

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Alit Magdalenna Aisyaroh¹, Sofwan Adiputra², M. Badrun³

^{1,2,3}Administrasi Pendidikan Program Magister, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Pringsewu, Indonesia

E-mail: alitmagdalennaaisyaroh@gmail.com¹, sofwan@umpri.ac.id², badrun@umpri.ac.id³

Article History:

Received: 29 Januari 2026

Revised: 21 Maret 2026

Accepted: 04 April 2026

Keywords: Gamifikasi,
Media Pembelajaran Digital,
Motivasi Belajar,
Pembelajaran Interaktif,
SMP.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah Banyuwangi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi melalui platform digital seperti Quizizz dan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Proses implementasi dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru merancang pembelajaran dengan memanfaatkan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan lencana untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Tahap pengorganisasian menunjukkan bahwa pengelolaan peran, waktu, dan sumber daya yang efektif mendukung keberhasilan pembelajaran digital. Pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti meningkatkan partisipasi, antusiasme, serta interaksi dan kolaborasi antarsiswa. Evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, yang tercermin dari semangat belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan emosional. Penelitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung berupa kreativitas guru, dukungan siswa, serta fitur umpan balik dan sistem penghargaan pada platform gamifikasi, sementara kendala meliputi keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan digital guru. Meskipun memiliki keterbatasan pada cakupan dan pendekatan penelitian, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan relevan diterapkan dalam konteks transformasi pendidikan digital.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan budaya manusia yang dinamis. Pendidikan

sangat diperlukan dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan lebih mudah dicapai sehingga dapat membantu kemajuan dari suatu bangsa atau negara. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan budaya manusia yang dinamis. Pendidikan sangat diperlukan dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan lebih mudah dicapai sehingga dapat membantu kemajuan dari suatu bangsa atau negara.

Pendidikan merupakan proses penting yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta potensi individu sepanjang hayat. Memasuki era Industri 4.0, sektor pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Perkembangan digital telah mengubah cara siswa memperoleh informasi, belajar, dan berinteraksi, sehingga menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Motivasi belajar menjadi faktor krusial dalam menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Namun, berbagai temuan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang SMP, cenderung menurun akibat dominasi metode pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Assessment Nasional (AN) tahun 2023 menunjukkan bahwa 36% siswa SMP dan 33% siswa SMA menyatakan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Kemendikbudristek, 2023). Rendahnya motivasi ini tercermin dari minimnya partisipasi aktif, rendahnya inisiatif belajar, serta meningkatnya perilaku pasif siswa, yang berdampak pada pencapaian akademik dan pengembangan keterampilan abad ke-21.

Selain itu, ketidaksesuaian antara karakteristik siswa yang terbiasa dengan teknologi digital dan metode pembelajaran konvensional turut memperparah penurunan motivasi belajar. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif. Salah satu solusi inovatif yang berkembang adalah penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Pendekatan gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti poin, level, papan peringkat, dan reward untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga berpotensi menjadi strategi efektif dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif. Platform seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall terbukti mampu meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar, seperti temuan Hamdani dan Rahmania (2023), Gymnastiar (2022), Sulaksono dan Yusnaidar (2024), serta Rahmatika et al. (2020), yang menegaskan bahwa gamifikasi berdampak positif terhadap keterlibatan, minat, dan pemahaman siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada hasil kuantitatif, sementara kajian mendalam mengenai proses implementasi gamifikasi—meliputi tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, evaluasi, serta faktor pendukung dan penghambat—masih terbatas, khususnya melalui pendekatan kualitatif. Padahal, keberhasilan gamifikasi sangat ditentukan oleh kualitas implementasinya di lapangan.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk mengkaji secara mendalam implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokus penelitian diarahkan pada proses implementasi, respons siswa, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang manajemen pembelajaran berbasis gamifikasi dan motivasi belajar. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi panduan bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan dalam mengintegrasikan gamifikasi secara efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan mengisi kekosongan metodologis dalam literatur yang lebih banyak didominasi oleh pendekatan kuantitatif, tetapi juga menyajikan perspektif baru tentang media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dapat digunakan secara bijak dan efektif untuk membangkitkan kembali semangat belajar di era pendidikan digital. Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul implementasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun studi kasus dilakukan di SMP Muhammadiyah Banyuwangi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan memberikan gambaran faktual dan sistematis mengenai implementasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah Banyuwangi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk dianalisis secara cermat dan akurat. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan pedagogik dan psikologis. Pendekatan Pedagogik digunakan untuk menganalisis kemampuan guru dalam merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Sedangkan Pendekatan Psikologis digunakan untuk mengkaji perubahan motivasi belajar siswa, seperti kehadiran, semangat belajar, perhatian, keberanian bertanya, dan penyelesaian tugas.

Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Banyuwangi, yang dipilih karena masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan inovasi melalui media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Penelitian dilaksanakan pada Juni 2024–Juni 2025, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sumber data berasal dari data lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan guru dan peserta didik sebagai informan utama penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: Tahap Persiapan, meliputi penyusunan pedoman wawancara dan lembar observasi. Tahap Pelaksanaan, meliputi observasi dan wawancara dengan informan penelitian. Tahap Penyelesaian, meliputi analisis data, penarikan kesimpulan, dan penyusunan saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

