

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengaruh Gamifikasi terhadap *Perceived Enjoyment* pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Gugus II Ahmad Yani Kecamatan Laweyan

Fitriya Handayani¹, and Roy Ardiansyah²

¹² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia.

Email penulis korespondensi: fitriyahandayani195@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Maret 2026

DOI: DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3>

Direvisi: 1 April 2026

Diterima: 1 Juni 2026

Kata Kunci:	Abstrak
<i>gamification;</i> <i>perceived enjoyment;</i> <i>elementary school</i>	<i>This study aims to examine the impact of gamification on students' perceived enjoyment in Natural and Social Sciences (IPAS) at elementary schools in the Ahmad Yani Cluster, Laweyan District. This study was motivated by the observation that students often find the learning of IPAS less interesting, which leads to low perceived enjoyment. This study used a quantitative quasi-experimental approach involving fourth-grade students. SDN Dukuhan Kerten served as the experimental group, while SDN Tegalrejo served as the control group. To measure students' perceived enjoyment, data were collected through a questionnaire. Our findings indicate a significant positive effect between gamification and perceived enjoyment. The calculated t-value exceeds the table t-value, so the null hypothesis is rejected. In addition, the N-Gain test showed an increase in the experimental class, while the control class remained in the low category. In conclusion, this study shows that gamification is effective in increasing students' perceived enjoyment. This also has practical implications, encouraging educators to use this approach. The implementation of gamification can increase students' motivation, engagement, and perceived enjoyment in IPAS.</i>



PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk pengembangan kemampuan dan karakter peserta didik (Harahap, 2022). Di antara mata pelajaran yang signifikan, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) memiliki peran yang penting. IPAS tidak hanya sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga berfungsi untuk mendorong pengembangan berpikir kritis (Husnah et al., 2023). Dalam kurikulum Merdeka, IPAS menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk menumbuhkan minat, mendorong keterlibatan aktif, dan merangsang rasa ingin tahu siswa (Andari et al., 2024). Namun, pendekatan pembelajaran ini tidak cukup efektif dalam meningkatkan *perceived enjoyment* siswa karena masih menggunakan pendekatan konvensional. Siswa sering mengalami kejenuhan dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu siswa lebih memilih melakukan kegiatannya sendiri seperti berbincang dengan teman, tidur di kelas, atau melamun (Sari et al., 2023).

Masalah Penelitian

Perceived enjoyment, atau kesenangan yang dirasakan, merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi intrinsik siswa (Oktarini & Wardana, 2018). Motivasi untuk belajar merupakan elemen kunci dari persepsi kesenangan yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memberikan usaha terbaik mereka (Salsabila et al., 2024). Kenyamanan dan kepuasan peserta didik selama kegiatan pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran secara aktif (Ryan & Deci, 2000). Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Dukuhan Kerten, ditemukan bahwa metode pengajaran yang diterapkan oleh para pendidik masih menggunakan pendekatan konvensional yang cenderung monoton, dengan dominasi ceramah dan minimnya keterlibatan siswa.

Pendekatan konvensional yang monoton ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan terhadap pembelajaran, yang berdampak negatif pada kinerja akademis mereka (Susanti et al., 2024). Menerapkan pendekatan yang sesuai dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan pendekatan gamifikasi, diharapkan pendidik bisa meningkatkan *perceived enjoyment* peserta didik. Gamifikasi merupakan integrasi elemen permainan yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman menarik bagi peserta dan mendorong pembelajaran yang menyenangkan (Purba et al., 2024). Elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan umpan balik dapat membantu pembelajaran lebih menyenangkan (Grzeszczyk, 2024). Dengan menerapkan gamifikasi, diharapkan motivasi serta keaktifan peserta didik meningkat sehingga peserta didik lebih aktif serta menjadikan pengalaman belajar yang bermakna (Winatha & Ariningsih, 2020).

Keadaan Terkini Penelitian

Pembelajaran yang menggunakan gamifikasi memiliki dampak signifikan terhadap siswa. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan dalam nilai rata-rata pada pre-test dari 56,991 menjadi 80,191 pada post-test,

sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi menghasilkan hasil yang lebih efektif dalam hal pemahaman dan motivasi siswa (Rostiani et al., 2023). Gamifikasi juga memiliki pengaruh positif langsung terhadap *perceived enjoyment* dan juga meningkatkan penghargaan terhadap pekerjaan, sehingga individu merasa bahwa kinerja mereka lebih berharga (Ariani, 2020).

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian, & Tujuan

Penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus mengkaji dampak gamifikasi terhadap *perceived enjoyment* siswa dalam konteks mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya di Gugus Ahmad Yani Kecamatan Laweyan — suatu aspek yang masih belum banyak diteliti secara spesifik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak gamifikasi terhadap *perceived enjoyment* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar Gugus Ahmad Yani Kecamatan Laweyan.

