

## **TECHNOLOGICAL INNOVATION IN ISLAMIC EDUCATION (EXPLORING THE IMPACT OF GAMIFICATION-BASED MEDIA ON ENHANCING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING CREATIVITY)**

### **INOVASI TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN ISLAM (MENGGALI DAMPAK MEDIA BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR)**

Received	Revised	Accepted
10-05-2024	18-05-2024	06-06-2024
DOI : <a href="https://doi.org/10.28944/maharot.v8i1.1630">10.28944/maharot.v8i1.1630</a>		

**Komariyah<sup>1</sup>, Muasrul Hasan<sup>2</sup>, Arofatul Chumaidah<sup>3</sup>, Nuril Huda<sup>4</sup>, Sri Utami<sup>5</sup>**

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

<sup>1</sup>[komariyah.kr92@gmail.com](mailto:komariyah.kr92@gmail.com),

<sup>2</sup>[muasrulhasan99@gmail.com](mailto:muasrulhasan99@gmail.com),

<sup>3</sup>[arofatulch@gmail.com](mailto:arofatulch@gmail.com),

<sup>4</sup>[nuril.huda@unitomo.ac.id](mailto:nuril.huda@unitomo.ac.id), <sup>5</sup>[sri.utami.mpd@unitomo.ac.id](mailto:sri.utami.mpd@unitomo.ac.id)

#### **Abstract**

This study aims to determine the basic concepts and impacts of gamified media in enhancing students' learning creativity in elementary schools. The approach used in this research is qualitative with a literature review type. The data collection technique used is documentation with interactive analysis according to Miles & Huberman. The results show that the concept of gamification in learning utilizes technology and IT-based media to increase student engagement and learning outcomes through gaming elements. In elementary schools, gamification stimulates students' interest, enhances creativity, and provides an interactive learning experience. The positive impact is that students become more creative with challenges and rewards from gamification, aiding in the development of creative thinking skills.

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep dasar dan dampak media berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis studi pustaka. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dengan analisis interaktif Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya konsep dasar gamifikasi merupakan penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan. Pada sekolah dasar, gamifikasi merangsang

**Keywords:**  
gamification;  
learning  
creativity;  
technological  
innovation

**Kata kunci:**  
gamifikasi;  
kreativitas  
belajar; inovasi  
teknologi

---

minat siswa, meningkatkan kreativitas dan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Dampak positifnya adalah siswa menjadi lebih kreatif dengan tantangan dan penghargaan dari gamifikasi, membantu pengembangan keterampilan berpikir kreatif.

---

©MAHAROT: Journal of Islamic Education.

This work is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

---

## PENDAHULUAN

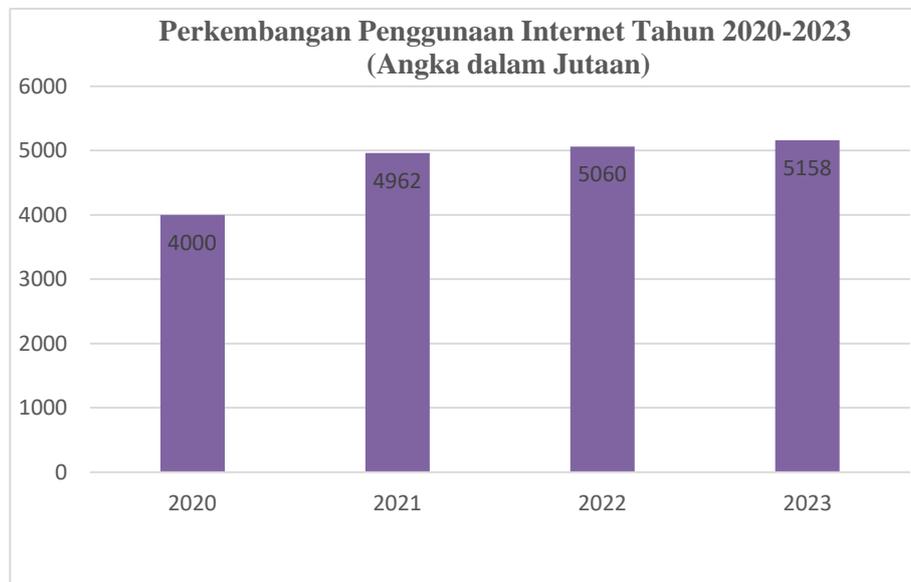
Pendidikan merupakan proses sistematis yang dirancang untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Secara umum, pendidikan mencakup berbagai aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan individu, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial (Rahman et al., 2022). Pendidikan bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dari guru atau sumber lainnya kepada siswa atau peserta didik. Ini termasuk pembelajaran tentang berbagai mata pelajaran, konsep, teori dan informasi yang relevan (Sujana, 2019). Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari. Ini meliputi keterampilan akademis seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta keterampilan sosial, keterampilan teknis, dan keterampilan kritis. Ditambah lagi, pendidikan berperan penting dalam membentuk individu sebagai anggota masyarakat yang produktif. Melalui interaksi dengan guru dan rekan sebaya, individu belajar tentang norma, aturan, dan nilai-nilai yang diterima dalam masyarakat (Nabila, 2021).

