



## EFEKTIVITAS *BLENDED LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN UNGGULAN TODDOPULI MAKASSAR

Shinta Desy Tawil<sup>1</sup>, Dwiyatmi Sulasminah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [shinta9545@gmail.com](mailto:shinta9545@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [dwiyatmi.sulasminah@unm.ac.id](mailto:dwiyatmi.sulasminah@unm.ac.id)

### Artikel info

Received: 03-04-2025

Revised: 10-04-2025

Accepted: 09-05-2025

Published: 26-05-2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 33 peserta didik kelas IV di SDN Unggulan Toddopuli Makassar. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan aktivitas daring melalui platform gamifikasi seperti Bamboozle dan Gimkit. Data diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui persentase peningkatan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, motivasi belajar peserta didik mencapai 75%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Faktor keberhasilan meliputi kombinasi metode tatap muka untuk diskusi mendalam dan pembelajaran daring berbasis gamifikasi yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Selain itu, penerapan diskusi kelompok yang lebih terstruktur pada siklus II juga berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *blended learning* berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Saran diberikan kepada guru untuk terus memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sekolah untuk mendukung infrastruktur digital, serta peneliti lain untuk mengembangkan model ini pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

### Key words: *blended*

*learning*, gamifikasi,

motivasi belajar, Pendidikan  
Pancasila.

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional

dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern mengalami transformasi yang sangat signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu perubahan penting dalam dunia pendidikan adalah penerapan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan dasar, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan teknologi dapat memberikan kontribusi besar untuk mengatasi berbagai tantangan pembelajaran tradisional yang selama ini kerap dihadapi, seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik dan kurangnya keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia. Sebagai mata pelajaran yang menjadi sarana penanaman nilai-nilai dasar negara, Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan sikap cinta tanah air, toleransi, dan kerja sama. Namun, tantangan utama yang sering muncul adalah bagaimana menyampaikan materi tersebut secara menarik, relevan, dan mampu memotivasi peserta didik. Pembelajaran konvensional, yang umumnya bersifat satu arah dan berpusat pada guru, kerap kali dianggap monoton oleh peserta didik. Akibatnya, minat dan motivasi mereka terhadap pembelajaran menjadi rendah, yang berdampak pada pemahaman yang kurang mendalam terhadap Hak dan Kewajiban.

Menurut Deci dan Ryan (1985), motivasi intrinsik merupakan faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Motivasi yang tinggi memungkinkan peserta didik untuk lebih bersemangat, terlibat aktif, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka. Dalam konteks ini, blended learning dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Blended learning, sebagaimana dijelaskan oleh Garrison dan Vaughan (2008), adalah model pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka dengan pembelajaran berbasis daring (online). Blended learning menawarkan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar di luar batas ruang dan waktu, sekaligus memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka.

Integrasi elemen-elemen permainan atau gamifikasi dalam pembelajaran blended learning juga menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Kapp (2012) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, penghargaan, papan peringkat, tantangan, dan level, dalam konteks non-permainan. Dalam pembelajaran, gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga peserta didik tidak hanya belajar untuk memahami materi, tetapi juga termotivasi untuk mencapai tujuan tertentu melalui proses yang menyenangkan.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, gamifikasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi dapat diajarkan melalui simulasi atau tantangan berbasis permainan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam, pendekatan ini juga memberikan pengalaman nyata yang memungkinkan mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka.

Blended learning berbasis gamifikasi juga memberikan manfaat tambahan dalam hal keterlibatan peserta didik. Dalam lingkungan pembelajaran tradisional, peserta didik sering kali menjadi objek pasif yang hanya menerima informasi dari guru. Namun, dengan pendekatan ini, peserta didik diberi peran aktif dalam proses belajar. Mereka dapat bekerja secara individu atau dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas, berdiskusi, dan berbagi pengalaman melalui platform digital. Keterlibatan aktif ini tidak hanya

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama.

