



# Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo

Moh. Supyan<sup>1\*</sup>, Moh. Dasuki<sup>1</sup>, Siti Nur Sa'idah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup> SMP Negeri 1 Kencong

\*Corresponding author: [sofyanmoeslim@gmail.com](mailto:sofyanmoeslim@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Jetis Situbondo dalam mata pelajaran Sejarah Islam melalui penerapan gamifikasi berbasis web. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis web efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Islam. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 69,2% pada Siklus 1 menjadi 92,3% pada Siklus 3. Penerapan gamifikasi berbasis web menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar gamifikasi diterapkan pada mata pelajaran lain di jenjang pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** Gamifikasi Berbasis Web, Motivasi Belajar, Sejarah Islam, SDN 2 Jetis Situbondo

## Abstract

*This study aims to enhance the learning motivation of 4th grade students at SD Negeri 2 Jetis in Islamic History subjects through the implementation of web-based gamification methods. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, consisting of three cycles. Each cycle involves planning, implementation, observation, and reflection stages. The results showed that the application of web-based gamification methods was effective in improving students' learning motivation and understanding of Islamic History materials. The percentage of student learning mastery increased from 69.2% in Cycle 1 to 92.3% in Cycle 3. The use of web-based gamification created a more engaging and interactive learning environment, significantly increasing students' active participation in learning. This research suggests that the gamification method can be applied to other subjects at the elementary education level to enhance the quality of learning.*

**Keywords:** Gamification, Learning Motivation, Islamic History, SDN 2 Jetis Situbondo

### History:

Received : October 4, 2024  
Revised : October 26, 2024  
Accepted : October 26, 2024  
Published : October 27, 2024

**Publisher:** UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sejarah Islam memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran historis siswa. Nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa sejarah Islam memberikan landasan penting bagi pengembangan integritas dan kebijaksanaan siswa. Di SD Negeri 2 Jetis, Sejarah Islam diajarkan untuk memberikan siswa pemahaman tentang peristiwa-peristiwa penting dalam perjalanan agama Islam, serta menanamkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kesederhanaan, dan kepedulian terhadap sesama (Wahab, 2017).

Namun, berdasarkan observasi awal, motivasi belajar siswa kelas 4 terhadap mata pelajaran Sejarah Islam masih berada di tingkat yang rendah. Hal ini ditandai dengan partisipasi siswa yang pasif, ketidaktertarikan pada materi, serta kesulitan dalam mengingat dan memahami peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam. Kondisi ini terjadi karena pendekatan pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih konvensional, didominasi oleh metode ceramah satu arah dan penugasan membaca teks tanpa ada variasi dalam media dan metode pengajaran (Hasanah, 2019). Metode-metode tersebut kurang efektif dalam menarik perhatian siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual, auditori, atau kinestetik.

Menurut teori belajar konstruktivisme yang diajukan oleh Piaget, J (1954), proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pendekatan pasif yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah Islam selama ini bertolak belakang dengan teori ini. Dalam konteks ini, metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sangat dibutuhkan. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah gamifikasi berbasis web.

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan, dan leaderboard ke dalam proses pembelajaran (Deterding et al., 2011). Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran (Hamari et al., 2014; Suryani, 2020). Dalam konteks pendidikan sejarah Islam, penerapan gamifikasi berbasis web dapat menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Beragam bentuk media permainan (game) digital telah dikembangkan guna membantu peserta didik mempelajari materi belajarnya (Nasution et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan antara kondisi ideal (*das sollen*) dan kondisi aktual (*das sein*) di SD Negeri 2 Jetis. Harapan terhadap proses pembelajaran sejarah Islam adalah siswa mampu menunjukkan minat dan partisipasi aktif, memahami materi dengan baik, serta menghargai nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Namun kenyataannya, motivasi belajar siswa masih rendah. Dengan menerapkan gamifikasi berbasis web, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Sejarah Islam.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengikuti model dari Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena kemampuannya dalam memberikan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang terjadi di dalam kelas serta kemampuannya untuk menghasilkan solusi praktis dan aplikatif melalui tindakan nyata (Kemmis & McTaggart, 1988).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Jetis, Kecamatan Besuki, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur, dengan subjek penelitian berjumlah 13 siswa kelas 4 yang berusia 9-10 tahun. Pemilihan subjek ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Islam. Hal ini ditandai dengan ketidakaktifan siswa selama proses pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Moleong, 2013).

Tahapan penelitian dimulai dengan perencanaan, yang meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pengembangan media pembelajaran berbasis web. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, leaderboard, dan tantangan harian diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Elemen-elemen ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Ryan & Deci, 2000). Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan terintegrasi ke dalam aplikasi web (Bandura, 1986).

