

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif. Menurut Salim & Syahrurum (2012) berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif melalui observasi verbal dan observasi yang telah dilakukan. Sedangkan menurut Iskandar (2010) menyatakan bahwa penelitian kualitatif ini, peneliti dapat menemukan data dalam bentuk wawancara, dokumen-dokumen, foto menggunakan kamera, catatan data melalui hasil observasi di lapangan, dan sebagainya.

Menurut Sugiyono (2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif juga menggunakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositifisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Menurut Ibrahim (2018) mengatakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan cara kerja penelitian yang menitik beratkan pada aspek pendalaman data untuk memperoleh kualitas dari penelitian yang dilakukan. Pendekatan kualitatif menggunakan kata atau kalimat

deskriptif, dimulai dengan pengumpulan data sampai dengan menafsirkan dan melaporkan hasil penelitian.

Menurut Sugiyono (2021), Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono, 2021).

Menurut Anggito, et al penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Anggito, 2018).

Penelitian deskriptif yang digunakan ini ialah untuk mendeskripsikan, menganalisis keadaan-keadaan yang ada dan sedang berlangsung kedalam bahasa yang verbal. Disini akan menggambarkan tentang penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan siswa di SMPN 2 lembah gumanti.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lembah Gumanti yang berlokasi di Nagari Sungai Nanam, Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatra Barat. Penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan akademik dan empiris. Pertama, berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan guru mata pelajaran IPS, proses pembelajaran di kelas VIII masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam diskusi dan kegiatan reflektif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Selain itu, SMPN 2 Lembah Gumanti memiliki fasilitas pendukung yang memadai untuk penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti ketersediaan perangkat teknologi (smartphone siswa dan akses internet sekolah) serta keterbukaan guru terhadap inovasi pembelajaran digital. Dukungan ini menjadi faktor penting agar penelitian dapat dilaksanakan secara optimal dan sesuai dengan desain yang direncanakan. Secara kontekstual, lokasi penelitian berada di wilayah Nagari Sungai Nanam yang memiliki karakteristik sosial dan budaya yang khas. Kondisi ini memberikan peluang untuk melihat bagaimana

implementasi media gamifikasi diterapkan dalam konteks sekolah yang berada di wilayah semi-rural, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran IPS di daerah dengan karakteristik serupa.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mempertimbangkan fenomena aktual yang relevan untuk diteliti. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPS. Fenomena inilah yang menjadi dasar penulis memilih lokasi tersebut, karena terdapat kesesuaian antara permasalahan yang ditemukan dengan fokus penelitian mengenai implementasi media gamifikasi sebagai media penunjang pembelajaran. Kemudian dengan pertimbangan tersebut, SMPN 2 Lembah Gumanti dinilai sebagai lokasi yang tepat dan representatif untuk mengkaji efektivitas penerapan media gamifikasi dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### C. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data dibedakan menjadi dua, yaitu **sumber** data primer dan sumber data sekunder. Data yang diambil dalam penulisan ini melalui data primer yakni menggunakan model wawancara dan observasi dari objek penulisan yaitu peserta didik, pendidik, waka

kurikulum, kepala sekolah, dan pengawas bidang studi IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti. Adapun data sekunder yaitu berasal dari buku dan jurnal ilmiah.

#### 1. Data Primer

Menurut Wahyu Purhantara (2010) data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penulisan. Dalam hal ini penulis memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dikumpulkan oleh penulis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penulisan. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penulisan yang sering kali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Pada penulisan ini jawaban dari data primer diperoleh dari hasil wawancara dari guru bidang studi IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti, kepala madrasah, waka kurikulum maupun dengan para pendidik, terkhusus pendidik Ilmu pengetahuan sosial dengan peserta didik kelas VII SMPN 2 Lembah Gumanti (Purhantara, 2010).

#### 2. Data Sekunder

Moehar Daniel (2012), mengatakan bahwasanya data sekunder merupakan data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Dalam penulisan ini data sekunder didapat dari lembaga atau pihak-pihak yang berkaitan dalam penulisan ini. (Daniel, 2012.)

Adapun data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) dokumen resmi sekolah seperti profil sekolah, data jumlah guru dan siswa, struktur organisasi, kurikulum, serta perangkat pembelajaran; (2) arsip nilai dan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diteliti; (3) dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul ajar yang digunakan guru; (4) data sarana dan prasarana pendukung pembelajaran; (5) laporan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan topik penelitian; serta (6) referensi ilmiah berupa buku, jurnal, skripsi, dan artikel yang mendukung landasan teori penelitian.

Data sekunder tersebut digunakan untuk memperkuat analisis, memberikan gambaran umum mengenai lokasi dan kondisi penelitian, serta menjadi pembandingan terhadap data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, penggunaan data sekunder dalam penelitian ini berfungsi sebagai pelengkap dan penguat validitas temuan penelitian.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Observasi

yaitu teknik pengamatan untuk mengumpulkan data dengan peneliti langsung berada di lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu kejadian dan tujuan-tujuan. Metode observasi merupakan salah satu metode yang akurat dalam penelitian, pada metode ini peneliti mengawasi subjek penelitian seperti waktu dan keadaan tertentu secara langsung sehingga memperoleh data yang signifikan. Peneliti mengumpulkan data lapangan meliputi sarana dan prasarana, keadaan fisik dan lain-lain yang terdapat di SMPN 2 Lembah Gumanti.