Dengan demikian, Pendidikan diposisikan sebagai fondasi utama dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan dan berdaya saing. Di era di mana teknologi terus berkembang pesat, pendidikan harus terus beradaptasi agar tetap relevan dan efektif dalam menjangkau siswa. Salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam dunia pendidikan adalah penggunaan gamifikasi, yaitu menerapkan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran.

Proses pendidikan pada tataran implementasi membutuhkan sebuah inovasi berbasis teknologi. Hal ini dapat diupayakan melalui penggunaan perangkat media pembelajaran yang diperbantukan oleh teknologi berbasis IT karena hal itu memberikan dampak terhadap aspek-aspek penting bagi perkembangan anak didik seperti mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas dan tantangan-tantangan pembelajaran (Andreany, 2022). Kesadaran ini mulai digalakkan

oleh pelaku pendidikan terbukti dari data statistik tahun 2023 pemanfaatan jaringan internet dalam pendidikan semakin meningkat dari beberapa tahun sebelumnya baik dari tingkat dasar sampai menengah atas (Ana Fitrianti et al., 2021).

Hal ini berbanding lurus dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi internet bagi kalangan umum berdasarkan data statistik berikut ini:



**Gambar 1. Statistik Penggunaan Internet di Indonesia**

Dari data di atas, dapat dilihat pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini didasari pada beberapa kemudahan yang dapat dihasilkan dalam pemanfaatan internet dalam menghadapi tantangan kehidupan termasuk peningkatan kreativitas bagi sektor pendidikan.

Pada tingkat sekolah dasar, kreativitas merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Siswa di usia ini memiliki daya imajinasi yang tinggi dan cenderung belajar lebih baik ketika proses pembelajaran diintegrasikan dengan elemen-elemen yang menarik dan menyenangkan (Inayah & Sya, 2022). Namun, tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana menginspirasi kreativitas ini dan menjaga minat siswa agar tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus menggali dampak gamifikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar masih terbatas (Budiyono et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan ini dengan

menginvestigasi dampak penggunaan gamifikasi dalam merangsang kreativitas siswa sekolah dasar.

Gamifikasi bila diterapkan dalam dunia pendidikan sangat penting. Menurut Sebastian Deterding mengungkapkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan konteks yang menyenangkan dan memotivasi bagi pembelajaran. Deterding menekankan pentingnya desain yang baik dalam gamifikasi di mana elemen permainan harus diintegrasikan dengan cermat agar tidak hanya sekadar menarik tetapi juga mendukung tujuan pendidikan. Artinya, gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi dan meningkatkan fokus bagi peserta didik dengan cara mengintegrasikan setiap elemen (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