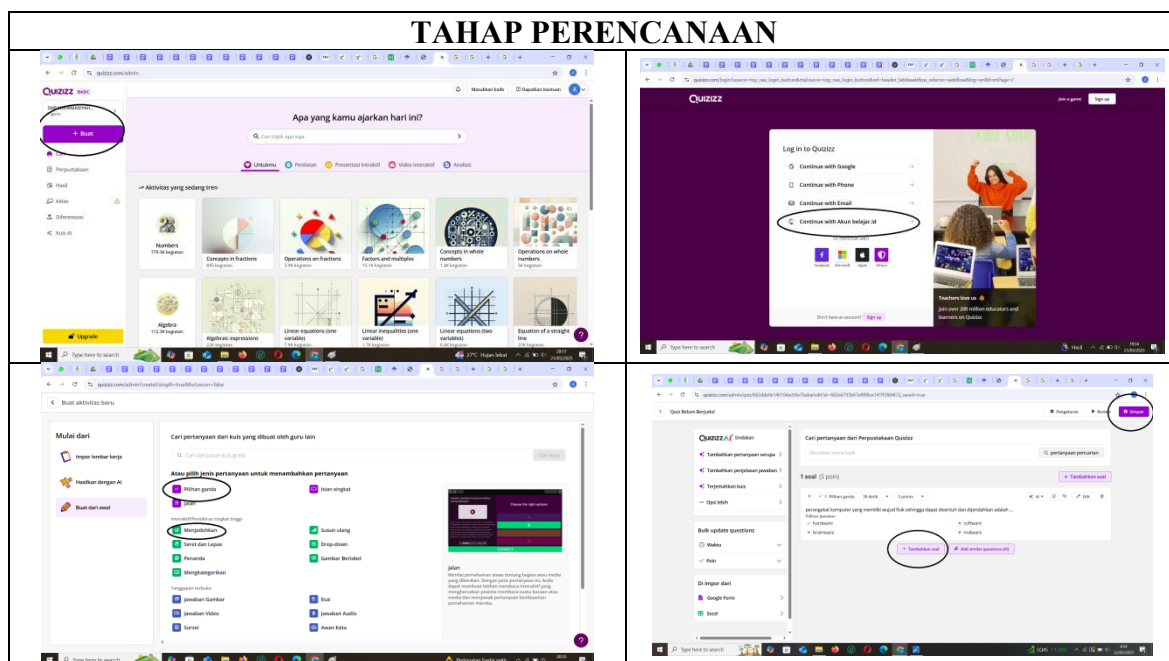
Tahap Perencanaan Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

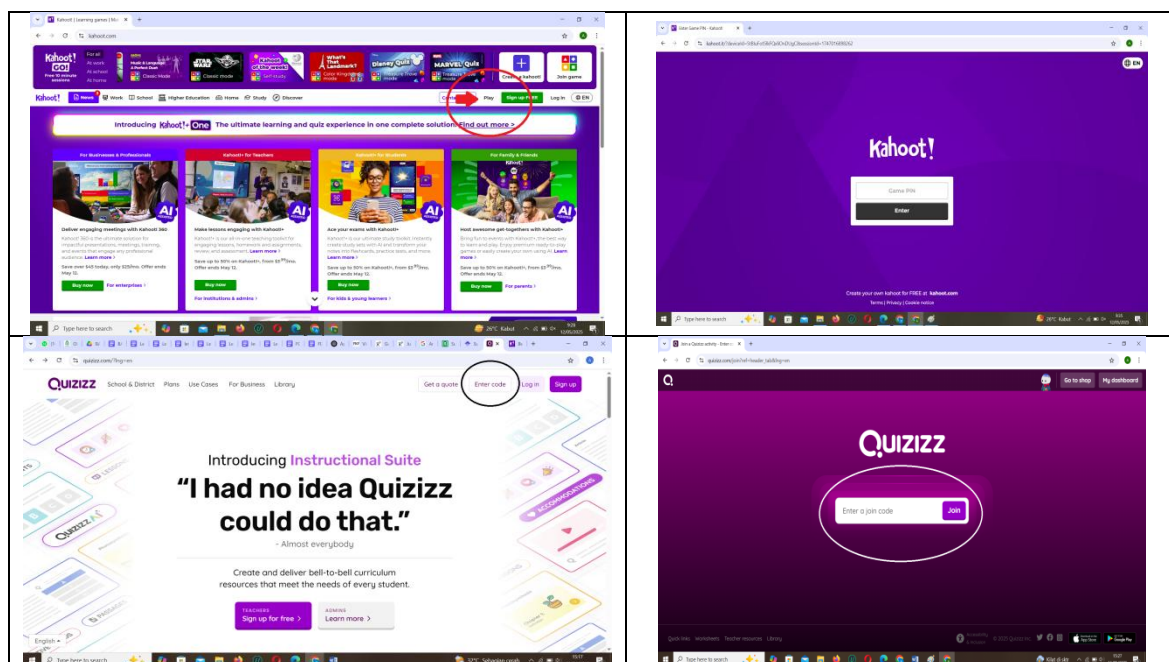
Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang sangat penting dalam manajemen implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Pada tahap ini, guru menentukan tujuan, cara, waktu, serta pihak yang terlibat dalam penggunaan media gamifikasi agar pembelajaran berjalan efektif. Di SMP Muhammadiyah Banyuwangi, perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah dan peserta didik berdasarkan hasil wawancara dan observasi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru merancang pembelajaran gamifikasi secara matang dengan memperhatikan kesiapan dan kebutuhan siswa, pemilihan

platform gamifikasi, serta desain pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan. Guru berperan aktif dalam menyiapkan dan merancang media pembelajaran digital berbasis gamifikasi sesuai dengan kondisi siswa.

Dalam menganalisis kesiapan dan kebutuhan siswa, guru menilai kesiapan teknologi, kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, serta ketersediaan perangkat dan jaringan internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki kesiapan teknologi yang cukup baik dan mampu beradaptasi dengan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Kebutuhan siswa dalam pembelajaran gamifikasi meliputi kebutuhan teknis (perangkat dan jaringan), kebutuhan emosional (suasana belajar menyenangkan, visual menarik, dan penghargaan), serta kebutuhan kognitif (tingkat kesulitan soal dan umpan balik langsung). Pada tahap perencanaan, guru juga memilih platform gamifikasi yang sesuai, yaitu Quizizz dan Kahoot, karena dinilai mudah digunakan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pemilihan platform mempertimbangkan kemampuan teknologi siswa, kebutuhan psikologis, gaya belajar, serta kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, level, badge, dan leaderboard dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Dalam mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi, guru terlebih dahulu menyesuaikan materi dalam RPP, menetapkan tujuan pembelajaran, serta merancang skenario permainan yang selaras dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Guru menjaga keseimbangan antara unsur bermain dan tujuan belajar melalui pendekatan sistematis, pedagogis, dan kontekstual agar pembelajaran tetap efektif. Temuan terakhir menunjukkan bahwa guru menyiapkan materi pembelajaran gamifikasi dengan merancang alur permainan, menentukan tantangan, reward, dan level secara strategis. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menjalankan fungsi manajerial yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.