METODE

Jenis dan Desain

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif eksperimental, khususnya desain *quasi-eksperimental* berjenis *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan kelompok kontrol, tetapi tidak semua variabel dari luar dapat dikendalikan sepenuhnya, sehingga bisa berdampak pada pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2022).

Data and Sumber Data

Populasi yang digunakan meliputi peserta didik kelas IV di tingkat sekolah dasar Gugus II Ahmad Yani di Kecamatan Laweyan tahun ajaran 2024/2025. Sampel diambil dari 2 sekolah, yaitu SDN Dukuhan Kerten sebagai kelas eksperimen dan SDN Tegalrejo No. 98 sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengukur *perceived enjoyment* siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap: pretest, perlakuan, dan posttest.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 27, menerapkan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial.

HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh melalui analisis data yang dikumpulkan melalui angket yang mengukur *perceived enjoyment* siswa kelas IV mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Gugus Ahmad Yani, Kecamatan Laweyan.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Skor *Pre-test Perceived Enjoyment*

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. D	Variance
Kelas Eksperimen	32	34	65	99	81,46	8,820	77,805
Kelas Kontrol	11	9	58	67	62,63	3,384	11,455

Berdasarkan hasil analisis data di tabel 1, kelas eksperimen yang terdiri dari 32 siswa menunjukkan skor *pretest* terendah 65 dan tertinggi 99, dengan rata-rata 81,46 dan standar deviasi 8,820. Sementara itu, kelas kontrol dengan 11 siswa

memiliki skor *pretest* terendah 58 dan tertinggi 67, dengan rata-rata 62,63 dan standar deviasi 3,384.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor *Post-test Perceived Enjoyment*

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. D	Variance
Kelas Eksperimen	32	31	80	111	97,87	6,439	41,468
Kelas Kontrol	11	15	61	76	69,09	4,784	22,891

Berdasarkan hasil analisis data di tabel 2, kelas eksperimen menunjukkan skor *post-test* terendah 80 dan tertinggi 111, dengan rata-rata 97,87 dan standar deviasi 6,439. Sementara itu, kelas kontrol memiliki skor *post-test* terendah 61 dan tertinggi 76, dengan rata-rata 69,09 dan standar deviasi 4,784

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test Perceived Enjoyment*

Kelas	Kolmogoro v-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Eksperimen	.132	3	.16	.961	32	.287
		2	6			
Posttest Eksperimen	.149	3	.07	.949	32	.137
		2	0			
Pretest Kontrol	.202	1	.20	.902	11	.193
		1	0			
Posttest Kontrol	.201	1	.20	.936	11	.474
		1	0			

Berdasarkan tabel 3, nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 0,287 dan untuk kelas kontrol adalah 0,193; karena kedua nilai ini melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal. Setelah perlakuan, kelompok eksperimen memiliki nilai 0,137 dan kelompok kontrol 0,474, yang juga keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga distribusi data dapat dianggap normal.

Tabel 4. Analisis Uji Homogenitas *Post-test Perceived Enjoyment*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	.222	1	41	.640
Based on Median	.318	1	41	.576
Based on Median and with adjusted df	.318	1	39.417	.576
Based on trimmed mean	.224	1	41	.639

Berdasarkan tabel 4, nilai signifikansi sebesar 0,640 melebihi 0,05, yang berarti kedua kelas tersebut memiliki karakteristik homogen.

Tabel 5. Analisis Keseimbangan *Perceived Enjoyment*

Item	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
S ²	22,89	41,46
\bar{X}	69	98
t obs	5,36	

T tabel (0,25;24)	2.020
Keputusan	H0 diterima (5,361 > 2.020 tidak masuk DK)

Berdasarkan tabel keputusan uji keseimbangan, diperoleh $t_{obs} = 5,36$ dengan $dk = 41$ ($t_{tabel} = 2.020$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berada dalam kondisi yang seimbang.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji *Independent Samples Test*

			F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil	Equal variances assumed		2.477	.129	13.551	41	.001	28.784
	Equal variances not assumed				15.664	23.404	.001	28.784

Berdasarkan tabel 6, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 berada di bawah 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat *perceived enjoyment* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 7. Analisis Uji N-Gain *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Mean	Kategori
Pretest dan posttest kelas eksperimen	0,41	Sedang
Pretest dan posttest kelas kontrol	0,11	Rendah

Berdasarkan tabel 7, kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain dengan rata-rata 0,41 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol memperoleh N-Gain dengan rata-rata 0,11 (kategori rendah). Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan gamifikasi berpengaruh terhadap *perceived enjoyment* peserta didik kelas IV SD Gugus Ahmad Yani Kecamatan Laweyan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan studi yang dilakukan di Sekolah Dasar Gugus II Ahmad Yani di Kecamatan Laweyan, gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *perceived enjoyment* pada siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam proses pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan kepuasan dan keterlibatan siswa.