Pelaksanaan penelitian melibatkan penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi web yang telah dirancang. Proses pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif melalui tantangan dan kuis interaktif yang berhubungan dengan materi Sejarah Islam. Setiap siswa memperoleh poin berdasarkan pencapaian mereka dalam menyelesaikan tugas, yang kemudian diakumulasikan dalam leaderboard kelas (Piaget, 1954). Selama tahap observasi, perubahan perilaku, tingkat partisipasi, dan pemahaman siswa dicatat. Observasi dilakukan oleh guru kelas dan peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Teknik triangulasi data digunakan untuk memvalidasi temuan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Slavin, 2006).

Pada akhir setiap siklus, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil yang diperoleh dan mengidentifikasi kendala selama pelaksanaan. Refleksi ini digunakan untuk merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya agar penerapan metode gamifikasi semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Creswell, 2014). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, terutama partisipasi dan motivasi belajar mereka (Moleong, 2013). Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mengetahui pandangan mereka mengenai efektivitas gamifikasi berbasis web (Bandura, 1986). Dokumentasi berupa catatan hasil belajar, lembar observasi, dan hasil evaluasi siswa digunakan sebagai data pendukung (Creswell, 2014).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik, dengan tahapan pengkodean, kategorisasi, dan penarikan kesimpulan (Creswell, 2014). Analisis ini mengidentifikasi tema utama yang muncul terkait motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap Sejarah Islam (Slavin, 2006). Analisis deskriptif juga digunakan untuk menggambarkan perkembangan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus, guna melihat apakah metode gamifikasi berdampak positif pada motivasi dan pemahaman siswa (Ryan & Deci, 2000).

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, di mana data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan untuk memvalidasi temuan (Moleong, 2013). Refleksi bersama antara peneliti dan guru kelas juga dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian mencerminkan kondisi kelas yang sesungguhnya (Kemmis & McTaggart, 1988). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa, diukur dari keaktifan dan partisipasi mereka selama pembelajaran, serta peningkatan pemahaman mereka terhadap materi Sejarah Islam, yang diukur dari hasil evaluasi pada akhir setiap siklus (Creswell, 2014).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus untuk mengevaluasi dampak penerapan metode gamifikasi berbasis web terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sejarah Islam. Pada Siklus 1, sebanyak 69,2% dari total 13 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 30,8% masih belum tuntas. Nilai tertinggi siswa adalah 88, dan nilai terendah 60. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias menggunakan aplikasi berbasis web dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, beberapa siswa mengalami kendala teknis, seperti kesulitan mengakses platform dan masalah jaringan internet (Moleong, 2013).

Pada Siklus 2, dilakukan perbaikan pada antarmuka aplikasi serta penambahan tutorial penggunaan aplikasi. Hasilnya, ketuntasan siswa meningkat menjadi 84,6%, dengan nilai tertinggi mencapai 90 dan nilai terendah 68. Elemen kompetisi melalui leaderboard dan tantangan kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dan menyelesaikan tantangan (Ryan & Deci, 2000).

Pada Siklus 3, gamifikasi diperkuat dengan penambahan elemen cerita (storyline) dan sistem leveling dalam aplikasi, yang membuat suasana belajar lebih menarik dan kompetitif. Hasilnya, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 92,3%, dengan 12 siswa mencapai KKM, dan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Nilai tertinggi mencapai 92, sedangkan nilai terendah adalah 78. Penggunaan cerita tokoh-tokoh penting dalam Sejarah Islam sebagai tantangan membuat siswa lebih memahami materi dengan cara yang menarik dan kontekstual (Bandura, 1986).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap Sejarah Islam. Peningkatan ketuntasan

dari Siklus 1 hingga Siklus 3, serta peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa, mendukung efektivitas metode ini (Creswell, 2014).

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbasis web memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Jetis dalam mata pelajaran Sejarah Islam. Pada Siklus 1, meskipun hasilnya belum maksimal, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional. Temuan ini konsisten dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2000), di mana motivasi siswa meningkat ketika mereka merasa terlibat dan mendapat penghargaan atas pencapaian mereka.

Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan leaderboard yang digunakan dalam siklus pertama berhasil menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Hamari et al., 2014). Namun, beberapa kendala teknis seperti kesulitan dalam mengakses aplikasi dan kurangnya pemahaman tentang fitur-fitur gamifikasi menghambat optimalisasi pembelajaran. Oleh karena itu, pada Siklus 2, dilakukan perbaikan antarmuka aplikasi dan penambahan fitur tutorial untuk meningkatkan aksesibilitas. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa, yang terlihat dari hasil observasi dan wawancara.