## 2. Wawancara

Wawancara yaitu bentuk proses komunikasi atau interaksi antara peneliti dengan narasumber guna dalam pengumpulan data atau informasi dengan cara tanya jawab. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan secara mendalam terhadap guru, siswa, dan kepala sekolah/waka kurikulum. Pedoman wawancara disusun berdasarkan aspek perencanaan, pelaksanaan, tantangan, dan evaluasi gamifikasi dalam pembelajaran IPS.. Hal ini bertujuan untuk mencari informasi yang sesuai dengan fakta serta mendalam dan tidak meluas pada pembahasan yang tidak sesuai dengan permasalahan penelitian.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang penting serta mendukung dalam proses penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memerlukan

beberapa dokumen meliputi draft jadwal pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, daftar Riwayat hidup narasumber, sejarah berdirinya, struktur organisasi, visi misinya, foto selama proses wawancara berlangsung, arsip kegiatan dimadrasah, dan segala informasi yang berbentuk dokumentasi asli yang berkaitan dengan lembaga. (Endang, 2018).

#### **D. Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa “Dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri, karena hanya peneliti yang dapat memahami makna dari interaksi sosial dan fenomena yang diteliti.” Sementara itu, Lexy J. Moleong (2017) juga menyatakan, “Peneliti kualitatif merupakan instrumen utama dalam penelitian, karena peneliti yang menentukan fokus, memilih informan, mengumpulkan data, menafsirkan data, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan pendapat tersebut, instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen utama (human instrument). Selain itu, untuk membantu proses pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Adapun cara pemilihan instrumen dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pertama, peneliti menetapkan fokus penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun. Kedua, peneliti menentukan jenis data yang dibutuhkan,

apakah berupa data perilaku, pandangan, pengalaman, atau dokumen tertulis. Ketiga, berdasarkan kebutuhan data tersebut, peneliti memilih teknik pengumpulan data yang paling relevan, seperti observasi untuk melihat proses secara langsung, wawancara untuk menggali informasi mendalam dari informan, serta dokumentasi untuk memperoleh data tertulis atau arsip pendukung. Instrumen penelitian dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

| No. | Narasumber                    | Jumlah        | Keterangan                                                                 |
|-----|-------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Guru Mata Pelajaran IPS       | 1 orang       | Mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas VIII            |
| 2   | Siswa Kelas VIII              | 3 orang orang | Dipilih secara purposif untuk mewakili respons siswa di kelas VIII         |
| 3   | Kepala Sekolah/Waka Kurikulum | 1 orang       | Memberikan pandangan dan dukungan terhadap kebijakan pembelajaran inovatif |

#### d. Teknik Keabsahan Data

Dalam menguji keabsahan data penelitian, peneliti menggunakan uji kredibilitas triangulasi, yaitu mencari kebenaran data fakta dari berbagai sumber data, meliputi hasil wawancara, hasil observasi serta hasil

dokumentasi dengan tujuan untuk mengetahui pendapat orang lain berdasarkan sudut pandang yang berbeda. Adapun macam-macam triangulasi ada 3, yaitu:

1. Trianggulasi sumber, yaitu dengan cara membandingkan kebenaran suatu fenomena berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti sumber yang berbeda.
2. Trianggulasi teknik, yaitu dengan cara mencari data lain tentang sebuah fenomena yang diperoleh dengan menggunakan teknik yang berbeda yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian hasil yang diperoleh dengan menggunakan metode ini dibandingkan dan disimpulkan sehingga memperoleh data yang bisa dipercaya.
3. Trianggulasi waktu, yaitu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau metode lain dalam waktu yang berbeda. (Sugiyono, 2015).

#### **e. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, maka selanjutnya data tersebut diolah dan disajikan dengan menggunakan suatu metode. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian data tersebut dan dalam skripsi ini data berasal dari naskah wawancara atau interview, catatan lapangan,

catatan dan dokumen resmi. Adapun proses analisis data yang dilakukan adalah dengan langkahlangkah sebagai berikut :

1. Reduksi data: Reduksi data pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan dan pembentukan data matang yang muncul dalam penulisan catatan lapangan sebagaimana hasil pengumpulan data, terdapat episode-episode selanjutnya dalam reduksi data (membuat rangkuman, pengkodean, penyesuaian tema, membuat duster/ pengelompokan, membuat pembagian, menulis memo).
2. Display data: kumpulan informasi yang tertata yang mengizinkan penyusunan kumpulan dan pengambilan tindakan. Display berguna untuk membantu memahami apa yang terjadi dan melakukan sesuatu analisis atau tindakan selanjutnya berdasarkan pemahaman.
3. Penyusunan kesimpulan/verifikasi: menyusun kesimpulan ini secara ringan, memelihara keterbukaan dan skeptis, tetapi kesimpulan masih tetap ada, dalam taraf permulaan dan samar-samar pada awalnya, kemudian menjadi eksplisit dan tertanam.