Selain itu, model ini memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih adaptif dan personal. Dengan memanfaatkan data dari platform digital, guru dapat memantau kemajuan belajar peserta didik, mengidentifikasi kelemahan mereka, dan memberikan umpan balik yang spesifik. Guru juga dapat merancang aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Namun, keberhasilan penerapan blended learning berbasis gamifikasi tidak terlepas dari sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan infrastruktur teknologi, baik di sekolah maupun di rumah peserta didik. Tidak semua sekolah memiliki akses ke perangkat teknologi dan internet yang memadai. Selain itu, kesenjangan digital di antara peserta didik juga menjadi perhatian penting, mengingat tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital di rumah.

Tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi dan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang cara kerja platform digital dan prinsip-prinsip gamifikasi, serta kemampuan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru menjadi hal yang penting untuk mendukung keberhasilan implementasi model ini.

Meskipun demikian, potensi blended learning berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat besar. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, relevan, dan bermakna. Mereka tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga belajar untuk menerapkan Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian tentang efektivitas model ini sangat penting untuk memberikan bukti empiris yang dapat mendukung pengembangan lebih lanjut. Dengan memahami sejauh mana blended learning berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih baik untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan pendidikan tentang pentingnya investasi dalam teknologi dan pelatihan guru untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Guru bertindak sebagai peneliti yang mengamati langsung, menerapkan dan menganalisis jalannya suatu proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini ialah untuk menilai tingkat peningkatan motivasi pada peserta didik kelas IV SDN Unggulan Toddopuli Makassar dengan Blended Learning Berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desain penelitian mengikuti struktur siklus yang terdiri dari empat kegiatan utama. Siklus tersebut diawali dengan tahap perencanaan, dilanjutkan dengan tahap tindakan. Setelah melakukan tahap tindakan, langkah selanjutnya adalah observasi, dan siklus diakhiri dengan refleksi Tindakan. Penelitian dilakukan pada 33 peserta

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

didik kelas IV SDN Unggulan Toddopuli Makassar. Peneliti menggunakan instrument angket dan games dari berbagai platform seperti Bamboozle dan Gimkit untuk mengumpulkan data motivasi peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar peserta didik, pengisian angket motivasi sebelum dan setelah tindakan, wawancara untuk menggali tanggapan peserta didik terhadap blended learning berbasis gamifikasi, serta dokumentasi berupa catatan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif; data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik, sedangkan data kualitatif dianalisis untuk mengevaluasi respons peserta didik terhadap proses pembelajaran. Siklus pertama bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas awal penerapan blended learning berbasis gamifikasi, sementara siklus kedua fokus pada perbaikan dan pengoptimalan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui integrasi elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, dan leaderboard, dalam pembelajaran berbasis kombinasi daring dan tatap muka. Hal ini dapat diperoleh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menghitung mean atau nilai rata-rata dari informasi yang diperoleh dari peserta didik.

$$X: \frac{\sum x_i}{N} \quad x =$$

Cara menghitung nilai mean pesertadidik (Mundir, 2012).

Keterangan:

X : Nilai mean

$\sum x_i$  : Nilai keseluruhan objek

N : Jumlah keseluruhan objek

Indikator keberhasilan penelitian meliputi peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan rata-rata skor mencapai  $\geq 75\%$  dari total skor maksimum, serta peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di atas 80%.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Blended Learning Berbasis Gamifikasi: Studi Siklus I dan II

Motivasi belajar merupakan elemen penting dalam proses pendidikan karena berperan sebagai penggerak utama dalam mencapai keberhasilan akademik. Dalam konteks pembelajaran Pancasila, pendekatan blended learning berbasis gamifikasi telah diterapkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan tersebut dan memberikan rekomendasi perbaikan berkelanjutan

## **Hasil**

### **Siklus I: Gambaran Umum Hasil Penelitian**

Pada siklus I, data menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai 75%, dengan 25 dari 33 peserta didik menunjukkan motivasi yang baik. Secara umum, hasil ini mencerminkan keberhasilan awal pendekatan blended learning berbasis gamifikasi dalam menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran Pancasila. Namun, terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi untuk meningkatkan efektivitas metode ini.