Gambar 1. Tahap Perencanaan Implementasi Penggunaan Media Digital Gamifikasi

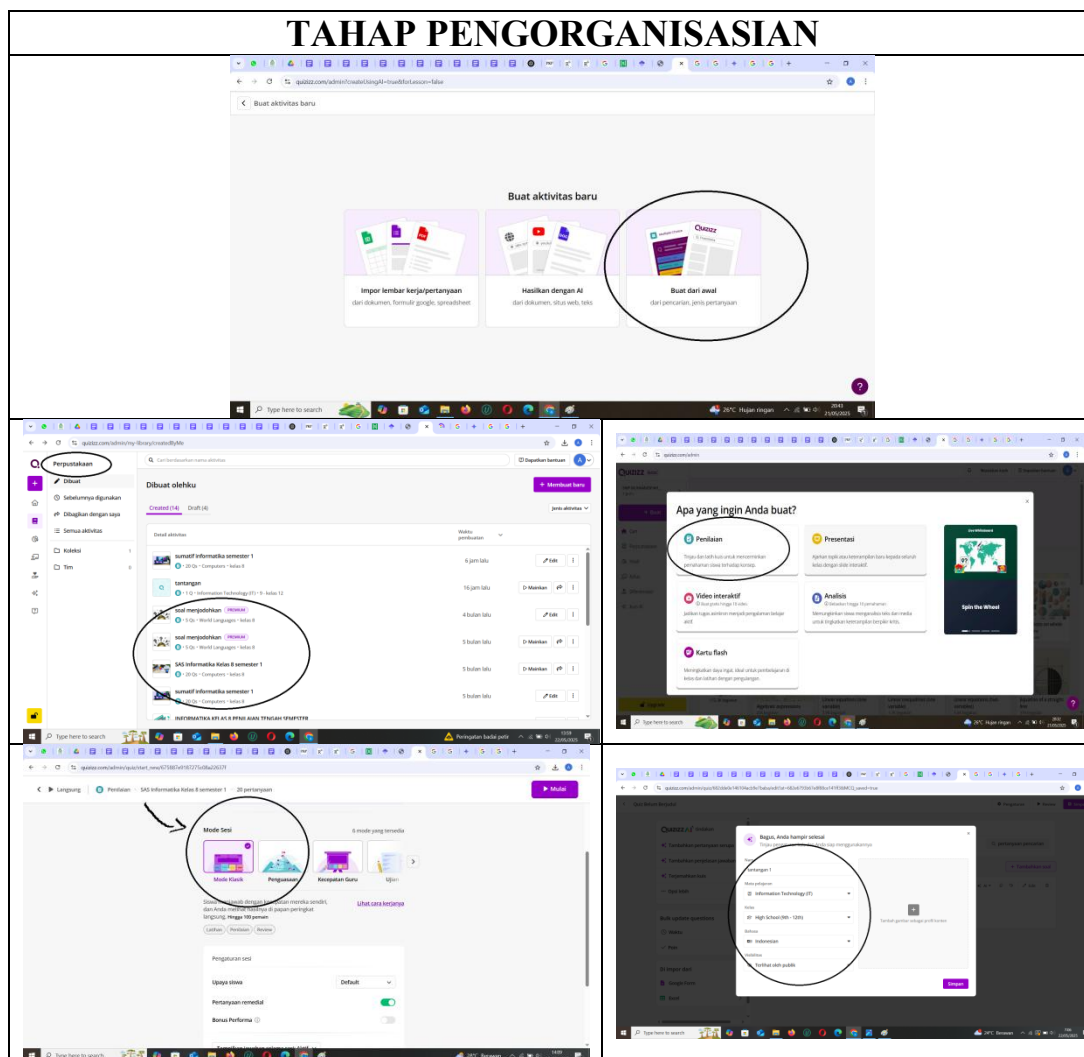
Tahap Pengorganisasian Implementasi Penggunaan Media Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Tahap pengorganisasian merupakan proses manajerial untuk menyusun dan mengalokasikan tugas serta sumber daya agar pembelajaran berjalan efektif dan memiliki arah serta penanggung jawab yang jelas. Pada tahap ini, guru menata sumber daya, mengatur jadwal, dan membagi peran antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa guru mengorganisasikan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan baik melalui penataan sumber daya, pembagian peran, serta pengelolaan jadwal, aktivitas, dan alur pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan sumber daya materi berupa soal atau kuis, sumber daya teknologi seperti laptop, gawai, chromebook, LCD proyektor, dan layar infocus, serta melakukan perizinan kepada pihak sekolah sebagai sumber daya pendukung.

Dalam tahap ini, guru berperan sebagai *organizer* yang bertanggung jawab menyusun alur dan aktivitas pembelajaran, mengatur waktu penggunaan media gamifikasi, serta menetapkan aturan yang jelas. Guru membagi waktu secara terstruktur di setiap tahap pembelajaran dan merancang alur pembelajaran gamifikasi secara sistematis dengan landasan pedagogis yang kuat.

Penerapan elemen gamifikasi seperti *narrative*, *challenge*, *feedback*, *rewards*, *badges*, *leaderboard*, dan *unlockable content* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk memantau perkembangan belajar secara berkelanjutan. Umpan balik langsung dari platform mendukung koreksi pembelajaran secara real time dan penguatan pemahaman konsep. Dengan demikian, tahap pengorganisasian tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga membangun pembelajaran yang kolaboratif, partisipatif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi.



