

Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa

Sekolah Dasar: Kajian Literatur Berbasis Model ARCS

Rahmi Khoerur Rizki¹, Helmia Tasti Adri²

¹Universitas Djuanda, rahmirzk05@gmail.com

²Universitas Djuanda, helmifkip@unida.ac.id

Email Korespondensi : helmifkip@unida.ac.id

Abstract

Learning motivation plays a vital role in determining learning success among elementary school students, particularly in Natural and Social Sciences (IPAS), a subject that demands sustained engagement and active participation. Gamification has emerged as an innovative instructional approach that is widely recognized for its potential to enhance students learning motivation. This article aims to examine the effect of gamification on elementary school students motivation in IPAS learning through the perspective of the ARCS motivational model, which consists of Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction. The study employed a literature review design using a descriptive-analytical approach. Data were collected from national and international journal articles published within the last five to seven years that address gamification, learning motivation, the ARCS model, and IPAS learning at the elementary school level. Data analysis was conducted through content analysis by categorizing research findings according to the four ARCS motivational components. The findings reveal that gamification contributes positively to improving students Attention, perceived relevance of learning, self-confidence, and learning satisfaction. Therefore, gamification demonstrates strong potential as an effective and relevant instructional strategy for enhancing learning motivation in elementary school IPAS education.

Keywords: *gamification, learning motivation, IPAS, ARCS model, elementary school*

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek fundamental yang menentukan keberhasilan pembelajaran siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut keterlibatan aktif serta ketekunan dalam belajar. Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode gamifikasi. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan gamifikasi terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar dengan menggunakan kerangka model motivasi ARCS yang meliputi *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur dengan pendekatan deskriptif-analitis. Sumber data diperoleh dari artikel jurnal nasional dan internasional yang relevan dengan topik gamifikasi, motivasi belajar, model ARCS, serta pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar yang dipublikasikan dalam rentang waktu lima hingga tujuh tahun terakhir. Analisis data dilakukan melalui teknik analisis isi dengan mengelompokkan

temuan penelitian berdasarkan komponen motivasi dalam model ARCS. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan perhatian, relevansi pembelajaran, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar siswa. Dengan demikian, gamifikasi memiliki potensi yang kuat sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: gamifikasi, motivasi belajar, IPAS, model ARCS, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut partisipasi aktif serta konsistensi dalam belajar. Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran inovatif yang dianggap mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa adalah penerapan gamifikasi. Artikel ini bertujuan untuk menelaah pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar dengan mengacu pada kerangka model motivasi ARCS yang mencakup aspek *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dengan pendekatan deskriptif-analitis. Data penelitian bersumber dari artikel jurnal nasional dan internasional yang membahas gamifikasi, motivasi belajar, model ARCS, serta pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang diterbitkan dalam kurun waktu lima hingga tujuh tahun terakhir. Teknik analisis data dilakukan melalui analisis isi dengan mengklasifikasikan hasil-hasil penelitian berdasarkan masing-masing komponen motivasi dalam model ARCS. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berperan positif dalam meningkatkan perhatian siswa, relevansi pembelajaran, rasa percaya diri, serta kepuasan belajar. Oleh karena itu, gamifikasi dinilai memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai konteks untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar (Schunk et al., 2022).

Sebaliknya, kondisi motivasi belajar yang rendah sering kali berdampak pada menurunnya konsentrasi siswa, lemahnya rasa percaya diri, serta rendahnya

ketangguhan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Situasi tersebut dapat memunculkan perilaku belajar yang pasif, mudah merasa jenuh, serta ketergantungan yang tinggi terhadap guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Dalam konteks pendidikan dasar, permasalahan motivasi belajar menjadi perhatian utama karena peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang menuntut pembelajaran bersifat kontekstual, menarik, dan bermakna agar minat belajar dapat terus terpelihara (Slavin, 2020)

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikembangkan sebagai pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan konsep-konsep keilmuan alam dan sosial dengan tujuan membangun literasi sains, kepedulian terhadap lingkungan sosial, serta kemampuan berpikir sistematis pada peserta didik. Pembelajaran IPAS tidak semata-mata berorientasi pada penguasaan konsep teoritis, melainkan juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan mengamati fenomena, bernalar secara kritis, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Meskipun demikian, sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung menggunakan pola pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, bersifat kurang interaktif, dan belum sepenuhnya memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Suryani & Nugroho, 2021).

Model pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang bervariasi berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konseptual mendalam serta keterlibatan aktif. Dalam kondisi tersebut, siswa cenderung memersepsikan IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik apabila pembelajaran tidak dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik,

menantang, dan bermakna agar dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara maksimal (Hakeem & Iqbal, 2023).

