siswa yang menyatakan bahwa “*Ketika saya belajar dengan quizizz, saya lebih senang karena bisa belajar sambil bermain melalui ponsel dan hasil skornya langsung keluar jadi semangat buat mengerjakannya*” Perasaan positif membuat mereka semangat dan tertantang dalam mengikuti pembelajaran karena menerima sistem skor yang langsung terlihat hasilnya. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang tidak hanya mindful, tetapi juga meaningful dan joyful bagi siswa.

B. Kesan Menarik

Berbagai elemen yang kaya pada gamifikasi seperti elemen visual yaitu warna, gambar, dan skor yang muncul selama permainan berlangsung. Selain itu, elemen audio dalam gamifikasi juga membangkitkan semangat peserta didik dan memberikan respons emosional yang positif karena peserta didik tidak hanya terbantu melalui visual, tetapi juga melalui audio yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat siswa yang menyatakan, “*kalau menggunakan media digital yang ada gamenya itu seru, karena saya jadi tidak bosan ketika belajar dan langsung ada hasilnya jadi kita bisa sama-sama tahu siapa yang jadi juaranya saat main games itu*”. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kesan yang dibangun kepada siswa. Guru dapat mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang seru, inovatif, dan juga menantang bagi siswa.

C. Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik fase B, beberapa peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar karena gamifikasi menghadirkan tantangan yang seru, seperti bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi dan biasanya, peserta didik akan mendapatkan reward dari guru atas pencapaiannya sehingga mereka akan lebih semangat dalam belajar dan memahami konsep pembelajaran. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa “*saya senang belajar dengan media games, seperti quizizz dan kahoot, karena bisa bersaing antar kelompok atau individu dan jika menang*

maka akan diberikan hadiah oleh guru jadi saya lebih semangat untuk belajar supaya jadi juara satu". Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa itu sangat dipengaruhi oleh gamifikasi yang digunakan sebagai media belajar bagi siswa. Siswa lebih cenderung meningkat motivasi belajarnya jika menggunakan media berbasis gamifikasi yang membuat mereka lebih tertantang dan berusaha lebih keras memahami konsep pembelajaran karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dengan dihadirkan berbagai fitur menarik yang menjadi kepuasan sendiri bagi siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis gamifikasi pada peserta didik fase B (usia 7-9 tahun) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian visual yang interaktif dan menarik. Gamifikasi memotivasi siswa melalui elemen kompetisi dan umpan balik langsung, memperkuat keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Tantangan yang dihadapi mencakup kendala teknis, perbedaan kemampuan digital siswa, serta desain gamifikasi yang harus seimbang. Dengan perencanaan matang, pelatihan literasi digital, dan pengembangan media yang inklusif, gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen mata kuliah atas arahan dan masukan yang sangat berharga. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi yang telah menyediakan akses literatur yang diperlukan untuk pelaksanaan kajian Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Media Digital Berbasis Gamifikasi.

REFERENSI

Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.

- Aku Belajar. (2023, July 13). Elemen visual membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan representasi konkret. *Aku Belajar*. Diakses dari <https://www.akubelajar.id/blog/cara-untuk-meningkatkan-keterlibatan-pelajar-siswa-visual>
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Bakhri, Z. M. (2023). Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Teknologi Aplikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB). *Atavisme*, 53(9), 1–5. <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/index>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>
- Firdiarahma, F. (2021). *Merdeka belajar bagi anak usia dini berkebutuhan khusus*. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from repository.upi.edu
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e->

- [jep.v3i2.46](#)
- Hamdani, S. (2024). Implementasi metode fenomenologi dalam penelitian pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, 22(1), 35–46. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i2.725>
- Ibad, W., Info, S., & Dasar, S. (2024). 73-Article Text-303-1-10-20240701. 5(1), 56–64.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Iskandar, B. A., Zulparis, & Mubarak. (2021). Pembelajaran matematika secara daring bagi mahasiswa selama pandemi COVID-19 (Studi fenomenologi). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 81–92. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1076>
- Isnaini, H., & Lubis, A. R. (n.d.). *Inovasi Teknologi dalam Perangkat Pembelajaran Interaktif untuk Pendidikan Jarak Jauh Pascapandemi*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Nurhikmah, Aswan, D., Asrul Bena, B. N., & Malik Ramli, A. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/2074>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Prasetyo, A. (2020). *Elisitasi foto: Metode pengumpulan data dalam penelitian visual*. ISI Press.
- Praptomo, S., Hendra Rianingsih, H., & Widya Dharma, U. (2022). Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 1(1), 212–220.
- Putri, W. P., Fauziyah, S., Khair, M. U. I., & Gusmaneli. (2024). Efektivitas penerapan teknik umpan balik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(4), 01–13. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1145>
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti (2021). Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Rozali, Y. A. (2014). Hubungan *Self Regulation* dengan *Self Determination* (Studi Pada Mahasiswa Aktif Semester Genap 2013/2014, $Ip_k \leq 2.75$, Fakultas Psikologi, Universitas X, Jakarta). *Jurnal Psikologi Esa Unggul*, 12(02), 127230. Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik. *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*, 19, 68. www.researchgate.net
- Rusandi & Muhammad Rusli (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- 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>
- Sulistiyowati, N., Indriyaningrum, H. D., Tobba, M. Q., & Wuryandari, L. (2022). Efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 2(2), 56–64.

Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I.
M. A. (2024). *Gamifikasi untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di
Era Digital*. 5(2), 145–148.