Gambar 2. Tahap Pengorganisasian Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Gamifikasi

Tahap Pelaksanaan Implementasi Penggunaan Media Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

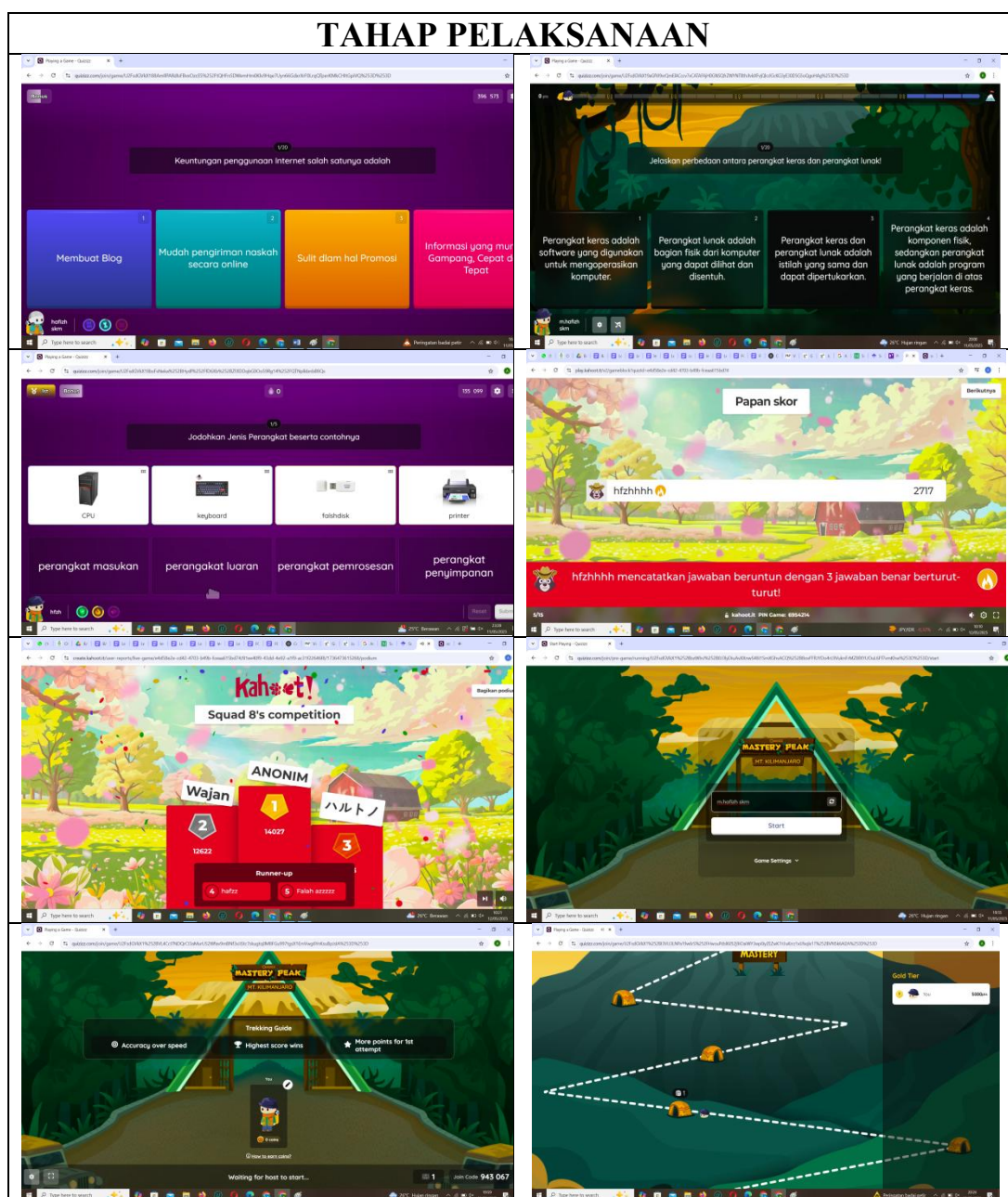
Tahap pelaksanaan merupakan tahap penerapan rencana yang telah disusun pada fase perencanaan dan pengorganisasian ke dalam tindakan nyata dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, seluruh aktivitas pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah dirancang.