Kajian tentang penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran telah dilakukan, di antaranya, Haryani et al. (2023) yang menjelaskan bahwa teknologi blockchain dan gamifikasi dapat memberikan solusi bagi dunia pendidikan. Hal ini diperkuat oleh Yusuf (2016) bahwasanya proses pembelajaran menggunakan gamifikasi memberikan alternative untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan gamifikasi tidak selalu harus membuat sebuah games, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun *engagement* dengan tanpa disadari oleh para pembelajar. Lain halnya Aryo (2021) yang mencoba untuk menggabungkan konsep gamifikasi ke dalam proses pembelajaran Elearning. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya dengan gabungan gamifikasi yang tepat ke dalam di bidang e-learning pada perguruan tinggi memiliki efek positif pada proses pembelajaran yang dicapai. Dari tiga penelitian di atas mengungkapkan bahwasanya proses pembelajaran sangat membutuhkan model gamifikasi untuk dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Meskipun demikian, ketiga penelitian tersebut masih fokus pada tataran konsep dan penggunaan secara aplikatif belum menyentuh pada pembahasan pada aspek teknologi dan media. Maka dengan penelitian ini dimana melihat gamifikasi sebagai konsep pengembangan pendidikan dari aspek media pembelajaran.

Dengan memahami konsep dan dampak media berbasis gamifikasi dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan inovasi dan teknologi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di tingkat pendidikan dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi implementasi gamifikasi dalam

kurikulum sekolah dasar secara lebih luas, sehingga mendorong inovasi dan peningkatan kualitas pembelajaran di masa depan.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka. Studi pustaka merupakan jenis penelitian yang prosedurnya dilakukan dengan proses pemeriksaan dan peninjauan sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian yang diangkat (Darmalaksana, 2020). Literatur yang ditinjau berupa karya ilmiah yang dianggap kredibel untuk digunakan dalam penelitian yang sudah terpublish di jurnal nasional terakreditasi dan terindeks pada platform indeksasi bereputasi nasional maupun internasional. Sumber data yang digunakan berupa buku, artikel jurnal yang mengkaji topik tentang teknologi dan media pembelajaran gamifikasi serta karakteristik pembelajaran pada siswa tingkat sekolah dasar. Peneliti menggunakan analisis isi (konten) untuk mengkaji isi teks dari literatur yang peneliti kaji sebelumnya sebagai sumber data (Fiantika, et al., 2022). Analisis data digunakan untuk menemukan kesimpulan dan jawaban dari pertanyaan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Gamifikasi dalam Lingkungan Pembelajaran**

Gamifikasi merupakan penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan atau pekerjaan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil akhir. Tujuan utamanya adalah mendorong partisipasi, merangsang pemecahan masalah dan meningkatkan kreativitas dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Mertayasa et al., 2022).

Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik, di mana individu merasa termotivasi untuk melakukan sesuatu karena kepuasan atau minat pribadi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip permainan, gamifikasi bertujuan untuk membuat pengalaman non-permainan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memuaskan (Vallian, 2022).

Elemen-elemen permainan yang sering digunakan dalam gamifikasi termasuk poin, level, pencapaian, tantangan dan hadiah. Misalnya, dalam konteks pendidikan, siswa dapat diberi poin atau penghargaan setiap kali mereka menyelesaikan tugas atau

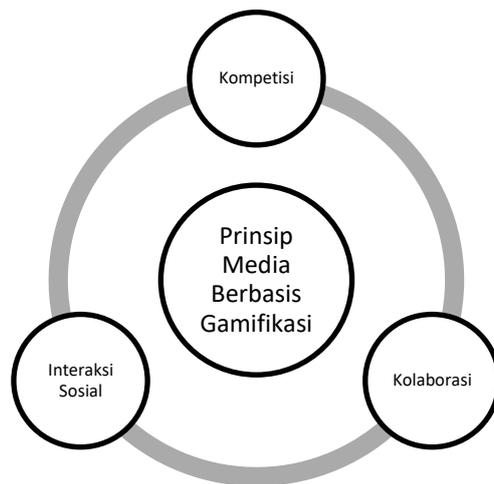
mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Mereka juga dapat naik level atau mendapatkan hadiah virtual atas prestasi (Aditya et al., 2023).