Pada Siklus 3, penambahan elemen alur cerita (*storyline*) dan sistem level membuat siswa semakin tertarik. Mereka tidak hanya berkompetisi untuk mengumpulkan poin, tetapi juga berpartisipasi dalam petualangan sejarah tokoh-tokoh Islam, yang membantu siswa memahami materi lebih baik (Piaget, 1954). Elemen naratif ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan alur cerita yang konkret, yang merupakan salah satu prinsip utama dalam teori konstruktivisme. Piaget menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual untuk memperkuat pemahaman siswa.

Temuan lainnya adalah peningkatan keterampilan sosial siswa, terutama dalam bekerja sama dengan teman sekelas. Pada Siklus 2 dan 3, siswa diberi tugas kelompok yang memerlukan kolaborasi untuk menyelesaikan tantangan. Kolaborasi ini tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan interpersonal seperti komunikasi dan kerja sama, sesuai dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1986).

Kendati hasil penelitian ini umumnya positif, beberapa tantangan tetap ada. Akses teknologi yang terbatas bagi siswa dari latar belakang sosial-ekonomi rendah menjadi salah satu kendala utama. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi gamifikasi karena kurangnya perangkat atau konektivitas internet yang memadai (Fitriana, 2022). Solusi jangka panjang yang disarankan adalah penyediaan dukungan teknis bagi siswa yang memerlukan, serta pengembangan lebih lanjut dari aplikasi gamifikasi agar lebih inklusif dan mudah diakses oleh semua siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri 2 Jetis terhadap mata pelajaran Sejarah Islam melalui penerapan metode gamifikasi berbasis web. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbasis web terbukti efektif dalam mencapai tujuan tersebut. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 69.2% pada Siklus 1 menjadi 84.6% pada Siklus 2, dan mencapai 92.3% pada Siklus 3. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan setelah penerapan metode gamifikasi.

Penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, leaderboard, tantangan harian, dan storyline dalam aplikasi web menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Partisipasi siswa yang meningkat ini dapat dilihat dari keterlibatan mereka dalam menyelesaikan berbagai tantangan, berkompetisi secara sehat melalui leaderboard, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok yang lebih aktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis web berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Islam. Siswa dapat mengingat dan memahami materi lebih baik melalui elemen story-driven challenges yang disajikan dalam bentuk cerita interaktif tentang tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam. Penerapan metode ini juga berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kemampuan bekerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah dalam kelompok. Ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan soft skills siswa.

Namun, meskipun hasil yang dicapai secara umum positif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama penelitian, terutama terkait dengan aksesibilitas teknologi dan kesenjangan keterampilan teknis di antara siswa. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi gamifikasi karena keterbatasan akses internet atau perangkat yang kurang memadai. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan tambahan dan bimbingan teknis bagi siswa yang kurang terbiasa menggunakan teknologi agar penerapan metode ini dapat berjalan lebih efektif dan merata di seluruh siswa.

Bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, seperti gamifikasi berbasis web, karena metode ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Guru dapat menerapkan elemen-elemen gamifikasi ke mata pelajaran lain guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penting bagi guru untuk membantu siswa yang kesulitan menggunakan aplikasi web agar semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

Saran juga ditujukan kepada kepala sekolah, siswa, peneliti selanjutnya, dan pembuat kebijakan pendidikan. Kepala sekolah diharapkan menyediakan infrastruktur yang memadai serta mengadakan pelatihan untuk guru-guru agar metode gamifikasi dapat diterapkan secara berkelanjutan. Siswa harus didorong untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang menarik dan menantang. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi elemen gamifikasi yang lebih luas dan dampak jangka panjangnya, sementara pembuat kebijakan pendidikan perlu mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kami menyampaikan terima kasih kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember atas dukungan moral dan material. Kami juga berterima kasih kepada ketua prodi PPG dan dosen pembimbing serta guru pamong atas bimbingan, arahan, dan kerjasamanya. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala SD Negeri 2 Jetis. Ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan doa dan dukungan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Fitriana, R. (2022). Tantangan akses teknologi dalam pembelajaran daring: Sebuah refleksi dari siswa di daerah pedesaan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 232-241.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Hasanah, N. (2019). Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran sejarah Islam: Sebuah evaluasi kritis. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 105-117.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, N. E. A., Yasin, R., & Rizka, C. (2024). Development of An RPG Maker Mv-Based Interactive Game as Learning Media on Virus Materials for Grade X Students at Nurul Islam Jember Senior High

- School. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 15(3), 457-475.  
<http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v15i3.74029>
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational psychology: Theory and practice* (8th ed.). Pearson.
- Suryani, L. (2020). Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 78-89.
- Wahab, A. (2017). Pendidikan sejarah Islam: Relevansi dan tantangan di abad modern. *Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam*, 5(1), 40-54.