PENERAPAN PENDEKATAN *GAMIFIKASI* BERBANTUAN *PLATFORM WAYGROUND* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI A PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Fransiska Martia[1], Putri Meiensi[2], Hesti Wulandari[3], Hayyu Angreni[4], Gregorius Jampi[5], Hadi Wiyono[6], Titik Sukmawati[7]

[1,2,3,4,5]Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

[6]Program studi Pendidikan ekonomi, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

[7]SMAN 8 Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

***Email** ;* [1]martiafransiska@gmail.com; [2]putrimeiensi@gmail.com; [3]whesti54@gmail.com; [4]hayyuangreni511@gmail.com; [5]gregoriusjampi050901@gmail.com; [7]hadipips@untan.ac.id [8]titiksukmawati44@guru.sma.belajar.id*

Abstract

This study was motivated by low learning engagement among students in class XI A at SMAN 8 Pontianak in the Pancasila Education subject. The purpose of this study was to improve learning engagement through the implementation of a gamification approach assisted by the Wayground platform. This study used Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model in two cycles. The subjects were 36 students of class XI A. Data were collected through observation and documentation, with four learning-engagement indicators: enthusiasm in learning, asking questions, interaction with the teacher, and task completion. Data were analyzed using descriptive quantitative percentages. The results showed an increase in average learning engagement from 42.36% in the pre-cycle to 67.36% in Cycle I and 84.72% in Cycle II. Thus, the implementation of a Wayground-assisted gamification approach was associated with increased learning engagement and exceeded the predetermined success criterion of 80%.

Keywords: Gamification; Wayground; Learning Engagement; Pancasila Education; Classroom Action Research.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik kelas XI A SMAN 8 Pontianak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian adalah meningkatkan keaktifan belajar melalui penerapan pendekatan gamifikasi berbantuan platform Wayground. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas XI A. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi dengan empat indikator keaktifan belajar, yaitu antusias dalam pembelajaran, bertanya, berinteraksi dengan guru, dan menyelesaikan tugas. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan belajar dari 42,36% pada pra-siklus menjadi 67,36% pada Siklus I dan 84,72% pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan pendekatan gamifikasi berbantuan Wayground menunjukkan peningkatan keaktifan belajar dan melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 80%.

Kata Kunci: Gamifikasi; Wayground; Keaktifan Belajar; Pendidikan Pancasila; PTK.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran inti yang memiliki peran fundamental dalam pembentukan karakter, sikap, dan identitas nasional peserta didik sebagai warga negara Indonesia. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Namun, realita pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa tujuan tersebut kerap terkendala oleh rendahnya keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI A SMAN 8 Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, ditemukan bahwa keaktifan belajar peserta didik masih sangat rendah. Dari 36 peserta didik yang hadir, hanya sebagian kecil yang tampak antusias mengikuti pembelajaran. Rendahnya keaktifan ini termanifestasi dalam empat kondisi: (1) minimnya semangat dan perhatian peserta didik saat guru menyampaikan materi; (2) hampir tidak ada peserta didik yang berinisiatif mengajukan pertanyaan; (3) interaksi antara peserta didik dengan guru sangat terbatas; serta (4) banyak peserta didik yang tidak menyelesaikan tugas secara tepat waktu dan menyeluruh.

Keaktifan belajar merupakan unsur penting dalam terciptanya pembelajaran yang bermakna. Menurut Mulyasa (2006), keaktifan peserta didik dapat diamati melalui berbagai bentuk keterlibatan dalam pembelajaran, termasuk antusiasme, bertanya, dan interaksi dengan guru. Dalam konteks pembelajaran, motivasi juga berkaitan dengan dorongan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar (Sardiman, 2016). Rendahnya keaktifan belajar yang ditemukan di kelas XI A SMAN 8 Pontianak sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik (Yuliatin & Rosmilawati, 2025; Hayati dkk., 2025).