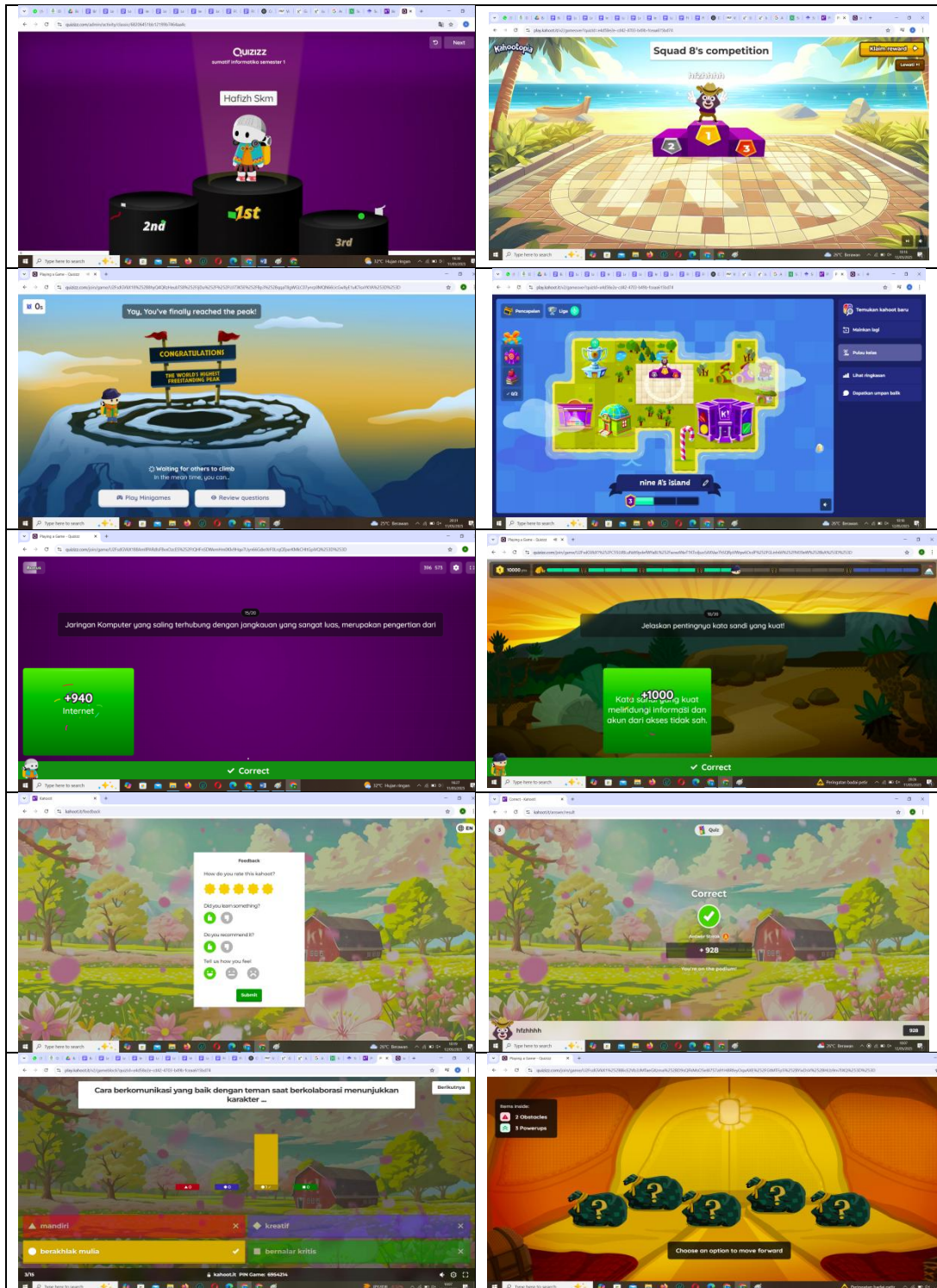
Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa guru melaksanakan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan baik dengan memperhatikan penggunaan media, integrasi elemen gamifikasi, serta penanganan hambatan teknis dan pedagogis. Guru menggunakan media digital gamifikasi secara terencana dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti ulangan harian, review materi, kuis interaktif, dan latihan soal.

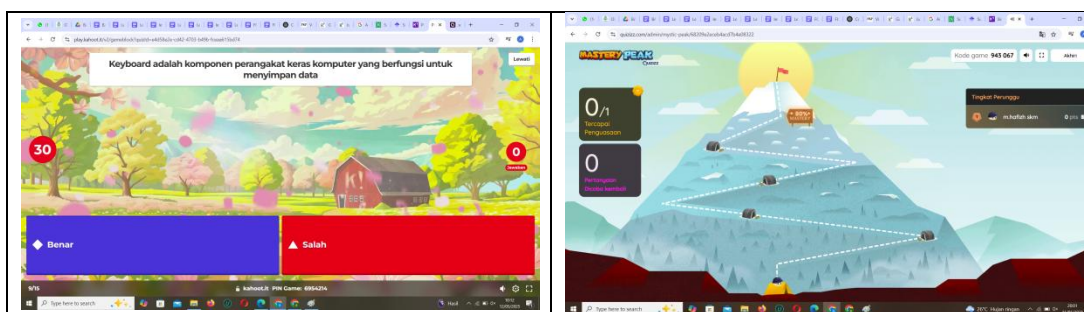
Pada tahap pelaksanaan, media digital gamifikasi diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran secara bertahap dan terstruktur, mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga evaluasi. Pada sesi pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi, dan motivasi awal. Pada kegiatan inti, guru menggunakan Quizizz dan Kahoot sebagai tantangan edukatif dan

kuis interaktif. Selanjutnya, pada sesi review dan evaluasi, guru membahas soal, memberikan umpan balik, serta penghargaan berdasarkan capaian siswa.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa gamifikasi dimanfaatkan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media evaluasi dan penguatan konsep pembelajaran. Platform Quizizz dan Kahoot digunakan secara fleksibel untuk meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman konsep siswa. Elemen permainan seperti skor, leaderboard, waktu, dan visualisasi dikaitkan langsung dengan materi pelajaran, sehingga motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung.







Gambar 3. Tahap Pelaksanaan Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Gamifikasi

Integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa guru tidak hanya menggunakan gamifikasi sebagai hiburan, tetapi secara strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Elemen seperti poin, leaderboard, batas waktu, umpan balik, reward, level, dan narasi pada platform Quizizz dan Kahoot dimanfaatkan sesuai karakteristik mata pelajaran. Guru menerapkan strategi kompetisi, reward, kolaborasi, kreativitas, serta tantangan dan target untuk menjaga motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, pendamping afektif, sekaligus evaluator yang menjaga keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan pedagogis. Meskipun terdapat kendala teknis di awal, kesiapan guru dan kemampuan adaptasi siswa membuat pembelajaran gamifikasi berjalan efektif dan meningkatkan motivasi belajar.

Tahap Evaluasi Implementasi Penggunaan Media Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, baik secara akademik maupun afektif dan perilaku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan semangat belajar, keterlibatan aktif, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran digital. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan membantu penguatan konsep, terutama melalui unsur kompetisi, poin, dan umpan balik langsung.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan tingkat partisipasi siswa berada pada kategori tinggi, mencakup keterlibatan perilaku, kognitif, emosional, dan sosial. Gamifikasi mampu mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan percaya diri. Interaksi sosial antarsiswa meningkat dalam suasana kompetitif yang sportif dan kolaboratif, menciptakan kelas yang kondusif dan partisipatif.