Dalam hal ini, penulis berusaha dan berharap kesimpulan yang dicapai mampu menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal yaitu berkaitan dengan bisa membantu saya pada judul Penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan ke aktifan siswa kls VIII dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti (Maskur,2018)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran**

###### **a. Penentuan Tujuan Pembelajaran dan Analisis Kebutuhan Siswa**

Tahap awal dalam penerapan gamifikasi adalah menentukan tujuan pembelajaran serta melakukan analisis kebutuhan siswa. Guru IPS terlebih dahulu menetapkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS. Selain itu, guru menganalisis karakteristik siswa kelas VIII yang cenderung menyukai aktivitas interaktif, kompetitif, dan berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan kecenderungan kurang aktif dalam pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru memilih pendekatan gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif. Melalui tahap ini, guru memastikan bahwa gamifikasi bukan sekadar permainan, tetapi tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran IPS.

###### **b. Penentuan Elemen dan Desain Alur Permainan**

Setelah tujuan ditetapkan, guru menentukan elemen gamifikasi yang digunakan, seperti poin, lencana (badge), level, tantangan, serta umpan balik instan. Sistem poin diberikan kepada siswa yang mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan lencana diberikan sebagai bentuk penghargaan atas

pencapaian tertentu. Elemen ini mendorong motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.

Selanjutnya, guru mendesain alur permainan dalam bentuk misi dan tantangan bertingkat. Setiap kelompok siswa harus menyelesaikan tantangan harian berupa kuis dan diskusi. Desain alur yang jelas membuat siswa memahami tahapan permainan dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap level. Hasil wawancara menunjukkan bahwa desain permainan ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Guru IPS menyatakan:

*“Siswa lebih berani menjawab dan aktif bertanya ketika pembelajaran menggunakan permainan.”* (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Siswa juga menyampaikan:

*“Kalau pakai permainan, kami tidak takut salah.”* (Wawancara Siswa, 20 November 2025)

*“Belajarnya jadi santai, jadi berani jawab walaupun ragu.”* (Wawancara Siswa, 20 November 2025)

Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan elemen dan alur permainan yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan.

#### c. Pengembangan Media dan Pelaksanaan Gamifikasi di Kelas

Tahap berikutnya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai kuis interaktif. Guru menyiapkan soal, aturan permainan, sistem penilaian poin,

serta perangkat pendukung seperti proyektor dan jaringan internet\ . Dalam pelaksanaannya, guru:

- a. Menjelaskan aturan permainan,
- b. Membagi siswa dalam kelompok,
- c. Memberikan misi atau tantangan,
- d. Memberikan poin dan lencana,
- e. Memberikan umpan balik langsung.

Umpan balik instan membantu siswa memahami kesalahan dan segera memperbaikinya. Guru IPS menyampaikan:

*“Siswa lebih cepat memahami materi karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.”* (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Siswa juga mengungkapkan:

*“Kalau lewat permainan, materinya lebih gampang diingat.”* (Wawancara Siswa, 20 November 2025)

*“Kami jadi paham karena langsung praktik menjawab soal.”* (Wawancara Siswa, 20 November 2025)

Namun, berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi, penerapan gamifikasi belum dilakukan pada setiap pertemuan karena membutuhkan persiapan yang cukup kompleks. Guru menyatakan:

*“Gamifikasi digunakan pada materi tertentu karena membutuhkan persiapan lebih.”* (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Dengan demikian, meskipun implementasi gamifikasi telah melalui tahapan yang sistematis mulai dari penentuan tujuan hingga pelaksanaan dan evaluasi, penerapannya masih bersifat situasional. Diperlukan perencanaan yang lebih matang dan dukungan sarana prasarana agar gamifikasi dapat terintegrasi secara konsisten dalam pembelajaran IPS.

## **2. Desain Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS**

### **a. Kesesuaian Desain Gamifikasi dengan Tujuan Pembelajaran**

Proses perancangan gamifikasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti diawali dengan analisis tujuan pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru terlebih dahulu mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang harus dikuasai siswa. Setelah itu, guru menentukan bagian materi yang memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk permainan, khususnya materi yang bersifat konseptual, klasifikatif, atau membutuhkan penguatan pemahaman.

Guru tidak serta-merta mengubah seluruh materi menjadi permainan, melainkan memilih materi yang sesuai, misalnya materi yang membutuhkan pengulangan konsep, penguatan istilah, atau latihan soal. Hal ini dilakukan agar gamifikasi tetap selaras dengan tujuan pembelajaran dan tidak mengaburkan substansi materi.

*“Media permainan digunakan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak hanya menghafal konsep. Tidak semua materi*

*bisa dijadikan permainan.” (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru secara sadar menyeleksi materi yang sesuai dengan pendekatan gamifikasi. Proses perancangan dimulai dari identifikasi kompetensi dasar, kemudian guru menentukan indikator pembelajaran yang dapat diperkuat melalui permainan, seperti penguasaan istilah, klasifikasi konsep, dan pemahaman hubungan sebab-akibat. Dengan demikian, gamifikasi tidak menggantikan pembelajaran utama, tetapi berfungsi sebagai strategi pendukung agar tujuan pembelajaran tercapai secara lebih efektif.

Selain itu guru pernyataan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dirancang bukan sekadar untuk hiburan, tetapi sebagai strategi pedagogis untuk membantu siswa memahami konsep secara bermakna. Dalam prosesnya, guru mengemas materi menjadi kuis, teka-teki, atau permainan tanya jawab yang tetap mengacu pada indikator pembelajaran. Dengan demikian, desain gamifikasi berfungsi sebagai media bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS, bukan menggantikan proses pembelajaran itu sendiri.