### **Pencapaian Siklus I**

Pencapaian utama dalam siklus I adalah pengenalan sistem gamifikasi dalam pembelajaran, seperti pemberian poin, leaderboard, dan lencana (badges). Strategi ini berhasil meningkatkan antusiasme peserta didik yang memiliki adaptabilitas tinggi terhadap teknologi dan metode baru. Antusiasme tersebut tampak melalui partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran, baik secara daring maupun luring.

Sebagai contoh, leaderboard memberikan dorongan kompetitif yang sehat di antara peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Pemberian poin dan lencana juga memberikan penghargaan langsung atas usaha mereka, sehingga menciptakan rasa pencapaian yang mendorong keterlibatan lebih lanjut.

### **Kendala yang Dihadapi**

Meskipun sebagian besar peserta didik menunjukkan hasil positif, 8 orang (25%) menghadapi kesulitan dalam mengikuti mekanisme pembelajaran berbasis gamifikasi. Masalah utama yang dihadapi adalah:

#### **Kesulitan Memahami Sistem Gamifikasi**

Peserta didik ini mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan leaderboard dan sistem pengumpulan poin. Hal ini menunjukkan bahwa instruksi awal atau panduan penggunaan teknologi pendukung belum sepenuhnya efektif.

#### **Kurangnya Kepercayaan Diri dalam Menggunakan Teknologi**

Beberapa peserta didik merasa kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi yang digunakan, seperti aplikasi pembelajaran atau platform pendukung lainnya. Ketidaknyamanan ini menyebabkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi terbatas.

#### **Tingkat Keterlibatan yang Beragam**

Perbedaan tingkat keterlibatan peserta didik juga terlihat. Sebagian besar termotivasi dengan baik, sementara beberapa yang kesulitan menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Berdasarkan hasil siklus I, sejumlah langkah perbaikan dirancang untuk diterapkan pada siklus berikutnya, yaitu:

- **Peningkatan Pelatihan Teknologi:** Memberikan pelatihan tambahan kepada peserta didik yang kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi pendukung.
- **Penyederhanaan Sistem Gamifikasi:** Menyusun ulang panduan penggunaan sistem gamifikasi agar lebih mudah dipahami oleh semua peserta didik.
- **Pemberian Pendampingan Intensif:** Melibatkan guru atau fasilitator untuk mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan selama pembelajaran.

### **Siklus II: Implementasi Perbaikan dan Hasil Penelitian**

Pada siklus II, perbaikan yang dirancang berdasarkan refleksi siklus I diimplementasikan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar peserta didik. Rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 90%, dengan jumlah peserta didik yang termotivasi bertambah menjadi 30 orang dari total 33 peserta didik.

### **Pencapaian Siklus II**

#### **Peningkatan Motivasi Belajar**

Peningkatan rata-rata motivasi belajar sebesar 15% dibandingkan siklus I mencerminkan keberhasilan langkah perbaikan yang dilakukan. Peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan menjadi lebih termotivasi setelah menerima pendampingan intensif dan pelatihan teknologi.

#### **Efektivitas Sistem Gamifikasi**

Leaderboard, poin, dan lencana tetap menjadi komponen utama dalam pendekatan gamifikasi. Namun, penyederhanaan sistem ini membantu peserta didik yang sebelumnya merasa kesulitan untuk lebih memahami mekanisme gamifikasi. Sebagai hasilnya, mereka dapat berpartisipasi dengan lebih aktif.