Pendekatan gamifikasi menunjukkan peningkatan *perceived enjoyment* peserta didik yang lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Hal ini sesuai dengan teori *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi intrinsik, penting untuk memenuhi tiga kebutuhan dasar manusia: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Nilawati, 2024). Melalui gamifikasi, peserta didik diberikan keleluasaan untuk mengungkapkan pendapat; elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat menyediakan umpan balik yang jelas; serta komponen kerja sama memungkinkan peserta didik berkolaborasi dalam kelompok.

Pendekatan gamifikasi diterapkan melalui penggunaan papan peringkat, lencana, poin, dan umpan balik yang bertujuan untuk menghargai perilaku positif

siswa, dengan harapan dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar, membangun rasa percaya diri, mengembangkan kreativitas, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keberanian (A'ini et al., 2023). Sejalan dengan teori behavioristik yang merubah kemampuan siswa untuk menunjukkan perilaku baru sebagai konsekuensi dari hubungan antara stimulus dan respons (Fauzi et al., 2024). Didukung oleh teori konstruktivis yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, penggunaan rencana dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat motivasi untuk berpartisipasi aktif (Deterding, 2017).

Gamifikasi mempengaruhi penguasaan konsep dan motivasi siswa; penelitian ini juga mengindikasikan bahwa gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap siswa (Rostiani et al., 2023). Gamifikasi memiliki pengaruh signifikan secara langsung terhadap *perceived enjoyment* (Sukmaningrum & Riatmaja, 2023). Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh dalam meningkatkan tingkat *perceived enjoyment* oleh peserta pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar Gugus Ahmad Yani di Kecamatan Laweyan.

KESIMPULAN

Sebagai upaya meningkatkan *perceived enjoyment* siswa, penelitian ini menerapkan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan *independent sample t-test*, nilai *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menegaskan adanya pengaruh signifikan antara gamifikasi dan *perceived enjoyment*. Selain itu, uji N-Gain di kelas eksperimen dengan skor 0,41 (klasifikasi sedang) membuktikan adanya peningkatan *perceived enjoyment* siswa setelah intervensi. Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan gamifikasi lebih efektif daripada pendekatan konvensional dalam menumbuhkan *perceived enjoyment*.

Gamifikasi dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran IPAS karena terbukti dapat memberikan pengaruh positif melalui elemen seperti papan peringkat, poin, rencana, serta umpan balik yang didapatkan peserta didik saat berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai target. Implikasi praktis pada penelitian ini yaitu penelitian dapat mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif berinovasi dengan menggunakan pendekatan gamifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- A'ini, W. N., Riyadi, R., & Budiharto, T. (2023). Pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar matematika. *Didaktika Dwija Indria*, 11(6), 72. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i6.76748>
- Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Model pembelajaran role playing meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Vol. 8(4)*, 644–651.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Deterding, S. (2017). Gamification: Toward a definition. 11–15.

-
- Fauzi, N. A., Jannah, L. L., & Azis, A. (2024). Penerapan gamifikasi Powtoon dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. *Vol. 03*(02).
- Grzeszczyk, T. A. (2024). AI in business. *Artificial Intelligence in Project Management*, 4–21. <https://doi.org/10.4324/9781003341611-2>
- Harahap, M. Y. (2022). Proses pembelajaran melalui interaksi edukatif dalam pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, 7(2), 31. <https://doi.org/10.54248/alhadi.v7i2.4245>
- Husnah, O. A., Fitriani, A., Patricya, F., & Handayani, T. P. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Nilawati, L. (2024). Peran teori motivasi terhadap kreativitas individu karyawan: Hasil sebuah review. *Vol. XVIII*.
- Oktarini, M. A. S., & Wardana, I. M. (2018). Pengaruh perceived ease of use dan perceived enjoyment terhadap customer satisfaction dan repurchase intention. *INOBI: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 1(2), 227–237. <https://doi.org/10.31842/jurnal-inobis.v1i2.32>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 1–7.
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap penguasaan konsep dan motivasi siswa pada materi siklus air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 85. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Salsabila, S. V., Poerwanti, J., & Budiarto, T. (2024). Analisis kedisiplinan dan motivasi belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 245–250.
- Sari, S. M., Sukarno, S. S., & Matsuri, M. M. (2023). Problematika pelaksanaan pembelajaran IPAS kurikulum merdeka materi masyarakat yang beradab kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(5), 41. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i5.77703>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian*. Alfabeta.
- Sukmaningrum, D., & Riatmaja, D. S. (2023). Pengaruh gamifikasi pekerjaan dan kepuasan kerja terhadap enjoyment karyawan perusahaan startup di Yogyakarta. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 20(2), 473–482. <https://doi.org/10.20885/jabis.vol20.iss2.art4>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93

Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.