Gamifikasi memiliki beberapa prinsip mencakup konsep penggunaan kompetisi, kolaborasi dan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran atau pekerjaan. Gamifikasi juga mencakup konsep penggunaan kompetisi, kolaborasi dan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran atau pekerjaan (Aditya et al., 2023). *Pertama*, kompetisi. Dalam gamifikasi, kompetisi dapat menjadi pendorong motivasi yang kuat bagi individu untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini dapat diwujudkan melalui penggunaan papan peringkat, di mana peserta bersaing untuk menduduki posisi teratas berdasarkan pencapaian mereka dalam aktivitas tertentu (Regita & Rani, 2023). Artinya, kompetisi dapat merujuk pada penggunaan papan peringkat atau skor yang memungkinkan peserta bersaing satu sama lain. Misalnya, dalam pembelajaran *online*, siswa dapat melihat skor atau peringkat mereka dibandingkan dengan rekan-rekan sekelasnya, yang dapat menjadi motivasi tambahan bagi mereka untuk meningkatkan kinerja mereka. Namun, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kompetisi yang sehat, di mana peserta didorong untuk mencapai yang terbaik tetapi juga didorong untuk mendukung satu sama lain.

*Kedua*, kolaborasi. Gamifikasi sering kali dihubungkan dengan elemen kompetisi, namun kolaborasi juga dapat menjadi bagian penting dari strategi gamifikasi. Melalui pembagian tugas-tugas berbasis tim atau tantangan-tantangan yang memerlukan kerja sama antara peserta, gamifikasi dapat merangsang kolaborasi dan interaksi positif antar individu (Regita & Rani, 2023). Kolaborasi dalam gamifikasi menyoroti kerja sama dan interaksi tim. Guru atau fasilitator dapat merancang tantangan atau misi yang memerlukan kolaborasi antar siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Contohnya, siswa mungkin perlu bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek atau memecahkan masalah tertentu. Kolaborasi ini tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang kerja tim dan interaksi antarindividu.

*Ketiga*, interaksi Sosial. Gamifikasi dapat memanfaatkan fitur-fitur sosial, seperti forum diskusi, komentar atau penilaian antar peserta untuk meningkatkan interaksi sosial antara individu. Hal ini tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, tetapi juga memungkinkan pertukaran ide dan dukungan antar anggota komunitas (Firdaus, 2021). Dalam pemahaman lainnya, gamifikasi dapat memanfaatkan

fitur-fitur sosial dalam platform pembelajaran, seperti forum diskusi atau fitur komentar, untuk mendorong interaksi sosial antara peserta. Melalui interaksi ini, peserta dapat berbagi ide, pengalaman atau dukungan satu sama lain. Interaksi sosial ini tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran individu, tetapi juga membentuk komunitas pembelajaran yang kuat di mana peserta dapat saling mendukung dan memotivasi.



**Gambar 2. Prinsip-Prinsip Gamifikasi**

Dengan demikian, gamifikasi dalam konteks pembelajaran tidak hanya tentang penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level dan pencapaian, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang mendukung kompetisi yang sehat, kolaborasi antar siswa dan interaksi sosial yang positif. Dengan menggabungkan konsep-konsep ini, gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa. Melalui kompetisi yang sehat, kolaborasi dalam kerja tim, dan interaksi sosial yang memperkaya, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan bermakna bagi peserta. Oleh karena itu, gamifikasi merupakan pendekatan yang berpotensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai konteks, termasuk pendidikan sekolah dasar.

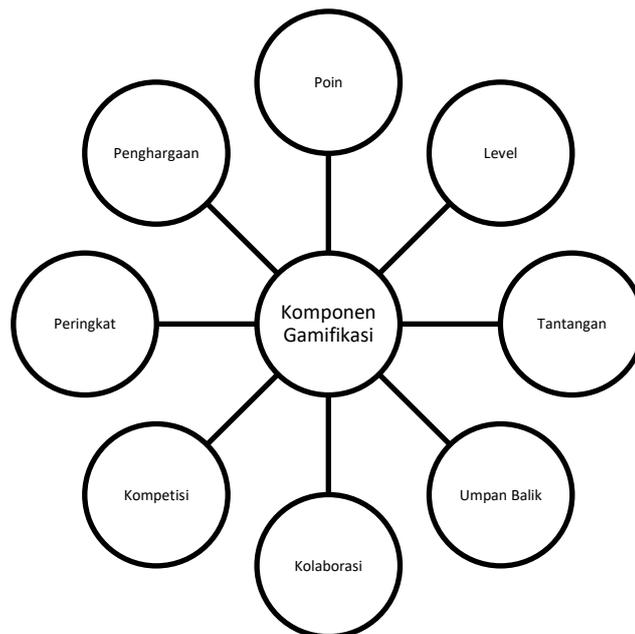
Selain itu, penggunaan pendekatan gamifikasi harus memperhatikan beberapa elemen penting seperti bagian-bagian atau fitur-fitur kunci yang digunakan dalam merancang dan menerapkan strategi gamifikasi. Komponen-komponen yang digunakan dalam pengalaman gamifikasi untuk memotivasi peserta, meningkatkan keterlibatan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Beberapa komponen gamifikasi yang umum digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