Dalam ranah pendidikan kontemporer, gamifikasi diposisikan sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang selaras dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Gamifikasi dimaknai sebagai upaya mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, tingkatan (level), tantangan, lencana, serta sistem penghargaan, ke dalam konteks non-permainan, termasuk proses pembelajaran, guna meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar peserta didik (Dichev & Dicheva, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, pendekatan gamifikasi dinilai selaras dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain, tantangan sederhana, serta penguatan visual dan simbolik.

Berbagai hasil penelitian empiris mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, sekaligus membangun iklim belajar yang lebih kondusif. Gamifikasi tidak berfokus pada perubahan substansi materi ajar, tetapi pada cara penyajiannya yang dikemas menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui mekanisme tantangan yang disusun secara bertahap serta pemberian penghargaan simbolik, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, dan mempertahankan minat belajar dalam jangka waktu yang relatif lebih lama (Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2022).

Untuk mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar secara lebih sistematis, diperlukan kerangka konseptual yang komprehensif. Salah satu kerangka motivasional yang banyak dimanfaatkan dalam kajian pendidikan adalah model ARCS yang dikembangkan oleh Keller. Model ini memandang motivasi belajar sebagai konstruksi yang terdiri atas empat komponen utama, yakni *Attention* yang berkaitan dengan kemampuan pembelajaran dalam menarik perhatian siswa, *Relevance* yang menekankan keterkaitan materi dengan kebutuhan dan pengalaman

belajar siswa, *Confidence* yang merujuk pada keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mencapai keberhasilan belajar, serta *Satisfaction* yang berhubungan dengan rasa puas yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Keempat komponen tersebut saling terintegrasi dan menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya mampu membangkitkan, tetapi juga mempertahankan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan (Keller, 2021).

Dalam pembelajaran IPAS, gamifikasi memiliki potensi yang besar untuk mengakomodasi keempat komponen motivasi dalam model ARCS. Elemen permainan seperti tampilan visual yang menarik, tantangan, serta umpan balik langsung berfungsi untuk membangkitkan perhatian siswa (*Attention*). Penyajian materi IPAS dalam bentuk permainan kontekstual membantu siswa memahami keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari (*Relevance*). Sistem level dan indikator kemajuan belajar memberikan pengalaman keberhasilan secara bertahap yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa (*Confidence*). Sementara itu, pemberian penghargaan simbolik, seperti poin atau lencana, menumbuhkan rasa puas dan bangga terhadap hasil belajar yang telah dicapai (*Satisfaction*) (Huang & Hew, 2021).

Berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi yang dirancang berdasarkan prinsip model ARCS memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang mengacu pada prinsip ARCS terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperbaiki sikap terhadap mata pelajaran, serta mendorong ketekunan belajar, khususnya pada mata pelajaran yang dipersepsikan kompleks seperti IPAS (Rahmawati et al., 2022; Putri et al., 2023). Temuan tersebut menegaskan bahwa gamifikasi tidak sekadar berfungsi sebagai unsur hiburan, tetapi merupakan strategi pedagogis yang memiliki landasan teoretis yang kuat.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian literatur ini diarahkan untuk menelaah pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar dengan mengacu pada kerangka model motivasi ARCS. Melalui kajian ini, diharapkan diperoleh pemahaman konseptual yang lebih komprehensif mengenai peran dan relevansi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif, sekaligus menjadi dasar teoretis dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih menekankan aspek motivasional serta selaras dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penelitian empiris dengan desain eksperimen serta diterapkan pada mata pelajaran umum seperti Matematika dan IPA secara terpisah. Di sisi lain, kajian yang secara khusus menelaah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar masih terbatas, terutama kajian yang mengintegrasikan temuan penelitian berdasarkan kerangka motivasi model ARCS. Selain itu, penelitian yang mengkaji gamifikasi melalui pendekatan kajian literatur secara sistematis untuk memetakan kontribusinya terhadap aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar siswa juga masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, artikel ini penting dilakukan untuk mengisi celah penelitian dengan menyajikan kajian literatur yang komprehensif mengenai pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar berdasarkan perspektif model ARCS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kajian literatur (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif-analitis. Data diperoleh dari artikel-artikel jurnal nasional terakreditasi serta jurnal internasional bereputasi yang memiliki keterkaitan dengan tema gamifikasi, motivasi belajar, model ARCS, dan pembelajaran IPAS pada tingkat

sekolah dasar. Literatur yang dikaji dibatasi pada publikasi dalam rentang waktu lima hingga tujuh tahun terakhir untuk memastikan keterbaruan dan relevansi hasil kajian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri artikel ilmiah yang memuat hasil penelitian tentang penerapan gamifikasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Adapun kriteria inklusi dalam pemilihan artikel meliputi: (1) artikel membahas gamifikasi atau motivasi belajar, (2) penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar, (3) artikel relevan dengan pembelajaran IPAS atau mata pelajaran sejenis, serta (4) artikel menyajikan temuan empiris atau kajian teoritis yang mendukung analisis motivasi belajar. Artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian dikeluarkan dari analisis.