*Gamifikasi ditempatkan sebagai alat pedagogis yang memperkaya metode pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)*

Berdasarkan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan desain gamifikasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran IPS dan berfungsi

sebagai media pendukung untuk memperkuat pemahaman konsep, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri.

## 2. Unsur Media Gamifikasi yang Digunakan

Unsur gamifikasi yang digunakan meliputi kuis interaktif, teka-teki silang, tantangan kelompok, serta sistem poin dan reward. Guru menjelaskan bahwa pemberian poin bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru IPS menyatakan bahwa :

*Siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran disertai dengan pemberian poin dan tantangan (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025).*

Salah satu siswa juga menyatakan:

*“Kalau ada poin, kami jadi semangat menjawab, walaupun salah tidak apa-apa karena bisa belajar lagi.” (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)*

Berdasarkan hasil temuan penelitian, sistem poin dan tantangan yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas. Kompetisi yang dimaksud bukanlah persaingan yang bersifat negatif, melainkan persaingan yang mendorong siswa untuk berusaha lebih aktif, berani mencoba, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh poin melalui partisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok.

Dalam proses pembelajaran, penerapan sistem poin dan tantangan mengubah pola interaksi yang semula bersifat satu arah menjadi lebih interaktif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan diskusi. Siswa secara aktif berinteraksi dengan guru melalui tanya jawab, serta berinteraksi dengan teman sebaya melalui diskusi kelompok dan kerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Guru IPS menyatakan bahwa :

*Dengan adanya pemberian sistem poin dalam belajar siswa merasa ada tantangan tersendiri dalam belajar dan bahkan ada yang berpacu dengan teman sebangku untuk mendapatkan poin yang lebih tinggi dari teman yang lainnya (wawancara Guru IPS, 20 November 2025)*

Selain itu, unsur reward dalam gamifikasi berfungsi sebagai penguat eksternal yang memberikan pengakuan atas usaha dan pencapaian siswa. Reward tidak hanya berupa poin atau nilai, tetapi juga dapat berupa pujian, pengakuan di depan kelas, atau bentuk penghargaan sederhana lainnya. Penguatan ini meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa usaha yang dilakukan dihargai dan diakui. Secara tidak langsung, hal ini juga membangun rasa percaya diri dan sikap positif terhadap pembelajaran IPS.

Guru IPS menyatakan bahwa :

*Siswa menjadi semangat dalam belajar apabila ada reward (hadiah) yang di berikan, apabila menyelesaikan tantangan yang di berikan, terlebih lagi mereka belajar dalam bentuk kelompok dan akan kelihatan lebih semangat dalam menyelesaikan tugas yang di berikan. (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)*

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem poin, tantangan, dan reward dalam gamifikasi berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara sehat, interaktif, dan partisipatif. Unsur-unsur tersebut mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa serta interaksi antarsiswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

### 3. Tampilan Media Gamifikasi

Tampilan visual yang menarik mampu memusatkan perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan belajar. Media ini menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan membuat siswa lebih terbuka terhadap materi yang disampaikan. Media gamifikasi dinilai menarik secara visual dan menyenangkan oleh siswa. Salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPS terasa lebih santai dan tidak membosankan ketika menggunakan permainan. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa:

*“Belajar IPS menjadi lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui permainan”. (Wawancara Siswa, 20 November 2025).*

Salah satu siswa lainnya juga menyatakan :

*“Belajar dengan metode game itu sangat seru, kelas jadi hidup dan tidak ada yang mengantuk”*. (Wawancara Siswa, 20 November 2025).

Berdasarkan hasil temuan penelitian, sistem poin dan tantangan yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas. Kompetisi yang dimaksud tidak mengarah pada persaingan yang menimbulkan tekanan atau kecemasan, melainkan kompetisi yang mendorong siswa untuk berusaha lebih aktif, berani mencoba, dan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Setiap siswa diberikan kesempatan yang sama untuk memperoleh poin melalui keaktifan, keberanian menjawab, serta keterlibatan dalam kegiatan individu maupun kelompok.

Dalam praktik pembelajaran, sistem poin dan tantangan ini mendorong siswa untuk tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar itu sendiri. Siswa menjadi lebih terdorong untuk berpartisipasi karena setiap usaha dihargai, baik jawaban benar maupun keberanian untuk mencoba. Hal ini menciptakan iklim belajar yang lebih inklusif, di mana siswa dengan kemampuan yang beragam tetap memiliki peluang untuk berkontribusi.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem poin, tantangan, dan reward dalam pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar

yang kompetitif secara sehat, interaktif, dan partisipatif. Unsur-unsur gamifikasi tersebut mampu mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa serta interaksi antarsiswa, sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan satu arah. Dengan demikian, penerapan sistem poin dan reward tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif, rasa percaya diri, serta sikap positif siswa terhadap pembelajaran IPS.