#### **Pengurangan Jumlah Peserta Didik yang Tidak Termotivasi**

Hanya 3 peserta didik (10%) yang masih memerlukan pendampingan lebih intensif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini menunjukkan bahwa pendekatan blended learning berbasis gamifikasi semakin inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

### **Faktor Pendorong Keberhasilan Siklus II**

- **Komunikasi yang Lebih Efektif**  
Guru lebih proaktif dalam menjelaskan tujuan dan mekanisme pembelajaran kepada peserta didik, termasuk manfaat yang dapat mereka peroleh dari penggunaan gamifikasi.
- **Dukungan Teknologi yang Meningkatkan**

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Dengan pelatihan tambahan, peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi pendukung, sehingga dapat memaksimalkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

- **Pendekatan Personal**

Guru memberikan perhatian khusus kepada peserta didik yang masih menghadapi kendala, sehingga mereka merasa lebih diperhatikan dan didukung dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan blended learning berbasis gamifikasi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan:

1. **Pentingnya Persiapan Awal**

Sistem gamifikasi memerlukan persiapan yang matang, termasuk panduan penggunaan yang jelas dan pelatihan teknologi bagi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap mekanisme pembelajaran.

2. **Peran Guru sebagai Fasilitator**

Guru berperan penting dalam mendampingi peserta didik, terutama mereka yang menghadapi kesulitan. Pendekatan personal yang dilakukan oleh guru dapat membantu mengatasi kendala individu, sehingga semua peserta didik dapat terlibat secara optimal.

3. **Peningkatan Berkelanjutan**

Pendekatan blended learning berbasis gamifikasi memerlukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan untuk memastikan efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

### **Pembahasan**

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi pada saat mengajarkan materi Hak dan Kewajiban guna mengumpulkan data dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Unggulan Toddopuli Makassar. Keadaan obyektif menunjukkan bahwa pembelajaran terutama berpusat pada guru secara tatap muka, dengan peserta didik secara pasif mendapatkan informasi melalui pemberian materi menggunakan teknologi baik berupa video/animasi pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik kurang aktif dan cenderung diam selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Unggulan Toddopuli Makassar pada sub materi Hak dan Kewajiban sebanyak 2 siklus. Tahapan hasilnya adalah sebagai berikut:

## **Siklus 1**

Pada siklus pertama pelaksanaan dengan penerapan Blended Learning yang menggabungkan tatap muka langsung dengan elemen gamifikasi yang diterapkan secara online. Penerapan Blended learning ini bertujuan untuk mengkombinasikan pembelajaran konvensional di kelas dengan pembelajaran digital yang menarik, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik diberikan materi pembelajaran tentang Hak dan Kewajiban melalui platform gamifikasi seperti Bamboozle dan Gimkit, yang memungkinkan mereka untuk mengikuti kuis interaktif dan tantangan yang dapat memperoleh poin dan reward. Platform ini memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri serta secara berkelompok dan memperoleh pengalaman yang lebih menyenangkan dan berkompetitif, yang diharapkan dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih baik.

Pada pelaksanaan siklus pertama, peserta didik pertama-tama diminta untuk mengakses materi yang telah disediakan oleh guru melalui video pembelajaran dan animasi yang berisi pengantar tentang Hak dan kewajiban. Setelah itu, peserta didik menjawab soal kuis interaktif melalui platform gamifikasi yang telah disiapkan. Selama sesi ini, peserta didik sangat antusias untuk berpartisipasi dalam kuis karena mereka bisa memperoleh poin, mengambil poin lawan dan melihat hasil peringkat mereka di leaderboard, yang mendorong peserta didik untuk bersaing sehat dengan teman-temannya. Penggunaan gamifikasi dalam bentuk kuis membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan yang sering dirasakan peserta didik dalam pembelajaran. Meskipun demikian, ada beberapa tantangan terkait dengan keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet, yang membuat beberapa peserta didik kesulitan mengikuti pembelajaran daring dengan lancar. Untuk mengatasi kendala ini, guru memberikan waktu tambahan untuk mengerjakan kuis dan memberi arahan agar peserta didik yang mengalami kesulitan dapat mengakses materi offline jika diperlukan.