Selain itu, gamifikasi memenuhi kebutuhan psikologis siswa berupa kompetensi, otonomi, dan relasi sosial, sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik yang kuat. Pembelajaran berubah dari yang bersifat satu arah menjadi berpusat pada siswa, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Keberlanjutan dan efektivitas gamifikasi dipengaruhi oleh dukungan infrastruktur dan teknologi, kesesuaian konten dengan karakteristik siswa, serta evaluasi berkelanjutan dan kolaborasi antar guru untuk berbagi praktik pembelajaran yang inovatif.



Gambar 4. Tahap Evaluasi Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Gamifikasi

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Penggunaan Media Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, yaitu kesiapan teknis, kemampuan digital guru dan siswa, kreativitas desain pembelajaran, suasana belajar yang positif, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Keberhasilan ini tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh peran guru sebagai perancang, fasilitator, dan evaluator pembelajaran.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat, dan pengaturan waktu; kendala konseptual berupa

penyesuaian materi ke dalam format permainan; serta kendala pedagogis terkait keseimbangan antara kecepatan soal dan pemahaman konsep. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menerapkan strategi berupa optimalisasi persiapan teknis, pendampingan penggunaan platform, serta penyesuaian format dan durasi permainan sesuai karakter materi dan siswa.

PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi

Tahap perencanaan merupakan fondasi utama dalam implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Guru di SMP Muhammadiyah Banyuwangi merancang pembelajaran secara matang dengan memperhatikan kesiapan dan kebutuhan siswa, pemilihan platform gamifikasi, serta desain pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan. Temuan ini sejalan dengan konsep perencanaan media pembelajaran digital (Suharwoto, 2020) dan model *6D Framework* Werbach & Hunter (dalam Lina, 2025).

Guru menganalisis kesiapan teknologi dan karakteristik siswa, yang sebagian besar merupakan Generasi Z dengan kemampuan adaptasi teknologi yang baik (Dwinanto dalam Pratiwi, 2025). Kebutuhan siswa yang diidentifikasi mencakup kebutuhan teknis, emosional, dan kognitif, sebagaimana dijelaskan oleh Ria (dalam Lina, 2025).

Platform Quizizz dan Kahoot dipilih karena mudah digunakan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif (Nizaruddin; Aisyiah dalam Lina, 2025). Dalam desain pembelajaran, guru menyesuaikan tujuan, materi, dan elemen gamifikasi seperti poin, level, badge, dan leaderboard agar seimbang antara unsur belajar dan bermain.

Perencanaan ini menunjukkan penerapan prinsip *learner-centered design* (Deterding et al., 2011) dan didukung oleh penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa perencanaan gamifikasi yang matang berpengaruh signifikan terhadap motivasi intrinsik siswa (Hamdani & Rahmania, 2023; Pradana et al., 2021; Subekti & Rachmawati, 2022). Dengan demikian, tahap perencanaan yang baik menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi media digital berbasis gamifikasi.

Tahap Pengorganisasian Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi

Tahap pengorganisasian merupakan proses manajerial untuk menata sumber daya, membagi peran, serta mengatur jadwal, aktivitas, dan alur pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara efisien. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SMP Muhammadiyah Banyuwangi telah mengorganisasikan pembelajaran digital berbasis gamifikasi dengan baik melalui penataan sumber daya, pembagian peran, dan pengelolaan alur pembelajaran yang jelas.

Guru menyiapkan sumber daya materi berupa soal atau kuis, sumber daya teknologi seperti laptop, gadget, chromebook, LCD proyektor, dan infocus, serta melakukan perizinan kepada pihak sekolah. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai organizer yang bertanggung jawab menyusun alur dan aktivitas pembelajaran, mengatur jadwal dan waktu penggunaan gamifikasi, serta menetapkan aturan yang jelas. Temuan ini sejalan dengan Nugraha (dalam Suhari, 2024:37) yang menyatakan bahwa guru berperan penting dalam mengorganisasikan kelas agar pembelajaran berjalan sukses.

Pengorganisasian jadwal dan sarana dilakukan dengan pembagian waktu yang spesifik pada setiap tahap pembelajaran sesuai kebutuhan, sehingga menciptakan suasana belajar yang efisien dan kondusif. Hal ini sejalan dengan pendapat Yogita, dkk. (2019:82) dan Zubaidah (2023) yang menekankan pentingnya pengelolaan pembelajaran digital secara efektif untuk mendukung interaksi optimal antara peserta didik dan media.

Dalam pengorganisasian alur, guru merancang pembelajaran gamifikasi secara sistematis dan terstruktur dengan landasan pedagogis yang kuat. Penerapan elemen gamifikasi seperti narrative, challenge, feedback, rewards, badges, leaderboard, dan unlockable content berfungsi sebagai pemicu motivasi sekaligus instrumen evaluatif untuk memantau perkembangan belajar siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, tahap pengorganisasian tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga berperan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, partisipatif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi. Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa pengorganisasian yang sistematis mampu meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan pembelajaran berbasis gamifikasi.

Tahap Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi

Tahap pelaksanaan merupakan tahap realisasi rencana pembelajaran yang telah disusun pada fase perencanaan dan pengorganisasian. Pada tahap ini, seluruh rencana diwujudkan dalam tindakan nyata melalui pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SMP Muhammadiyah Banyuwangi melaksanakan pembelajaran berbasis gamifikasi secara baik dengan memperhatikan penggunaan media, integrasi elemen gamifikasi, serta potensi hambatan teknis dan pedagogis. Pelaksanaan tersebut mencerminkan praktik yang terencana, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan pemberian penghargaan. Hal ini selaras dengan teori Jusuf (2016) yang menekankan empat langkah utama gamifikasi, yaitu penentuan tujuan, desain aktivitas, pemilihan elemen permainan yang relevan, serta evaluasi dan revisi. Pandangan ini juga diperkuat oleh Jusuf (dalam Yunita, 2022:58).