### **3. Faktor Pendukung dan penghambat Implementasi Gamifikasi**

#### **a. Faktor pendukung**

##### **1. Dukungan Kepala Sekolah**

Dukungan kepala sekolah terlihat dari kebijakan yang mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran inovatif. Sikap terbuka terhadap perubahan memberikan ruang bagi guru untuk mencoba metode baru seperti gamifikasi. Kepala sekolah menyatakan bahwa pihak sekolah mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Kepala sekolah menegaskan bahwa guru didorong untuk memanfaatkan media digital agar pembelajaran lebih relevan dengan karakter siswa. Kepala sekolah menyampaikan bahwa :

*Pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman dan karakter peserta didik (Wawancara Kepala Sekolah, 20 November 2025).*

Kepala sekolah juga menambahkan:

*“Guru didorong untuk berinovasi agar siswa tidak jenuh.”*

(Wawancara Kepala Sekolah, 20 November 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru IPS, dukungan pimpinan sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan iklim sekolah yang kondusif bagi penerapan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Dukungan tersebut tidak hanya diwujudkan dalam bentuk persetujuan terhadap penggunaan metode pembelajaran inovatif, tetapi juga dalam bentuk kebijakan, arahan, serta sikap terbuka terhadap perubahan dalam proses pembelajaran.

Kepala sekolah mendorong guru untuk mengembangkan dan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Sikap pimpinan yang terbuka terhadap inovasi memberikan rasa aman dan kepercayaan diri bagi guru untuk mencoba metode baru, termasuk gamifikasi, tanpa rasa takut akan kegagalan atau penilaian negatif. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh kepala sekolah dalam wawancara berikut:

*“Saya selalu mendorong guru untuk berinovasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman serta karakter siswa. Selama tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru tidak perlu takut mencoba metode baru seperti gamifikasi.”*

(Wawancara Kepala Sekolah, 20 November 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dukungan pimpinan sekolah tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga bersifat psikologis dan motivasional. Dengan adanya dukungan tersebut, guru merasa lebih leluasa untuk berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran, sehingga

penerapan gamifikasi dapat dilakukan secara lebih percaya diri dan berkelanjutan.

Selain itu, dukungan pimpinan sekolah juga tercermin dari upaya sekolah dalam memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, meskipun masih terdapat keterbatasan sarana dan prasarana. Pimpinan sekolah memberikan ruang bagi guru untuk berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran, sehingga tercipta budaya sekolah yang mendorong pembelajaran aktif, kreatif, dan partisipatif.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dukungan pimpinan sekolah berperan strategis dalam menciptakan iklim sekolah yang kondusif bagi penerapan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Dukungan berupa kebijakan, motivasi, dan sikap terbuka terhadap inovasi memberikan landasan yang kuat bagi guru untuk mengembangkan dan menerapkan pembelajaran gamifikasi secara berkelanjutan. Tanpa adanya dukungan pimpinan sekolah, implementasi inovasi pembelajaran cenderung sulit berkembang secara optimal.

## 2. Sarana dan Prasarana

Keberadaan proyektor, ruang TIK, dan jaringan internet menjadi faktor pendukung utama dalam penerapan gamifikasi. Fasilitas tersebut memungkinkan guru menampilkan media permainan dan melibatkan siswa secara aktif. Fasilitas ini menjadi pendukung utama penerapan gamifikasi, Guru IPS menyampaikan:

Untuk melaksanakan kegiatan Gamifikasi sarana dan prasarana harus terpenuhi karena sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan kegiatan, dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap maka proses pelaksanaan Gamifikasi akan semakin baik dan meningkat. (Wawancara dengan Guru IPS, 20 November 2025)

Guru juga menambahkan:

*“Proyektor dan internet sangat membantu saat menggunakan permainan.”* (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, sarana dan prasarana memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung kelancaran dan efektivitas pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran IPS. Gamifikasi sebagai metode pembelajaran berbasis media dan teknologi membutuhkan dukungan fasilitas yang memadai agar dapat berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun oleh guru.

Sarana dan prasarana yang dimaksud meliputi ketersediaan perangkat seperti proyektor, komputer atau laptop, ruang TIK, serta jaringan internet yang stabil. Keberadaan fasilitas tersebut memungkinkan guru menampilkan media permainan, kuis interaktif, maupun aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi secara optimal. Dengan dukungan fasilitas yang memadai, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar tanpa hambatan teknis yang berarti.

Sebaliknya, keterbatasan sarana dan prasarana dapat menghambat pelaksanaan gamifikasi. Gangguan jaringan internet, keterbatasan

perangkat, atau kondisi ruang kelas yang kurang mendukung dapat menyebabkan aktivitas permainan terhenti, waktu pembelajaran terbuang, dan konsentrasi siswa terganggu. Oleh karena itu, kesiapan sarana dan prasarana menjadi faktor penentu keberhasilan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru IPS dalam wawancara berikut:

*“Kalau sarana dan prasarana belum lengkap, seperti proyektor atau jaringan internet yang tidak stabil, pelaksanaan gamifikasi jadi tidak maksimal dan sering terhenti di tengah pembelajaran.”*

(Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Kepala sekolah juga mengakui bahwa keterbatasan fasilitas masih menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi, sebagaimana diungkapkan berikut:

*“Sekolah terus berupaya melengkapi sarana pembelajaran, namun memang belum semua fasilitas bisa terpenuhi secara maksimal, sehingga hal ini masih mempengaruhi penerapan metode gamifikasi di kelas.”* (Wawancara Kepala Sekolah, 20 November 2025)

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penerapan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana pendukung. Tanpa dukungan fasilitas yang memadai, pembelajaran berbasis gamifikasi sulit dilaksanakan secara optimal dan berkelanjutan. Selain itu, ketersediaan fasilitas yang memadai juga

berdampak pada motivasi guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran. Guru cenderung lebih percaya diri dan termotivasi untuk menggunakan metode gamifikasi apabila didukung oleh fasilitas yang menunjang. Hal ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana tidak hanya berfungsi sebagai pendukung teknis, tetapi juga sebagai faktor pendorong keberlanjutan inovasi pembelajaran di sekolah.