*pertama*, poin (*points*). Poin digunakan untuk memberikan penghargaan kepada peserta setiap kali mereka mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Poin ini dapat diakumulasikan dan digunakan untuk memperoleh hadiah atau tingkat yang lebih tinggi (Fatharani et al., 2022). Artinya, Poin adalah unit pengukuran yang diberikan kepada peserta setiap kali mereka mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan tugas tertentu. Poin ini dapat diakumulasikan dan digunakan untuk mendapatkan hadiah atau naik ke level yang lebih tinggi. *Kedua*, level. Konsep level memungkinkan peserta untuk naik ke tingkat yang lebih tinggi seiring dengan kemajuan mereka dalam aktivitas atau pembelajaran. Naik level biasanya dikaitkan dengan peningkatan kompleksitas atau tantangan yang dihadapi oleh peserta (Fatharani et al., 2022). Dengan pemahaman lain yaitu Level menggambarkan tingkat kemajuan peserta dalam pengalaman gamifikasi. Peserta biasanya naik level setelah mencapai sejumlah poin atau memenuhi persyaratan tertentu. Naik level dapat memberikan rasa prestasi dan dorongan tambahan untuk terus berpartisipasi.

*Ketiga*, tantangan (*challenges*). Tantangan adalah tugas-tugas atau misi-misi yang harus diselesaikan oleh peserta. Tantangan-tantangan ini dapat beragam tingkat kesulitannya dan mencakup berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, tugas, atau proyek (Fatharani et al., 2022). Dengan kata lain dipahami bahawasanya tantangan merupakan tugas-tugas atau misi-misi yang diberikan kepada peserta untuk diselesaikan. Tantangan ini dapat bervariasi dalam tingkat kesulitan dan kompleksitas, dan seringkali dirancang untuk mendorong peserta untuk mengembangkan keterampilan atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu. *Keempat*, penghargaan (*achievements*). Penghargaan adalah bentuk pengakuan yang diberikan kepada peserta atas pencapaian atau kemajuan tertentu dalam pengalaman gamifikasi. Penghargaan ini bisa berupa badge, sertifikat, atau hadiah virtual lainnya, dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan memberikan pengakuan kepada peserta (Mertayasa et al., 2022). Artinya, Penghargaan atau pencapaian diberikan kepada peserta sebagai bentuk pengakuan atas pencapaian tertentu atau kemajuan dalam pembelajaran.

*Kelima*, papan peringkat (*leaderboard*). Papan peringkat menampilkan peringkat peserta berdasarkan pencapaian mereka dalam aktivitas tertentu. Hal ini dapat memotivasi peserta untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan kinerja (Mertayasa et al., 2022). *Keenam*, kompetisi (*competition*). Kompetisi memungkinkan peserta untuk bersaing satu sama lain dalam mencapai tujuan atau meraih penghargaan tertentu.