Dalam pelaksanaannya, guru mengintegrasikan gamifikasi secara terstruktur dan bertahap sesuai karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Gamifikasi dimanfaatkan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai media evaluasi dan penguatan konsep pembelajaran (Shobihus dalam Lina, 2025:35; Ria dalam Lina, 2025:80). Media Quizizz dan Kahoot digunakan untuk penilaian, kuis interaktif, review materi, dan latihan soal, yang terbukti meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan Fathoni (dalam Rinov, 2025:75), Nizaruddin (dalam Lina, 2025:52), Baker dan Aisyiah (dalam Lina, 2025:57). Elemen gamifikasi seperti poin, leaderboard, waktu, umpan balik, reward, dan level diintegrasikan secara strategis untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012; Lina, 2025:15; Qanisma dalam Rinov, 2025:34). Pemilihan elemen dilakukan secara kontekstual sesuai karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran (Aisyiah dalam Lina, 2025:46; Legowo dalam Lina, 2025:15).

Guru juga menerapkan strategi kompetisi, reward, kolaborasi, dan tantangan untuk mempertahankan motivasi belajar siswa. Strategi ini sejalan dengan teori motivasi Sardiman (2005), teori behaviorisme melalui positive reinforcement (Shobihus Surur dalam Lina, 2025:35; Ahmad Abdul Rochim, 2025), serta Teori Self-Determination yang menekankan pemenuhan kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Deci & Ryan, 1985). Peran guru dalam pembelajaran berbasis gamifikasi sangat penting sebagai fasilitator, motivator, pendamping afektif, serta evaluator pembelajaran (Yogia, 2019:84). Dengan demikian, pelaksanaan gamifikasi dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara emosional dan kognitif, sehingga mendukung hipotesis penelitian.

Tahap Evaluasi Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi

Tahap evaluasi merupakan tahap penting untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil

belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun perilaku. Evaluasi tidak hanya berfokus pada capaian akademik, tetapi juga pada sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah Banyuwangi, yang ditunjukkan melalui meningkatnya semangat belajar, partisipasi aktif, dan sikap positif terhadap pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan Agustin (dalam Lina, 2025:108–110) dan Fathonil (dalam Rinov, 2025:113) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan sikap belajar positif siswa.

Efektivitas gamifikasi juga terlihat dari meningkatnya antusiasme, fokus belajar, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta penguatan konsep pembelajaran. Unsur kompetisi, poin, dan umpan balik instan membantu siswa lebih fokus, khususnya pada materi konsep dasar (Agustin dalam Lina, 2025:110). Partisipasi siswa berada pada kategori tinggi, termasuk siswa yang sebelumnya pasif. Elemen kompetisi, skor langsung, dan papan peringkat (leaderboard) menjadi faktor utama peningkatan partisipasi (Aisyiah dalam Lina, 2025:73–74; Shobihus dalam Lina, 2025:38; Qanisma dalam Rinov, 2025:34). Selain itu, penggunaan unsur visual dan audio meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan emosional siswa (Azwah dalam Herlina, 2025).

Partisipasi siswa mencakup dimensi perilaku, kognitif, emosional, dan sosial. Siswa menunjukkan fokus belajar yang lebih tinggi, antusiasme, interaksi sosial positif, serta keberanian berpartisipasi, termasuk siswa berprestasi rendah (Puspitasari, 2023; Wahyuddin dalam Rinov, 2025:29). Media gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot terbukti menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif (Synthia dalam Rinov, 2025:74). Dari perspektif Teori Self-Determination, gamifikasi memenuhi kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan siswa, sehingga mendorong motivasi intrinsik yang berkelanjutan (Shobihus dalam Lina, 2025:32).

Selain itu, evaluasi menunjukkan perubahan dinamika kelas dari pembelajaran satu arah menjadi interaktif dan partisipatif, dengan guru berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai aktor utama pembelajaran (Fahrezi, 2024). Respon siswa terhadap gamifikasi juga sangat positif, ditandai dengan meningkatnya keikutsertaan, semangat belajar, dan ketertarikan terhadap media pembelajaran (Ria dalam Lina, 2025:94). Dengan demikian, tahap evaluasi membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa secara emosional dan kognitif, serta berperan penting dalam memperkuat motivasi dan keterlibatan belajar secara berkelanjutan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi di SMP Muhammadiyah Banyuwangi dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi kesiapan teknis, kemampuan digital guru, kreativitas desain pembelajaran, suasana belajar yang positif, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Kreativitas guru, dukungan siswa yang tinggi, serta fitur platform gamifikasi seperti umpan balik langsung dan sistem penghargaan menjadi faktor utama keberhasilan. Hal ini sejalan dengan Dicheva (dalam Lina, 2025:109) yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif ditandai oleh kesesuaian elemen permainan dengan tujuan pendidikan, partisipasi aktif siswa, umpan balik langsung, dan desain yang adaptif. Dengan demikian, keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh peran guru sebagai perancang, fasilitator, dan evaluator pembelajaran.

Di sisi lain, faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, variasi dan keterbatasan perangkat siswa, serta perbedaan kemampuan digital guru. Kendala yang dihadapi mencakup aspek teknis (koneksi internet dan perangkat), konseptual (penyesuaian materi ke format permainan), dan pedagogis (keseimbangan antara kecepatan soal dan pemahaman konsep). Temuan ini selaras dengan Ria (dalam Lina, 2025:89–92) dan Olsson (dalam Lina, 2025:89) yang menyoroti keterbatasan pemahaman guru, kompleksitas perencanaan, serta akses teknologi sebagai tantangan utama penerapan gamifikasi.