b. Faktor Penghambat Implementasi Gamifikasi

a . Kendala Teknis

Kendala teknis berupa jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat sering menghambat kelancaran pembelajaran gamifikasi. Gangguan teknis menyebabkan permainan terhenti, waktu pembelajaran terbuang, dan konsentrasi siswa terganggu. Siswa dan guru menyampaikan bahwa jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat menjadi hambatan dalam pembelajaran gamifikasi. Siswa menyatakan bahwa :

*Pembelajaran terkadang terganggu karena jaringan internet lambat (Wawancara Siswa, 20 November 2025).*

Guru IPS juga menyatakan:

*“Kalau internet tidak stabil, permainan jadi terganggu.”*

(Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa serta pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, kendala teknis merupakan salah satu hambatan utama dalam penerapan gamifikasi

di pembelajaran IPS. Kendala teknis yang paling sering muncul adalah jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat pendukung, serta gangguan teknis pada media yang digunakan selama pembelajaran.

Ketika jaringan internet mengalami gangguan atau berjalan lambat, pelaksanaan permainan berbasis digital menjadi terhambat. Aktivitas gamifikasi yang seharusnya berjalan secara interaktif sering kali terhenti, sehingga alur pembelajaran tidak dapat berlangsung sesuai dengan rencana. Kondisi ini menyebabkan waktu pembelajaran terbuang dan fokus siswa terganggu.

Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru IPS dalam wawancara berikut:

*“Kalau jaringan internet tidak stabil, permainan yang digunakan sering terhenti. Akibatnya pembelajaran jadi tidak maksimal dan waktu banyak terbuang hanya untuk menunggu jaringan kembali normal.”* (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Kondisi serupa juga dirasakan oleh siswa. Salah satu siswa menyampaikan bahwa gangguan jaringan membuat pembelajaran menjadi kurang nyaman, sebagaimana pernyataannya berikut:

*“Kadang kalau internet lambat, permainannya berhenti dan kami jadi menunggu lama, jadi susah fokus belajarnya.”* (Wawancara Siswa, 20 November 2025)

Selain itu, keterbatasan perangkat seperti jumlah komputer atau gawai yang tidak sebanding dengan jumlah siswa juga mempengaruhi kelancaran pelaksanaan gamifikasi. Dalam beberapa kondisi, siswa harus bergantian menggunakan perangkat, yang berdampak pada berkurangnya intensitas keterlibatan siswa dalam permainan. Gangguan teknis tersebut tidak hanya menghambat proses pembelajaran, tetapi juga dapat menurunkan motivasi siswa dan guru dalam melaksanakan gamifikasi.

Kendala teknis juga berdampak pada efektivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang telah dirancang melalui gamifikasi tidak dapat tercapai secara optimal apabila aktivitas permainan tidak berjalan dengan lancar. Guru harus menyesuaikan kembali metode pembelajaran secara mendadak, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala teknis menjadi hambatan utama dalam penerapan gamifikasi karena berdampak langsung pada kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur yang lebih baik, khususnya terkait kestabilan jaringan internet dan ketersediaan perangkat pendukung, agar gamifikasi dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran.

## 2. Keterbatasan Kompetensi Guru

Belum adanya pelatihan khusus membuat guru mengembangkan gamifikasi secara mandiri. Hal ini mempengaruhi variasi dan

keberlanjutan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS. Kepala sekolah mengakui bahwa belum adanya pola latihan khusus yang membuat guru masih belajar secara mandiri dalam menerapkan gamifikasi. Kepala sekolah menyatakan bahwa :

Sekolah masih perlu meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan (Wawancara Kepala Sekolah, 20 November 2025)

Guru IPS juga menyatakan:

*“Kami masih belajar sendiri untuk membuat media gamifikasi.”*

(Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru IPS, peningkatan kompetensi guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS. Meskipun guru memiliki kemauan untuk berinovasi, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu kendala utama di lapangan.

Guru IPS menyampaikan bahwa hingga saat ini, penguasaan gamifikasi masih diperoleh melalui pembelajaran mandiri, seperti mencoba aplikasi, mencari referensi secara daring, atau berdiskusi dengan sesama guru. Kondisi ini menyebabkan penerapan gamifikasi belum optimal dan cenderung belum konsisten, baik dari segi desain media, variasi permainan, maupun integrasi dengan tujuan pembelajaran.

Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru IPS dalam wawancara berikut:

*“Untuk gamifikasi ini kami masih belajar sendiri. Biasanya mencoba aplikasi yang ada, melihat contoh di internet, atau berdiskusi dengan teman guru. Belum ada pelatihan khusus, jadi penerapannya belum bisa maksimal dan masih berbeda-beda setiap pertemuan.” (Wawancara Guru IPS, 20 November 2025)*

Kepala sekolah juga mengakui bahwa belum adanya pelatihan khusus terkait pembelajaran berbasis gamifikasi membuat guru belum memiliki pedoman yang sistematis dalam menerapkannya. Tanpa pelatihan yang terstruktur, guru menghadapi kesulitan dalam merancang permainan yang sesuai dengan karakteristik materi IPS, mengelola waktu pembelajaran, serta melakukan evaluasi hasil belajar siswa melalui gamifikasi.

Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh kepala sekolah dalam wawancara berikut:

*“Selama ini memang belum ada pelatihan khusus tentang pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru masih belajar secara mandiri, sehingga belum memiliki pedoman yang jelas dan sistematis dalam menerapkannya di kelas.” (Wawancara Kepala Sekolah, 20 November 2025)*

Pelatihan berkelanjutan menjadi kebutuhan penting agar guru tidak hanya memahami konsep gamifikasi, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara efektif dan berkelanjutan. Melalui pelatihan, guru dapat meningkatkan kemampuan teknis, kreativitas dalam

mendesain media pembelajaran, serta pemahaman pedagogis terkait penggunaan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan sangat diperlukan agar gamifikasi dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran IPS. Pelatihan yang terstruktur dan berkesinambungan akan membantu guru meningkatkan kemampuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran gamifikasi, sehingga inovasi pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran IPS.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran IPS**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS di kelas VIII dilakukan melalui tahapan yang sistematis, yaitu penentuan tujuan dan analisis kebutuhan, pemilihan elemen dan desain alur permainan, serta pengembangan media dan pelaksanaan di kelas. Temuan penelitian ini dianalisis dengan merujuk pada teori dan hasil penelitian terbaru tentang gamifikasi dalam pendidikan.

#### **a. Penentuan Tujuan Pembelajaran dan Analisis Kebutuhan Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru terlebih dahulu menetapkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian sebelum menerapkan gamifikasi. Guru juga melakukan analisis karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas interaktif, kompetitif, dan berbasis teknologi. Observasi awal

menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran konvensional, sehingga diperlukan strategi yang dapat meningkatkan partisipasi.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Pangestu (2024) yang menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada kejelasan tujuan pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik. Gamifikasi yang tidak didasarkan pada tujuan instruksional yang jelas berpotensi menjadi sekadar aktivitas hiburan tanpa dampak akademik yang signifikan.

Selain itu, menurut Afandi (2025), perencanaan berbasis kebutuhan siswa merupakan prinsip utama dalam desain pembelajaran inovatif, termasuk gamifikasi. Guru perlu menyesuaikan strategi dengan karakteristik generasi digital yang cenderung responsif terhadap pendekatan visual, interaktif, dan berbasis tantangan.

Dengan demikian, tahap penentuan tujuan dan analisis kebutuhan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi diterapkan secara pedagogis, bukan sekadar variasi metode, melainkan sebagai solusi atas rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

## 2. Penentuan Elemen dan Desain Alur Permainan

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, guru memilih elemen gamifikasi berupa poin, lencana (badge), level, tantangan, serta umpan balik instan. Poin diberikan kepada siswa yang mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan lencana diberikan sebagai bentuk penghargaan atas capaian tertentu. Tantangan dirancang secara bertahap agar siswa terdorong untuk menyelesaikan setiap level.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sistem ini meningkatkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi aktif. Siswa menyatakan bahwa mereka tidak takut salah ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rasa aman secara psikologis (*psychological safety*) dalam proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan Salsabila (2025) yang menyatakan bahwa elemen poin dan badge efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa apabila dirancang secara proporsional. Selain itu, Jaramillo (2024) menemukan bahwa desain alur permainan yang bertingkat (*progressive challenge system*) mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa pencapaian siswa.

Desain alur permainan dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk misi harian dan diskusi kelompok. Struktur yang jelas membuat siswa memahami tahapan pembelajaran dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan. Secara teoritis, hal ini sesuai dengan prinsip *self-determination theory* yang menekankan pentingnya rasa kompetensi dan pencapaian dalam meningkatkan motivasi belajar (Ryan & Deci, 2023).

Dengan demikian, pemilihan elemen dan desain alur permainan dalam penelitian ini terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, partisipatif, dan menyenangkan.

### 3. Pengembangan Media dan Pelaksanaan Gamifikasi di Kelas

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan platform digital seperti Quizizz dan Kahoot. Media ini memungkinkan penyajian soal secara interaktif

serta pemberian umpan balik secara langsung. Dalam pelaksanaannya, guru:

- a. Menjelaskan aturan permainan,
- b. Membagi siswa dalam kelompok,
- c. Memberikan misi atau tantangan,
- d. Memberikan poin dan lencana,
- e. Memberikan umpan balik langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa umpan balik instan membantu siswa memahami kesalahan dan segera memperbaikinya. Guru menyatakan bahwa siswa lebih cepat memahami materi karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa juga mengungkapkan bahwa materi lebih mudah diingat melalui permainan.

Temuan ini sejalan dengan Rinaldi (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan platform gamifikasi digital dapat meningkatkan interaksi, respons cepat terhadap kesalahan, dan keterlibatan kognitif siswa. Selain itu, Afandi (2025) menegaskan bahwa umpan balik langsung dalam pembelajaran berbasis game mempercepat proses pemahaman konsep karena siswa memperoleh informasi korektif secara real time.

Namun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi belum dilakukan pada setiap pertemuan. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan persiapan yang lebih kompleks, mulai dari penyusunan soal, desain sistem poin, hingga kesiapan perangkat teknologi. Temuan ini sejalan dengan Pangestu (2024) yang menyatakan bahwa salah satu

tantangan utama dalam implementasi gamifikasi adalah kesiapan guru dan dukungan sarana prasarana.