Analisis data dilakukan melalui teknik analisis isi (*content analysis*) dengan tahapan mengklasifikasikan, menelaah, serta menafsirkan hasil-hasil penelitian berdasarkan komponen motivasi belajar dalam model ARCS yang mencakup *Attention, relevance, confidence, dan satisfaction* (Keller, 2021). Selanjutnya, hasil analisis tersebut disintesis untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil kajian literatur terhadap artikel-artikel penelitian yang relevan menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor kunci yang secara konsisten memengaruhi keberhasilan pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar. Sintesis terhadap berbagai temuan penelitian mengindikasikan bahwa motivasi belajar berperan sebagai penggerak internal dan eksternal yang mengarahkan, mempertahankan, serta menguatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Uno, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, hasil kajian menunjukkan bahwa motivasi belajar menjadi determinan utama karena karakteristik perkembangan siswa

masih memerlukan stimulus yang konkret, menarik, dan bermakna untuk mempertahankan keterlibatan belajar.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPAS, motivasi belajar memiliki urgensi yang lebih tinggi dibandingkan mata pelajaran lain karena IPAS menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengamati, menalar, dan memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. Beberapa penelitian yang dianalisis melaporkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa berdampak pada sikap pasif, kesulitan memahami keterkaitan antarkonsep, serta rendahnya partisipasi dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran IPAS (Suryani & Nugroho, 2021). Temuan ini mengonfirmasi bahwa motivasi belajar merupakan prasyarat penting bagi keberhasilan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil analisis isi terhadap literatur yang dikaji, model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh Keller secara konsisten digunakan sebagai kerangka analisis motivasi belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dapat dipetakan ke dalam empat komponen utama, yaitu *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction* (Keller, 2021). Keempat komponen tersebut muncul secara berulang dalam temuan penelitian sebagai indikator motivasi belajar siswa yang efektif.

Pada komponen *Attention*, hasil kajian menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh cara penyajian materi dan variasi aktivitas belajar. Literatur yang dianalisis melaporkan bahwa pembelajaran yang menghadirkan stimulus visual, aktivitas menantang, dan variasi metode mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa, khususnya pada materi IPAS yang bersifat abstrak (D. Rahmawati et al., 2022). Sebaliknya, pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru cenderung menurunkan perhatian siswa dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Pada komponen *Relevance*, hasil kajian menunjukkan bahwa keterkaitan materi IPAS dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa berpengaruh langsung

terhadap keterlibatan belajar. Beberapa penelitian melaporkan bahwa ketika siswa memahami manfaat dan aplikasi materi IPAS dalam konteks lingkungan sekitar, mereka menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan sikap positif terhadap pembelajaran (Putri & Widodo, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa relevansi materi menjadi faktor penting dalam membangun makna belajar bagi siswa sekolah dasar.

Komponen *Confidence* juga muncul sebagai aspek dominan dalam hasil kajian. Literatur yang dianalisis menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran IPAS tumbuh melalui pengalaman belajar yang terstruktur, tantangan bertahap, serta umpan balik yang jelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kesempatan untuk berhasil secara bertahap cenderung memiliki keyakinan yang lebih tinggi terhadap kemampuan belajarnya dan lebih berani berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran (Haryanto, 2021).

Selanjutnya, pada komponen *Satisfaction*, hasil kajian menunjukkan bahwa kepuasan belajar berperan dalam memperkuat motivasi intrinsik siswa. Literatur yang dianalisis melaporkan bahwa penghargaan simbolik, pengakuan atas capaian belajar, serta pengalaman belajar yang menyenangkan mampu menumbuhkan rasa bangga dan puas pada diri siswa. Kepuasan tersebut mendorong siswa untuk mempertahankan minat belajar dan terlibat secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPAS (Uno, 2021).

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa keempat komponen dalam model ARCS saling berinteraksi dan membentuk motivasi belajar siswa secara komprehensif. Temuan-temuan penelitian yang dianalisis mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar secara seimbang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil sintesis terhadap berbagai sumber pustaka, dapat diketahui bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar jika ditinjau melalui kerangka model ARCS. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi tidak sekadar berperan sebagai variasi teknik pembelajaran, melainkan berfungsi sebagai pendekatan pedagogis yang mampu mengintegrasikan unsur-unsur motivasional secara terencana dan terstruktur dalam proses pembelajaran.

Dari aspek *Attention*, hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa melalui penyajian stimulus visual, tantangan, serta variasi aktivitas belajar. Elemen permainan seperti poin, skor, dan tantangan waktu berperan sebagai pemicu perhatian yang efektif bagi siswa sekolah dasar yang memiliki rentang konsentrasi terbatas (T. Rahmawati, 2022). Temuan ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang lebih responsif terhadap rangsangan konkret dan visual.