Kompetisi dapat memberikan dorongan tambahan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. *Ketujuh*, kolaborasi (*collaboration*). Kolaborasi mendorong peserta untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama atau menyelesaikan tantangan tertentu. Kolaborasi dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan interaksi antar peserta (Mertayasa et al., 2022). Dengan kata lain, kolaborasi mendorong peserta untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan atau menyelesaikan tantangan. Ini dapat menciptakan atmosfer kerja sama dan saling mendukung di antara peserta, dan meningkatkan efektivitas belajar dalam tim. *Kedelapan*, umpan balik (*feedback*). Umpan balik diberikan kepada peserta untuk memberikan informasi tentang kinerja, memberikan dorongan positif, atau memberikan arahan untuk perbaikan (Husniyah & Surjanti, 2021). Dengan begitu, Umpan balik yang jelas dan tepat waktu dapat membantu peserta memahami kekuatan dan kelemahan mereka, dan memberikan dorongan untuk perbaikan lebih lanjut.



**Gambar 3. Komponen Media Berbasis Gamifikasi dalam Pendidikan**

Sedangkan Langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dilakukan dengan langkah berikut: a) menentukan tujuan: identifikasi hasil pembelajaran yang ingin dicapai; b) memilih elemen media gamifikasi: tentukan elemen seperti poin, lencana dan tantangan; c) mengembangkan konten media: buat materi yang menarik dan sesuai kurikulum; d) menggunakan *platform*: guru memilih alat atau aplikasi yang mendukung gamifikasi; e) evaluasi: guru mengevaluasi proses penggunaan media berbasis gamifikasi dari awal sampai akhir (Khalid et al., 2023).

Artinya, media berbasis gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cermat. Dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, mendesain elemen gamifikasi yang tepat, mengembangkan konten yang menarik, serta memilih platform yang sesuai, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pelatihan untuk guru dan siswa, pemantauan, evaluasi, dan penyesuaian berkelanjutan juga penting untuk memastikan keberhasilan gamifikasi.

Dengan demikian, elemen-elemen gamifikasi adalah fitur-fitur kunci yang digunakan dalam merancang pengalaman gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta. Melalui penggunaan poin, level, tantangan, penghargaan, papan peringkat, kompetisi, kolaborasi, umpan balik, dan elemen-elemen lainnya, gamifikasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif dan bermakna. Dengan menyediakan penghargaan atas pencapaian, mendorong kompetisi sehat, memfasilitasi kolaborasi, dan memberikan umpan balik yang tepat waktu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Melalui naik level, menyelesaikan tantangan, dan bersaing dalam papan peringkat, peserta didorong untuk terus meningkatkan kinerja mereka dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Secara Keseluruhan, elemen-elemen gamifikasi memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan efektif. Dengan merancang pengalaman gamifikasi dengan bijaksana dan memperhatikan kebutuhan peserta, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan dan pengembangan keterampilan serta pengetahuan yang relevan.

### **Dampak Gamifikasi dalam Merangsang Kreativitas Siswa Sekolah Dasar**

Dampak gamifikasi dalam merangsang kreativitas siswa sekolah dasar sangat signifikan. Hal ini terlihat dari beberapa kinerja siswa sekolah dasar seperti meningkatnya keterlibatan personal, mendorong eksplorasi, meningkatkan motivasi, memperkuat daya saing, membangun keterampilan kritis, serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Gambaran di atas merupakan perubahan rangsangan siswa menuju arah peningkatan kreativitas pasca pengimplemetasian gamifikasi dalam pembelajaran bagi tingkat sekolah dasar (Solviana, 2020).