Penelitian Anggraini (2025) dan Purnama (2025) menegaskan bahwa kesiapan guru menjadi penentu utama keberhasilan implementasi media digital, sedangkan Amjad (2025) serta Rahmawati dan Sudirman (2022) menekankan pentingnya dukungan institusional dan kebijakan sekolah. Kendala infrastruktur juga sejalan dengan temuan Ifenthaler dan Schweinbenz (2013). Guru mengatasi hambatan tersebut melalui strategi adaptif seperti penggunaan hotspot pribadi, pembagian kelompok belajar, pengaturan jadwal giliran, optimalisasi persiapan teknis, serta pendampingan siswa (Ria dalam Lina, 2025:90).

Secara keseluruhan, hasil penelitian mendukung hipotesis bahwa implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Quizizz dan Kahoot terbukti meningkatkan semangat, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dengan menyoroti proses implementasi secara manajerial, sehingga memperkaya kajian gamifikasi di bidang administrasi pendidikan. Meskipun terdapat keterbatasan pada ruang lingkup, durasi, dan pendekatan kualitatif, temuan ini membuka peluang penelitian lanjutan dengan desain metode campuran pada jenjang pendidikan yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah Banyuwangi. Implementasi yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi berjalan sistematis serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan platform Quizizz dan Kahoot terbukti meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru, dukungan siswa, dan fitur gamifikasi, sedangkan kendala utama adalah keterbatasan jaringan, perangkat, dan kemampuan digital guru. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan dan pendekatan kualitatif, sehingga penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel dan metode yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Amjad, A. I. (2025). *Bridging the gap: Overcoming teachers' hurdles in gamification*. SAGE Publications.
- Anggraini, F. N. (2025). *Teacher readiness and strategy in the implementation of digital pedagogy in Indonesian schools*. *Journal of Educational Technology*, 12(2), 77–90.
- Arief, Miftah. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran Cet.I*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ayunda, R. (2024). *Continuous assessment in gamified learning*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 77–85
- Batubara, Hamdan Husein. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Bestian, M. (2022). *Digital resource management and learning effectiveness*. Asian Education Studies, 8(3), 489–502
- Cahya, Uci Dwi. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Langsa: Yayasan Kita Menulis
- Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. MIS Quarterly, 13(3), 319–340.
- Desi, A. P. (2025). *Implementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Seputar Isu dan Inovasi Pendidikan, 1(1), 29-34.
- Dewi, Oktis Triana. (2024). *Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawa'id Siswa Kelas XI MIPA II MAS AL Khairaat Pusat Palu*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.
- Diana Ariani. (2020). *Gamifikasi Untuk Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 3(2), 144-149.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). *School engagement: Potential of the concept, state of the evidence*. Review of Educational Research, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hamdani, & Rahmania, F. (2023). *Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Islam Digital, 5(1), 44–53.
- Hendra. (2023). *Media Pembelajaran berbasis Digital*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia
- Ifenthaler, D., & Schweinbenz, V. (2013). *The role of infrastructure in technology-enhanced learning*. Computers in Human Behavior, 29(2), 599–607.
- Ismail, Muhammad Ilyas. (2022). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Jack, Eilidh. dkk (2024) *Exploring the impact of gamification on engagement in a statistics classroom*. Information and Inference: A Journal of the IMA, 1-14
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Keller, J. M. (1987). *Development and use of the ARCS model of instructional design*. Journal of Instructional Development, 10(3), 2–10.
- Kirkpatrick, D. (1994). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*. Berrett-Koehler.
- Kustandi, Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Legowo, Y. A. S, dkk. (2024). *Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 1-11
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Martdana, I., & Atno, S. (2025). *Digital motivation cycles in classroom gamification*. Indonesian Journal of Educational Research, 9(1), 23–35.
- Mudlofir, Ali. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Nurdin, Syafruddin. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Ooi, C. L., & Wong, L. M. (2021). *Gamified classroom feedback and student engagement: A Kahoot study*. Computers & Education, 165, 104149.
- Pradana, R., Setiawan, A., & Lestari, D. (2021). *Teacher planning and student engagement in gamified learning*. International Journal of Educational Innovation, 4(2), 95–110.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Prihartini, Yogia., dkk. (2019). *Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop*. Jurnal Islamika, 19(02), 79-88

- Purba, Pratiwi Bernadetta., dkk. (2025). *Pendidikan Di Era Digital Tantangan Bagi Generasi Z*. Dobo: Yayasan Kita Menulis
- Rahmatika, L., & colleagues. (2020). *Web-based gamification media for HTML and CSS learning*. Indonesian Journal of Educational Media, 12(1), 55–68.
- Rahmawati, D., & Sudirman, A. (2022). *School leadership support in digital education innovation*. International Journal of Learning Media and Technology, 17(2), 145–157.
- Safei, Muh. (2011). *Media Pembelajaran Cet I*. Gowa: Alauddin University Press
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi 1*. Jakarta: Kencana
- Seliro Wangi, Nisaul Barokati. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Lamongan: Penerbit Delsmedia
- Subekti, D., & Rachmawati, D. (2022). *Gamification design and learning engagement in Indonesian secondary schools*. Education and Information Technologies, 27(5), 6353–63670.
- Suharwoto, G. (2020). *Digital Learning Management in Indonesian Schools*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(2), 98–107.
- Susanti, Lidia. (2019). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Syaiful Bahri, Djamarah. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ummah, W. (2024). *Peranan Pembelajaran Inovatif Melalui Media Gamifikasi: Bermain Cerita dengan Aplikasi Quizizz*. Siber Nusantara Education Review, 3(1), 56-70.
- Wang, A. I. (2015). *The wear out effect of a game-based student response system*. Computers & Education, 82, 217–227.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton: Digital Press.
- Yunita, Noralia Purwa. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Zubaidah, R. (2023). *Digital classroom management and teacher competence*. Jurnal Manajemen Pendidikan, 8(1), 1–9.