Dengan demikian, meskipun gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, penerapannya masih bersifat situasional dan memerlukan perencanaan yang lebih matang agar dapat terintegrasi secara konsisten dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis teori terbaru, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS menunjukkan dampak positif terhadap partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa. Implementasi yang diawali dengan penentuan tujuan yang jelas, pemilihan elemen permainan yang tepat, desain alur yang terstruktur, serta pemberian umpan balik instan terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Namun demikian, keberlanjutan penerapan gamifikasi sangat bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan media, serta pengelolaan waktu yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan dukungan institusi dan pengembangan kompetensi guru agar gamifikasi dapat diintegrasikan secara sistematis dan berkelanjutan dalam pembelajaran IPS.

## **2. Desain Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS**

### **a. Kesesuaian Desain Gamifikasi dengan Tujuan Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian, desain gamifikasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti disusun dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang tercantum dalam RPP. Guru terlebih

dahulu menganalisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran, kemudian menentukan materi IPS yang relevan untuk dikemas dalam bentuk permainan. Tidak seluruh materi dijadikan gamifikasi, melainkan hanya materi tertentu yang membutuhkan penguatan pemahaman konsep, penguasaan istilah, serta latihan dan pengulangan materi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Karimah dkk. (2025) dalam jurnal Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game, yang menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Dalam penelitian tersebut, guru hanya memilih materi tertentu yang dianggap cocok untuk dikemas dalam bentuk permainan.

Selain itu, penelitian Aisyah dkk. (2025) dalam jurnal Enhancing Student Participation through Gamification-Based Digital Learning Media juga menegaskan bahwa desain gamifikasi yang efektif adalah gamifikasi yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar menambahkan unsur permainan. Gamifikasi harus mendukung pencapaian kompetensi siswa melalui aktivitas yang terstruktur.

Dengan demikian, desain gamifikasi dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti telah sesuai dengan hasil penelitian terdahulu, yaitu bahwa gamifikasi yang efektif harus diselaraskan dengan tujuan

pembelajaran dan karakteristik materi, sehingga berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sekadar hiburan.

## 2. Unsur Gamifikasi yang Digunakan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur gamifikasi yang digunakan meliputi kuis interaktif, teka-teki silang, tantangan kelompok, sistem poin, dan reward. Unsur-unsur tersebut dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Aisyah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, level, dan leaderboard mampu meningkatkan partisipasi siswa karena menciptakan suasana kompetitif yang sehat serta mendorong interaksi sosial antar siswa.

Selain itu, penelitian Saharani dan Ningsih (2025) dalam jurnal Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Tahfidz juga membuktikan bahwa penggunaan elemen seperti poin, tantangan, dan reward mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Unsur gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif, berani mencoba, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Dengan demikian, penggunaan sistem poin, tantangan, dan reward dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang

kompetitif secara sehat, meningkatkan motivasi, serta memperkuat keterlibatan siswa.

### 3. Tampilan Media Gamifikasi

Berdasarkan hasil penelitian, tampilan media gamifikasi dinilai menarik oleh siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Visual yang digunakan membantu memusatkan perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan selama pembelajaran IPS berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Karimah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa tampilan visual media GBL seperti Wordwall dan Quizizz mampu meningkatkan fokus dan antusiasme siswa karena media disajikan secara interaktif dan menarik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Aisyah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa desain visual gamifikasi digital membuat siswa lebih nyaman dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga interaksi siswa dengan materi dan guru menjadi lebih intens

Dengan demikian, tampilan media gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi, fokus, dan kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Gamifikasi**

#### **a. Faktor Pendukung**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan kepala sekolah dan ketersediaan sarana prasarana menjadi faktor utama pendukung penerapan gamifikasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Aisyah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh dukungan institusi sekolah dan lingkungan belajar yang kondusif. Dukungan pimpinan sekolah memudahkan guru dalam mengembangkan media gamifikasi.

Penelitian Karimah dkk. (2025) juga menegaskan bahwa penggunaan GBL dapat berjalan optimal apabila didukung oleh fasilitas teknologi seperti perangkat digital dan akses internet yang memadai.

Dengan demikian, dukungan pimpinan sekolah dan ketersediaan sarana prasarana menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi gamifikasi di SMPN 2 Lembah Gumanti.

#### **2. Faktor Penghambat**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala teknis dan keterbatasan kompetensi guru menjadi hambatan utama dalam penerapan gamifikasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Saharani dan Ningsih (2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan kemampuan guru dalam

mengoperasikan media digital serta kendala teknis menjadi faktor penghambat dalam penerapan gamifikasi secara optimal.

Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Aisyah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi efektif, tidak semua guru siap secara teknis dan pedagogis untuk menerapkannya secara maksimal.

Dengan demikian, keterbatasan kompetensi guru dan kendala teknis menjadi hambatan utama dalam implementasi gamifikasi, sehingga diperlukan pelatihan berkelanjutan serta peningkatan fasilitas teknologi agar gamifikasi dapat diterapkan secara optimal.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini konsisten dengan jurnal rujukan pada penelitian ini, yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, partisipasi, dan pemahaman siswa. Namun, penelitian ini memiliki kekhasan pada konteks pembelajaran IPS di SMPN 2 Lembah Gumanti, sehingga memberikan kontribusi empiris baru dalam kajian implementasi gamifikasi di tingkat SMP.