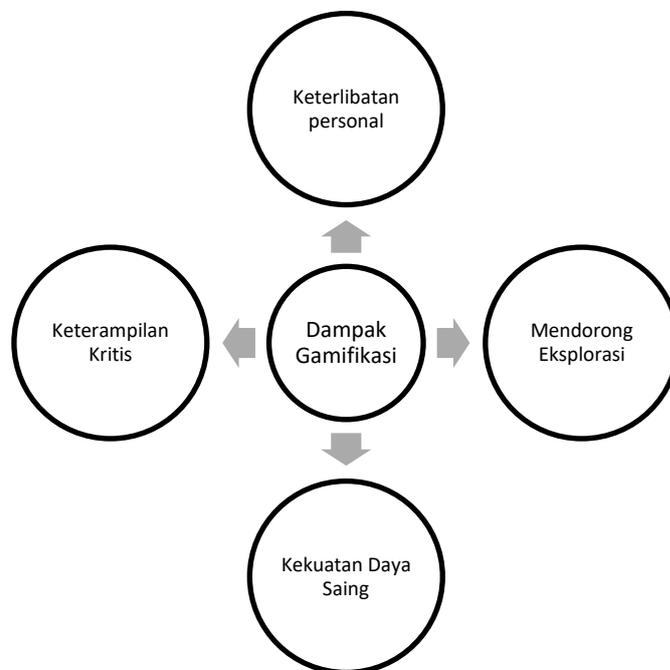
*Pertama*, keterlibatan personal. Gamifikasi memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan personal siswa sekolah dasar, karena dengan menggunakan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, dan tantangan, gamifikasi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam gamifikasi, siswa sering memiliki kesempatan untuk mempersonalisasi pengalaman pembelajaran. Mereka dapat memilih jalur pembelajaran atau tantangan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, yang dapat meningkatkan keterlibatan personal mereka dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tantangan-tantangan dan misi-misi yang dirancang dengan cermat, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan baru secara personal. Mereka mungkin merasa termotivasi untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka sendiri dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan (Setiawan & Suharso, 2023).

*Kedua*, mendorong eksplorasi. Dampak gamifikasi dalam mendorong eksplorasi pada siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan elemen permainan, seperti poin, level, dan tantangan, gamifikasi dapat memicu minat siswa untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Mereka merasa tertarik untuk mencari tahu lebih banyak tentang topik tertentu karena kesenangan yang mereka dapatkan dari interaksi dengan sistem gamifikasi. Elemen-elemen permainan dalam gamifikasi, seperti penugasan tantangan atau misi-misi kreatif, dapat merangsang kreativitas siswa. Mereka merasa terinspirasi untuk mencoba pendekatan-pendekatan baru dalam menyelesaikan tugas-tugas atau menemukan solusi-solusi yang inovatif (Sukran & Huda, 2023). Secara keseluruhan, gamifikasi dapat menjadi alat yang kuat dalam mendorong eksplorasi siswa sekolah dasar dengan merangsang minat, meningkatkan keterlibatan, memperluas wawasan, merangsang kreativitas, membangun keterampilan pemecahan masalah, dan mendorong eksperimen serta inovasi dalam pembelajaran.

*Ketiga*, kekuatan daya saing. Dampak gamifikasi dalam memperkuat daya saing siswa sekolah dasar dapat dilihat dari beberapa aspek seperti Penggunaan poin, level, dan sistem peringkat dalam gamifikasi memungkinkan pengukuran kinerja yang objektif. Hal Ini memberikan gambaran yang jelas tentang prestasi siswa dan memungkinkan mereka untuk melacak kemajuan secara terukur yang dapat memotivasi mereka untuk meningkatkan kinerja (Lutfi et al., 2021). Pada akhirnya, siswa belajar untuk memiliki mentalitas pemenang yang kuat. Belajar untuk

menetapkan tujuan, bekerja keras untuk mencapainya, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan. Ini adalah sifat yang sangat diperlukan dalam lingkungan yang kompetitif. *Keempat*, keterampilan kritis. Dampak gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan kritis pada siswa sekolah dasar Melalui tantangan-tantangan dan misi-misi dalam gamifikasi, siswa diajak untuk memecahkan masalah yang kompleks. Siswa belajar untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan mengembangkan strategi untuk menyelesaikannya. Ini membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah (Lutfi et al., 2021).

Selain itu, Gamifikasi merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi untuk tantangan-tantangan yang dihadapi. Mereka diajak untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berpikir di luar kotak, yang merupakan aspek penting dari keterampilan kritis (Kuswardayan et al., 2016). Pada akhirnya, gamifikasi membantu siswa untuk menjadi lebih kritis terhadap informasi yang mereka terima. Mereka belajar untuk mengevaluasi keandalan dan relevansi informasi sebelum menggunakannya dalam pengambilan keputusan atau pemecahan masalah. Walaupun pada tataran ini, siswa pada tingkat sekolah dasar belum mampu menerapkan secara utuh namun lebih kepada stimulasi dari penguatan keinginan dalam mencari kebenaran dari informasi yang diterima sebelumnya.