Setelah kegiatan pembelajaran daring, peserta didik melanjutkan pembelajaran tatap muka di kelas. Pada sesi ini, guru mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan materi yang telah dipelajari, dengan fokus pada pemahaman mereka tentang Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun sebagian besar peserta didik menunjukkan minat terhadap topik yang dibahas, keterlibatan mereka dalam diskusi kelas masih terbatas. Beberapa peserta didik terlihat enggan untuk berbicara atau memberikan pendapat mereka, mungkin karena merasa kurang percaya diri atau belum memahami sepenuhnya materi yang dipelajari. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berbicara satu per satu dan memberikan pujian kepada mereka yang berani mengemukakan pendapat, meskipun jawabannya tidak sepenuhnya tepat. Upaya ini bertujuan untuk membangun rasa percaya diri peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi.

Hasil yang diperoleh dari siklus pertama menunjukkan bahwa 75%, dengan jumlah peserta didik yang termotivasi sebanyak 25 orang dari total 33 peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan motivasi yang baik dalam pembelajaran Pancasila melalui pendekatan blended learning berbasis gamifikasi. Mereka lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran setelah adanya elemen gamifikasi yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Keberhasilan platform gamifikasi dalam menarik perhatian peserta didik dapat dilihat dari tingginya partisipasi



## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

mereka dalam kuis dan tantangan yang diberikan. Namun, meskipun terdapat peningkatan motivasi, keterlibatan dalam diskusi kelas masih perlu ditingkatkan. Beberapa peserta didik masih cenderung pasif dan hanya mengikuti pembelajaran tanpa banyak berinteraksi. Ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran berbasis teknologi sudah menarik bagi sebagian besar peserta didik, masih ada kebutuhan untuk memperkuat interaksi dan diskusi di kelas agar peserta didik tidak hanya terlibat dalam aspek kompetitif, tetapi juga dalam proses refleksi dan pemahaman konsep. Penggunaan gamifikasi terbukti dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan angket, sekitar 75% peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar, berkat adanya pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan melalui platform gamifikasi.

### **Siklus II**

Tahap perencanaan awal meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (modul ajar), dilanjutkan dengan penyusunan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai peningkatan pada siklus II, yang secara khusus sebagai penguatan penguasaan materi Hak dan Kewajiban. Selanjutnya pelaksanaan tindakan didasarkan pada learning engagement yang diperoleh peserta didik pada siklus I, yang kemudian dikomunikasikan dan dipraktikkan sepanjang kegiatan siklus II kepada peserta didik.

Pelaksanaan siklus II diperoleh terdapat 30 orang dari total 33 peserta didik yang motivasinya bertambah dan meningkat menjadi 90%. Terdapat 3 peserta didik (10%) yang masih membutuhkan pendampingan secara khusus untuk mengakses platform digital yang telah disiapkan. Peningkatan sebesar 15% dibandingkan siklus I menunjukkan bahwa strategi blended learning berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, beberapa perbaikan dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik kelas IV SDN Unggulan Toddopuli Makassar. Pada siklus kedua, pembelajaran kembali dilakukan dengan kombinasi antara tatap muka dan gamifikasi secara online, namun dengan penyesuaian pada elemen-elemen yang dinilai kurang maksimal pada siklus pertama. Salah satu perubahan yang dilakukan adalah memperbaiki variasi platform gamifikasi yang digunakan, seperti menambah jenis permainan dan tantangan yang lebih beragam, agar peserta didik semakin tertarik dan tidak merasa bosan. Selain itu, materi yang diberikan juga lebih diperkaya dengan video, animasi, dan contoh penerapan Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep yang lebih abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk lebih banyak berinteraksi selama pembelajaran tatap muka, dengan memperkenalkan metode diskusi kelompok yang lebih terstruktur. Dalam kelompok-kelompok kecil, peserta didik diberikan tugas untuk mendiskusikan topik tentang penerapan Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Pada sesi ini, guru memberikan bimbingan dan mengarahkan agar semua peserta didik memiliki kesempatan untuk berbicara, baik dalam kelompok kecil maupun dalam diskusi kelas secara keseluruhan. Peningkatan partisipasi peserta didik terlihat cukup signifikan. Sebanyak 90% peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan memberikan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