Di era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk mendukung motivasi dan keterlibatan peserta didik (Prasetyo & Aziz, 2025; Sardiman, 2016). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi, seperti poin, kompetisi, dan umpan balik, dapat berkaitan dengan peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik (Valentinna dkk., 2024; Utami dkk., 2024; Utami dkk., 2026; Ayunda dkk., 2026).

Platform Wayground merupakan platform pembelajaran digital berbasis web yang dapat digunakan untuk menyajikan aktivitas belajar interaktif dan mengintegrasikan unsur gamifikasi, seperti poin, tantangan, dan papan peringkat, ke dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan platform digital berbasis gamifikasi dapat menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan memberikan umpan balik kepada peserta didik (Pradani dkk., 2026; Ibrahim & Fauziah, 2025). Melalui fitur-fitur tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan terarah. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan manfaat gamifikasi maupun platform digital sejenis dalam mendukung keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus menguji penerapan pendekatan gamifikasi berbantuan Wayground untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI A di SMAN 8 Pontianak masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI A SMAN 8 Pontianak melalui penerapan pendekatan

gamifikasi berbantuan platform Wayground.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). PTK digunakan sebagai upaya sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas (Arikunto dkk., 2021). Penelitian dilaksanakan di kelas XI A SMAN 8 Pontianak dengan subjek penelitian sebanyak 36 peserta didik, terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Modul Ajar berbasis gamifikasi sesuai prinsip pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), mendaftarkan peserta didik pada platform Wayground, merancang misi dan tantangan belajar sesuai Capaian Pembelajaran, serta menyusun lembar observasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan aktivitas pembelajaran dengan elemen gamifikasi melalui platform Wayground. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk mengamati keaktifan peserta didik, keterlaksanaan pembelajaran, serta perubahan yang terjadi setelah tindakan diberikan. Selanjutnya, hasil observasi dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah dilaksanakan serta menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti bersama satu orang guru mitra sebagai observer untuk mengamati keaktifan belajar peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan artefak belajar peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus $P = (F / N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase keaktifan, F sebagai jumlah peserta didik yang aktif pada indikator tertentu, dan N sebagai jumlah seluruh peserta didik (36 orang).

Indikator keaktifan belajar yang diobservasi pada peserta didik kelas XI A mengacu pada empat indikator dari Mulyasa (2006), meliputi: (1) antusias dalam pembelajaran, (2) bertanya, (3) berinteraksi dengan guru, dan (4) menyelesaikan tugas. Peserta didik dinyatakan aktif pada suatu indikator apabila memenuhi minimal dua dari tiga deskriptor yang telah ditetapkan untuk masing-masing indikator.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila rata-rata persentase keaktifan belajar peserta didik pada keempat indikator mencapai minimal 80%. Apabila kriteria tersebut belum tercapai pada akhir suatu siklus, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan yang dihasilkan dari proses refleksi, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Prasiklus (Kondisi Awal)

Sebelum dilaksanakan proses perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, peneliti melakukan observasi awal untuk melihat kondisi nyata keaktifan belajar kelas XI A. Pengamatan dilakukan terhadap 36 peserta didik menggunakan lembar observasi yang memuat empat indikator keaktifan dari Mulyasa (2006). Hasil observasi pra-siklus menunjukkan kondisi yang memprihatinkan, pada

indikator antusias dalam pembelajaran hanya 47,22% peserta didik yang aktif, pada indikator bertanya hanya 36,11%, pada indikator berinteraksi dengan guru hanya 41,67%, dan pada indikator menyelesaikan tugas hanya 44,44%. Rata-rata keaktifan belajar pada pra-siklus hanya mencapai 42,36%, jauh di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan (80%). Kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran minim. Temuan ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan perbaikan melalui penerapan pendekatan gamifikasi berbantuan platform Wayground.