**Gambar 4. Dampak Media Berbasis Gamifikasi Terhadap Kreativitas Belajar**

Dengan demikian, Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan sekolah dasar memiliki dampak yang positif dalam merangsang kreativitas siswa. Dengan

memberikan insentif berupa poin, level, dan penghargaan, serta menciptakan tantangan-tantangan yang menarik, gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini memperluas ruang kreativitas siswa, mengurangi ketakutan akan kegagalan, dan membangun keterampilan kreatif yang penting. Selain itu, gamifikasi juga memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan memperkuat hasil kreatif mereka melalui penghargaan dan pengakuan atas ide-ide kreatif. Secara keseluruhan, gamifikasi menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memicu kreativitas siswa sekolah dasar.

## **SIMPULAN**

Konsep Gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran adalah Penggunaan Teknologi dan media Pembelajaran berbasis IT yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan. Dalam konteks sekolah dasar, penerapan gamifikasi dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, membantu merangsang minat mereka terhadap materi pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas. Dampak gamifikasi dalam merangsang kreativitas siswa sekolah dasar adalah sangat positif. Melalui gamifikasi, siswa didorong untuk berpikir kreatif, mengeksplorasi ide-ide baru, dan mencoba pendekatan-pendekatan inovatif dalam pembelajaran. Dengan memberikan tantangan-tantangan yang menarik dan penghargaan atas pencapaian kreatif, gamifikasi memperkuat kreativitas siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang penting untuk kesuksesan di masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, I. N. D. (2023). Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(4). <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241046285>
- Ana Fitrianti, A., Cellindita, S., & Pramnesti, K. (2021). Efektivitas Inovasi Program Smart Kampung Di Desa Ketapang Kabupaten Banyuwangi. *Journal of Governance Innovation*, 3(1). <https://doi.org/10.36636/jogiv.v3i1.438>
- Andreany, S. (2022). Inovasi Digital LIBERTI (Literasi Berbasis Teknologi Informasi)

- sebagai Sarana Pembelajaran Sekolah di SMP Negeri 2 Cisauk Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kebijakan Dan Inovasi Daerah*, 1(2).  
<https://doi.org/10.56585/jkdid.v1i2.16>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Budiyono, B., Wiryanto, W., Suprayitno, S., & Primaniarta, M. G. (2023). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2). <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>
- Fiantika, et al., 2022. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret).
- Firdaus, L. H. (2021). DESAIN GAMIFIKASI ADAPTIF UNTUK LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MENGGUNAKAN GAMING ACHIEVEMENT GOAL. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2). <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1170>
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2).  
<https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Husniyah, H., & Surjanti, J. (2021). Pengembangan Media Gamifikasi Think Card pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar. *Economic Education Analysis Journal Terakreditasi SINTA 5*, 10(1).
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).
- Khalid, D. N., Othman, N., Kasbun, R., & Alimin, S. R. (2023). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Modul Pembelajaran Untuk Pendidikan Statistik. *E-*

- Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 10(2). <https://doi.org/10.53840/ejpi.v10i2.139>
- Kuswardayan, I., Herumurti, D., & Santika, A. P. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Edutainment untuk Anak SD dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis dan Machinations Framework. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2).  
<https://doi.org/10.12962/j23373539.v5i2.20347>
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Ipmawati, N. (2021). Gamifikasi untuk Pembelajaran di Sekolah Gamifications For Learning In School. *Prosiding Seminar Nasional Kimia (SNK)*.
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA GAMIFIKASI- KAHOOT BERBASIS HOTS TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2).  
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Nabila, N. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5).  
<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.170>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Regita, A. P., & Rani, S. (2023). GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK SMP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS ANDROID. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(1). <https://doi.org/10.31000/jika.v7i1.7550>
- Setiawan, B., & Suharso, A. (2023). Element of Gamification Used in Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1). <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1). <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Sukran, C. P. A., & Huda, I. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Online dengan Metode Gamifikasi Berbasis Web. *Journal of Internet and Software Engineering*, 4(1). <https://doi.org/10.22146/jise.v4i1.2456>

Vallian, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Konsep Gamifikasi Pada Materi Teorema Pythagoras. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3.