pendapat mereka, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih inklusif dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara lebih banyak telah berhasil meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, gamifikasi juga mengalami peningkatan, dengan pemberian tantangan yang lebih menarik dan variasi permainan yang lebih kreatif. Platform seperti Bamboozle, Gimkit diperbarui dengan pertanyaan yang lebih bervariasi dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga peserta didik semakin tertarik untuk berkompetisi dan belajar dengan semangat. Poin dan penghargaan yang diberikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetisi, tetapi juga untuk memberi pengakuan terhadap usaha dan pencapaian peserta didik dalam pembelajaran. Pada siklus kedua, 90% peserta didik merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Mereka tidak hanya berfokus pada hasil kuis, tetapi juga merasa lebih tertantang untuk memahami materi yang lebih mendalam karena adanya unsur permainan yang menyenangkan selama proses pembelajaran.

Siklus II memberikan dampak positif yang lebih signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penerapan blended learning berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Modifikasi yang dilakukan pada siklus kedua berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan penuh tantangan. Dengan meningkatnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas dan penggunaan gamifikasi yang lebih bervariasi, siklus kedua menunjukkan hasil yang lebih memuaskan, dengan 90% peserta didik menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dalam belajar. Model pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Unggulan Toddopuli Makassar terhadap materi yang diajarkan, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk terus belajar.

Dalam implementasi proses pembelajaran dengan blended learning perlu rancangan yang matang untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan keterampilan pada peserta didik (Zurita et al., 2015). Faktor tersebut mencakup sumber daya manusia, lingkungan belajar serta sarana dan prasarana. Sumber daya manusia disini mencakup pengajar sebagai tenaga ahli untuk menuntun dan membimbing peserta didik untuk dapat menjalankan proses pembelajaran secara efektif karena peserta didik secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mereka dituntut untuk dapat belajar mandiri dengan bimbingan pengajar secara daring. Lingkungan belajar merupakan faktor penunjang proses pembelajaran dengan model blended learning, dengan lingkungan belajar yang nyaman membuat peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan maksimal dan dapat menuangkan kreatifitasnya. Sarana dan prasarana dalam model pembelajaran blended learning ini mencakup smartphone/laptop/computer dan jaringan internet untuk memudahkan dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh (Ramadani et al., 2019).

Dengan demikian penelitian untuk mengukur tingkat efektivitas model pembelajaran blended learning sebagai upaya peningkatan keterampilan dinyatakan efektif. Sejalan dengan penelitian dari (Husaeri,2021), Blended learning berbasis gamifikasi memperluas jangkauan pembelajaran. Sebab Blended Learning ini peserta didik bisa dapat belajar dari sumber manapun dan dapat mengembangkan daya berpikir kritis peserta didik.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat diselesaikan dengan baik. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian ini:

- a. Kepada Program PPG Prajabatan. Terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk mengembangkan kemampuan sebagai calon guru profesional. Program ini menjadi wadah yang sangat berharga untuk menerapkan ilmu dan metode pembelajaran inovatif dalam praktik nyata di kelas.
- b. Kepada Dosen Pembimbing Ucapan terima kasih yang mendalam kepada dosen pembimbing yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, masukan, serta motivasi selama proses penelitian ini. Nasihat dan bimbingan Anda menjadi pendorong bagi peneliti untuk terus belajar dan berkembang.
- c. Kepada Guru dan Pihak Sekolah Terima kasih kami sampaikan kepada guru kelas dan pihak sekolah, khususnya SD tempat penelitian ini dilaksanakan, yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Kolaborasi yang harmonis dengan pihak sekolah sangat membantu kami dalam melaksanakan penelitian dengan lancar.
- d. Kepada Teman Sejawat Terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah berbagi pengalaman, ide, dan masukan selama proses penelitian. Dukungan kalian menjadi penyemangat yang luar biasa dalam menyelesaikan setiap tahap penelitian ini.
- e. Kepada Peserta Didik Tercinta Rasa terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan kepada peserta didik kelas IV SD yang menjadi subjek penelitian ini. Antusiasme, kerja sama, dan semangat belajar kalian adalah inspirasi terbesar bagi peneliti dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih baik. Keceriaan dan motivasi kalian menjadi bukti nyata bahwa pendidikan yang inovatif dapat membawa dampak positif bagi masa depan.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kami berharap kolaborasi yang telah terjalin dapat terus berlanjut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna di masa mendatang.