2. Siklus I

Pada Siklus I, guru menerapkan pendekatan gamifikasi berbantuan platform Wayground dalam satu kali pertemuan berdurasi 2 × 45 menit dengan materi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Dasar Negara dan Pandangan Hidup Bangsa. Kegiatan diawali dengan orientasi platform, di mana guru memperkenalkan Wayground dan memandu peserta didik mengakses akun masing-masing. Pada kegiatan inti, peserta didik menyelesaikan misi dan tantangan yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif, studi kasus singkat, dan refleksi nilai, dengan sistem poin (bertanya = 10 poin, merespons guru = 15 poin, menyelesaikan misi tepat waktu = 20 poin, bonus pertanyaan berkualitas = 25 poin) yang langsung terlihat pada papan peringkat.

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan peningkatan pada keempat indikator keaktifan: antusias dalam pembelajaran meningkat menjadi 66,67%, bertanya meningkat menjadi 58,33%, berinteraksi dengan guru meningkat menjadi 69,44%, dan menyelesaikan tugas meningkat menjadi 75,00%. Rata-rata keaktifan belajar pada Siklus I mencapai 67,36%, meningkat 25 poin persentase dari pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%).

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada akhir pelaksanaan Siklus I, ditemukan beberapa kendala untuk mencapai target, antara lain: (1) sebagian peserta didik masih membutuhkan waktu yang cukup lama untuk beradaptasi dengan antarmuka platform; (2) variasi tantangan masih terbatas; (3) peserta didik yang cenderung introvert masih enggan berinteraksi meskipun ada insentif poin; dan (4) beberapa peserta didik belum memahami cara mengakses fitur misi secara optimal. Temuan refleksi ini menjadi dasar perbaikan pada proses Siklus II.

3. Siklus II

Berdasarkan refleksi pada Siklus I, guru melakukan sejumlah perbaikan tindakan pada Siklus II, meliputi: (1) penyediaan panduan visual penggunaan fitur Wayground sebelum pertemuan; (2) penambahan variasi jenis tantangan, termasuk tantangan kolaboratif berpasangan dan tantangan analisis kasus kontekstual; (3) penambahan bonus poin khusus untuk pertanyaan berkualitas tinggi atau yang mendorong diskusi kelas; serta (4) pengaturan alur pembelajaran yang lebih terstruktur dengan pembagian waktu yang lebih proporsional. Materi pada Siklus II adalah Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara di Era Digital, dengan misi yang dirancang lebih bervariasi berupa tantangan individual, tantangan berpasangan (debat mini berbasis nilai Pancasila), dan tantangan kreatif (pembuatan argumen tertulis). Sistem poin turut disesuaikan dengan memberikan bobot lebih tinggi pada indikator bertanya dan berinteraksi untuk mendorong peningkatan pada kedua indikator yang pencapaiannya paling rendah pada Siklus I.

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan pada keempat indikator keaktifan, melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan: antusias dalam pembelajaran meningkat menjadi 86,11%, bertanya meningkat menjadi 80,56%, berinteraksi dengan guru meningkat menjadi 86,11%, dan

menyelesaikan tugas meningkat menjadi 86,11%. Rata-rata keaktifan belajar pada Siklus II mencapai 84,72%, meningkat 17,36 poin persentase dari Siklus I dan telah melampaui kriteria keberhasilan (80%), sehingga kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Rekapitulasi peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI A SMAN 8 Pontianak secara klasikal dari kondisi awal (pra-siklus) hingga Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Perkembangan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Indikator Keaktifan	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (Pra-siklus → Siklus II)
Antusias dalam pembelajaran	47,22 %	66,67 %	86,11 %	+38,89 poin
Bertanya	36,11 %	58,33 %	80,56 %	+44,45 poin
Berinteraksi dengan guru	41,67 %	69,44 %	86,11 %	+44,44 poin
Menyelesaikan tugas	44,44 %	75,00 %	86,11 %	+41,67 poin
Rata-Rata Keaktifan Klasikal	**42,36 %**	**67,36 %**	**84,72 %**	**+42,36 poin**