Pada aspek *Relevance*, hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi memungkinkan materi IPAS dikemas dalam konteks yang lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan siswa. Permainan berbasis misi dan simulasi kontekstual membantu siswa memahami keterkaitan konsep IPAS dengan fenomena lingkungan sekitar, sehingga meningkatkan persepsi manfaat belajar (A. R. Putri & Widodo, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berperan dalam membangun relevansi pembelajaran yang menjadi salah satu komponen utama motivasi belajar menurut model ARCS.

Pada komponen *Confidence*, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa sistem level, tantangan bertahap, dan indikator kemajuan dalam gamifikasi memberikan pengalaman keberhasilan yang terstruktur bagi siswa. Ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai level tertentu, mereka memperoleh umpan balik positif yang memperkuat keyakinan terhadap kemampuan belajarnya (Haryanto,

2021). Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mendukung pembentukan kepercayaan diri siswa melalui mekanisme pembelajaran yang adaptif dan bertahap.

Selanjutnya, pada komponen *Satisfaction*, hasil kajian menunjukkan bahwa penghargaan simbolik seperti badge, bintang prestasi, dan pengakuan atas capaian belajar berkontribusi dalam menciptakan rasa puas dan bangga pada diri siswa. Kepuasan belajar yang diperoleh siswa memperkuat motivasi intrinsik dan mendorong keberlanjutan minat belajar IPAS (Uno, 2021). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya memotivasi siswa secara jangka pendek, tetapi juga berpotensi membangun motivasi belajar yang berkelanjutan.

Temuan kajian ini juga mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi yang berlandaskan model ARCS selaras dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan proses belajar bermakna, partisipatif, dan berorientasi pada peserta didik. Melalui gamifikasi, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mengeksplorasi konsep-konsep IPAS, serta menumbuhkan dorongan berprestasi (*achievement drive*) melalui penyajian tantangan dan sasaran belajar yang terstruktur (D. Rahmawati et al., 2022).

Namun demikian, hasil kajian juga mengindikasikan bahwa efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada desain pembelajaran yang digunakan. Gamifikasi yang hanya menekankan aspek permainan tanpa perencanaan pedagogis yang matang berpotensi mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, temuan kajian menegaskan pentingnya perancangan gamifikasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran IPAS dan prinsip-prinsip motivasional dalam model ARCS.

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur ini menegaskan bahwa gamifikasi yang diterapkan berdasarkan model ARCS memiliki peluang besar untuk dijadikan strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar. Temuan-temuan yang diidentifikasi mendukung kesimpulan bahwa

gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan pedagogis yang berlandaskan teori kuat dan relevan dengan karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, memperkuat relevansi materi dengan pengalaman belajar siswa, menumbuhkan kepercayaan diri melalui pengalaman keberhasilan bertahap, serta meningkatkan kepuasan belajar melalui sistem penghargaan dan umpan balik positif, sebagaimana dijelaskan dalam kerangka model motivasi ARCS.

Hasil kajian ini memperlihatkan bahwa penerapan gamifikasi yang disusun sesuai dengan komponen *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction* mampu menciptakan pengalaman belajar IPAS yang lebih interaktif, bermakna, dan selaras dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, gamifikasi tidak sekadar menjadi variasi metode pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai strategi pedagogis yang didukung landasan teoretis yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Implikasi praktis dari kajian ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan gamifikasi sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS yang berfokus pada siswa dan mendukung prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Meski demikian, kajian ini terbatas pada analisis literatur, sehingga penelitian berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi implementasi gamifikasi secara empiris melalui desain eksperimen atau quasi-eksperimen agar dapat menilai efektivitasnya secara langsung terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2021). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–36.
- Hakeem, A., & Iqbal, M. (2023). Innovative Learning Strategies to Enhance Students' Motivation in Primary Education. *Journal of Educational Research and Practice*, 13(2), 145–156.
- Haryanto, E. (2021). Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 98–110.
- Huang, B., & Hew, K. F. (2021). Implementing gamification in education: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 69, 1–29.
- Keller, J. M. (2021). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Putri, A. R., & Widodo, A. (2023). Gamifikasi dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 23–34.
- Putri, R. A., & Widodo, A. (2023). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 145–156.
- Putri, & Widodo. (2023). Gamifikasi Berbasis ARCS dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Rahmawati, D., Suryadi, A., & Lestari, S. (2022). Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 67–78.
- Rahmawati, & others. (2022). Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 321–330.
- Rahmawati, T. (2022). Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 134–142.

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis on Motivational and Learning Outcomes. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2022). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (5th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.). Pearson.
- Suryani, & Nugroho. (2021). Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar dalam Perspektif Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2022). The Impact of Gamification on Learning and Motivation: A Systematic Review. *Educational Research Review*, 35, 100423. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100423>