### **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Penelitian tindakan kelas (PTK) tentang *Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Platform Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD* memberikan hasil sebagai berikut:

#### **a. Peningkatan Motivasi Belajar**

Model blended learning berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Pada siklus pertama, motivasi belajar peserta didik

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

mencapai **75%**, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi **90%**. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan pembelajaran tatap muka dengan gamifikasi berbasis online mampu menarik minat peserta didik melalui elemen kompetitif, interaktif, dan menyenangkan.

### **b. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Gamifikasi**

Gamifikasi, melalui platform seperti Bamboozle dan Gimkit memberikan pengalaman belajar yang inovatif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Penghargaan seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik.

### **c. Penguatan Pembelajaran Tatap Muka**

Pembelajaran tatap muka memberikan kesempatan untuk diskusi kelompok dan penguatan pemahaman konsep, khususnya dalam penerapan Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas diskusi kelompok yang lebih terstruktur pada siklus kedua meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan.

### **d. Peningkatan Pemahaman Materi**

Kombinasi penggunaan video, animasi, dan aktivitas gamifikasi membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, terutama pada materi yang abstrak seperti Hak dan Kewajiban.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

#### **a. Untuk Guru**

- Guru perlu memperkuat kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dan mengintegrasikannya dengan strategi gamifikasi. Pelatihan dan pendampingan terkait pemanfaatan platform gamifikasi sangat diperlukan.
- Dalam pembelajaran blended learning, penting untuk memberikan perhatian pada peserta didik yang menghadapi kendala teknologi, dengan menyediakan solusi alternatif seperti materi cetak atau penggunaan perangkat sekolah.

#### **b. Untuk Peserta didik**

- Peserta didik perlu didorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun aktivitas gamifikasi. Motivasi internal mereka dapat ditingkatkan melalui penghargaan dan pengakuan terhadap partisipasi mereka.

#### **c. Untuk Sekolah**

- Sekolah diharapkan mendukung infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pembelajaran digital, untuk memastikan implementasi blended learning berjalan lancar.

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

- Sekolah juga perlu mengintegrasikan gamifikasi ke dalam kurikulum sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan di era digital.
- d. **Untuk Peneliti Lain**
  - Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menguji efektivitas blended learning berbasis gamifikasi pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.
  - Penelitian serupa juga dapat difokuskan pada aspek hasil belajar kognitif, bukan hanya motivasi, untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Dengan implementasi yang terencana dan kolaborasi yang baik antara guru, peserta didik, dan pihak sekolah, model pembelajaran blended learning berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di era digital seperti saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science & Business Media.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Husaeri, A., Dhiyah, F. (2021). Efektifitas model pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran ekonomi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 1765 – 1774. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
- Ramadai, A.D., Sulthoni & Wedi, A. (2019). Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Implementasi *Blended Learning* Di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 62-67. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/download/7678/3910>
- Suyadi, & Selvi, A. (2019). *Blended Learning: Teori dan Implementasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zurtia, G., Hasbun, B., Baloian, N., & Jerez, O. (2015). A blended learning environment for enhancing meaningful learning using 21st century skills. *Lecture Notes in Educational Technology*, 9783662441879, 1-8. [http://doi.org/10.1007/978-44188-6\\_1](http://doi.org/10.1007/978-44188-6_1)