Sumber: Data observasi penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa terjadi peningkatan pada keempat indikator keaktifan belajar dari pra-siklus hingga Siklus II. Peningkatan peningkatan terbesar terjadi pada indikator bertanya, yaitu sebesar 44,45 poin persentase (dari 36,11% menjadi 80,56%), diikuti indikator berinteraksi dengan guru sebesar 44,44 poin persentase (dari 41,67% menjadi 86,11%), indikator menyelesaikan tugas sebesar 41,67 poin persentase (dari 44,44% menjadi 86,11%), dan indikator antusias dalam pembelajaran sebesar 38,89 poin persentase (dari 47,22% menjadi 86,11%). Secara rata-rata, keaktifan belajar klasikal meningkat 42,36 poin persentase, yakni dari 42,36% pada pra-siklus menjadi 84,72% pada Siklus II. Peningkatan rata-rata terbesar terjadi antara pra-siklus dan Siklus I (+25 poin), sedangkan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II (+17,36 poin) menunjukkan bahwa setiap siklus terdapat peningkatan yang konsisten dan terus naik.

Pada tahap pra-siklus, keaktifan belajar peserta didik tergolong rendah dengan persentase sebesar 42,36%. Sebagian besar peserta didik tampak kurang antusias selama pembelajaran berlangsung, jarang mengajukan pertanyaan, kurang aktif berinteraksi dengan guru, serta cenderung tidak menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal.

Pada Siklus I, guru mulai menerapkan pendekatan gamifikasi berbantuan platform Wayground melalui sistem poin, misi, dan papan peringkat. Penerapan tindakan ini meningkatkan keaktifan belajar peserta didik menjadi 67,36%. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, ditemukan beberapa kendala, antara lain adaptasi peserta didik terhadap antarmuka platform yang masih membutuhkan waktu, variasi tantangan yang masih terbatas, serta peserta didik introvert yang masih enggan berinteraksi.

Pada Siklus II, guru melakukan perbaikan dengan menyediakan panduan visual penggunaan platform, menambah variasi tantangan termasuk tantangan kolaboratif berpasangan, memberikan bonus poin untuk pertanyaan berkualitas, serta menyusun alur pembelajaran yang lebih terstruktur. Hasilnya, keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi 84,72% dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi berbantuan platform Wayground diikuti oleh peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI A SMAN 8 Pontianak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rata-rata keaktifan meningkat dari 42,36% pada pra-siklus menjadi 84,72% pada akhir Siklus II, atau meningkat sebesar 42,36 poin persentase. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada berbagai konteks pendidikan (Utami dkk., 2024; Pradani dkk., 2026; Ibrahim & Fauziah, 2025).

Peningkatan indikator antusias dalam pembelajaran dari 47,22% menjadi 86,11% dapat dikaitkan dengan penggunaan elemen gamifikasi yang memberikan tujuan, tantangan, dan umpan balik selama kegiatan belajar. Papan peringkat dan sistem poin memberikan informasi langsung mengenai capaian peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih terstruktur. Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami dkk. (2026) mengenai gamifikasi dalam manajemen kelas serta penelitian Ibrahim dan Fauziah (2025) mengenai penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi.

Peningkatan terbesar terdapat pada indikator bertanya, yaitu dari 36,11% menjadi 80,56%, atau meningkat sebesar 44,45 poin persentase. Dalam penelitian ini, sistem poin memberikan penghargaan terhadap partisipasi peserta didik, termasuk aktivitas bertanya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat mendukung motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Valentinna dkk., 2024; Utami dkk., 2024).

Peningkatan indikator berinteraksi dengan guru dari 41,67% menjadi 86,11% menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat membantu menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Yuliatin & Rosmilawati, 2025; Hayati dkk., 2025). Dalam penelitian ini, interaksi dengan guru juga memperoleh dukungan melalui sistem poin dan tantangan yang mendorong peserta didik memberikan respons selama pembelajaran.

Peningkatan indikator menyelesaikan tugas dari 44,44% menjadi 86,11% menunjukkan bahwa peserta didik semakin banyak menyelesaikan tugas selama penerapan tindakan. Sistem misi, tantangan, poin, dan umpan balik dalam aktivitas pembelajaran dapat membantu memberikan struktur dan dorongan untuk menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai pemanfaatan gamifikasi berbasis platform digital dalam mendukung motivasi dan keterlibatan belajar (Lubis, 2026; Ayunda dkk., 2026).

Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, peningkatan yang dilaporkan hanya mencakup aspek keaktifan belajar yang diukur secara deskriptif kuantitatif melalui lembar observasi, sedangkan hasil belajar kognitif peserta didik belum diukur secara langsung. Kedua, dinamika kualitatif proses pembelajaran, seperti kualitas interaksi antarpeserta didik dalam tantangan kolaboratif dan respons peserta didik terhadap papan peringkat, belum digali secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat menambahkan instrumen tes hasil belajar kognitif dan observasi kualitatif agar dampak penerapan gamifikasi dapat dikaji secara lebih komprehensif.

Penelitian lanjutan juga dapat mengombinasikan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai perubahan keaktifan, motivasi, interaksi, dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan

pendekatan gamifikasi berbantuan Wayground.

D. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi berbantuan platform Wayground di kelas XI A SMAN 8 Pontianak diikuti oleh peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan terjadi pada keempat indikator yang diamati dalam dua siklus, yaitu antusias dalam pembelajaran dari 47,22% menjadi 86,11%; bertanya dari 36,11% menjadi 80,56%; berinteraksi dengan guru dari 41,67% menjadi 86,11%; dan menyelesaikan tugas dari 44,44% menjadi 86,11%. Rata-rata keaktifan belajar meningkat dari 42,36% pada pra-siklus menjadi 84,72% pada akhir Siklus II, sehingga melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%.

Penerapan sistem poin, misi, tantangan, papan peringkat, dan umpan balik dalam pembelajaran memberikan dukungan terhadap peningkatan partisipasi peserta didik pada penelitian ini. Namun, karena penelitian menggunakan analisis deskriptif dan tidak mengukur hasil belajar kognitif maupun motivasi secara langsung, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji dampak penerapan gamifikasi secara lebih komprehensif.

E. Daftar Pustaka

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Ayunda, R. S., Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2026). Studi literatur: Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 11(1), 117–123. https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4137

Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2025). Belajar asyik dan bermakna: Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 23–37. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24199

Ibrahim, J. S., & Fauziah, V. S. (2025). Development of gamification-based Wayground learning media on geographical conditions material in junior high school. Edukasi IPS, 9(2), 92–100. https://doi.org/10.21009/EIPS.009.2.05

Kemendikbudristek. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

Lubis, W. A. (2026). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 78–93. https://doi.org/10.24036/annuha.v6i1.745

Mulyasa, E. (2006). Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pradani, A. P., Muhisom, Rizqi, Y. F., & Khairani, F. (2026). Implementasi model TGT (Teams Games Tournament) berbasis media Wayground untuk meningkatkan hasil belajar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(1), 20–29. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40853

Prasetyo, R. B., & Aziz, T. A. (2025). Pengembangan desain pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi sebagai strategi menumbuhkan motivasi belajar siswa. YASIN, 5(5), 4069–4084. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6582

Sardiman, A. M. (2016). Interaksi dan motivasi belajar mengajar (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Utami, I. T., Marmoah, S., & Supianto. (2026). Tingkat motivasi belajar murid melalui gamifikasi dalam manajemen kelas. Didaktika Dwija Indria, 14(5). https://doi.org/10.20961/ddi.v14i5.124902

Utami, L. S., Sumadi, T., & Abdillah, F. (2024). Pengaruh metode kompetisi berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Actual Insight Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 21–26. https://doi.org/10.56393/didactica.v4i1.2518

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar

siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 8(3), 1722–1732. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476

Yuliatin, I., & Rosmilawati, I. (2025). Mengurai tantangan guru sekolah dasar dalam pemanfaatan gamifikasi untuk meningkatkan keaktifan siswa. Jurnal Basicedu, 9(2), 590–605. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9970