

**ANALISIS PENGGUNAAN AI DALAM PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SDN JUNCANGCANG 3**

Yessica Rofiatul Qutsiya¹, Ahmad Azmi Milki²
yessicarofiatul111@gmail.com¹, ahmadazmimilki564@gmail.com²
Universitas Islam Negeri Madura

Article Info

Article history:
Published Juni 30, 2025

Kata Kunci:

Artificial Intelligence, Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pembelajaran Digital.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran berbasis gamifikasi serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa di SDN Juncangcang 3. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap guru-guru di sekolah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan tantangan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Selain itu, AI memberikan manfaat dalam bentuk umpan balik instan dan pembelajaran yang dipersonalisasi. Namun demikian, ditemukan pula tantangan seperti keterbatasan pelatihan guru dan kurangnya sumber daya pendukung. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru serta dukungan institusi dalam implementasi teknologi ini secara optimal di lingkungan sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat telah mengubah praktik pendidikan di seluruh dunia secara signifikan. Di antara inovasi ini, Kecerdasan Buatan (AI) telah muncul sebagai alat yang ampuh yang dapat meningkatkan pengalaman mengajar dan belajar. Dalam konteks pembelajaran gamifikasi, AI menawarkan peluang unik untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang dipersonalisasi dan menarik yang memenuhi berbagai kebutuhan siswa. Pendekatan ini khususnya relevan dalam pendidikan dasar, di mana menumbuhkan motivasi siswa dan partisipasi aktif sangat penting untuk keberhasilan akademis.

Di SDN Juncangcang 3, semakin banyak orang menyadari potensi manfaat yang dapat diberikan AI untuk pembelajaran gamifikasi. Namun, terlepas dari kesadaran ini, banyak pendidik menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan AI secara efektif ke dalam metodologi pengajaran mereka. Masalah seperti pelatihan yang tidak memadai, kurangnya sumber daya, dan pemahaman yang terbatas tentang aplikasi AI menghambat penggunaan teknologi yang optimal di kelas. Akibatnya, siswa mungkin tidak sepenuhnya merasakan keuntungan motivasi yang dapat diberikan AI dan gamifikasi, yang menyebabkan kesenjangan dalam keterlibatan dan hasil pembelajaran.

Memahami pentingnya penelitian ini sangat penting, karena penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana AI dapat digunakan dalam kerangka pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa di SDN Juncancang 3. Dengan meneliti hubungan antara integrasi AI dan keterlibatan siswa, penelitian ini berupaya mengidentifikasi strategi efektif yang dapat diterapkan di kelas. Temuan ini dapat memberikan wawasan berharga bagi para pendidik, membantu mereka menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memotivasi.

2. METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, khususnya menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menghasilkan data deskriptif, yang terdiri dari informasi tertulis dan lisan dari subjek yang diteliti. Metode ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap perspektif dan pengalaman partisipan, sehingga memberikan wawasan yang kaya tentang konteks penelitian. Aspek deskriptif berfokus pada penjelasan dan analisis data yang dikumpulkan di SDN Juncancang 3, sehingga memungkinkan pemahaman yang komprehensif tentang situasi terkini dan interaksi dalam lingkungan pendidikan ini.

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi sebagai teknik pengumpulan data utama. Observasi melibatkan pemantauan dan pencatatan sistematis terhadap perilaku dan fenomena yang relevan dengan subjek dan isu yang diteliti di SDN Juncancang 3. Teknik ini membantu menangkap nuansa lingkungan belajar dan interaksi siswa. Bersamaan dengan itu, wawancara dilakukan dengan narasumber utama, khususnya guru-guru di SDN Juncancang 3, untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman dan perspektif mereka. Selain data primer, data tambahan dikumpulkan dari literatur yang relevan, untuk memastikan analisis menyeluruh yang mendukung temuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Teknologi AI dalam Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Temuan penelitian mengenai penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran gamifikasi menunjukkan relevansi yang kuat dengan konteks SDN Juncancang 3. Sekolah ini menjadi contoh utama tentang bagaimana mengintegrasikan AI dapat meningkatkan praktik dan hasil pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik yang menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Temuan ini menyoroti potensi manfaat AI, khususnya dalam mendorong pengalaman kelas yang lebih interaktif.

Di SDN Juncancang 3, penerapan teknologi AI dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, sejalan dengan kesimpulan bahwa interaktivitas dan personalisasi yang ditawarkan oleh AI membuat pembelajaran lebih menarik. Siswa secara alami tertarik pada pengalaman yang sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka. Dengan memanfaatkan perangkat AI, guru dapat menyesuaikan pelajaran untuk memenuhi kebutuhan individu, memastikan bahwa setiap siswa merasa dihargai dan mampu untuk berhasil. Pendekatan yang dipersonalisasi ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri tetapi juga mendorong siswa untuk memiliki rasa memiliki atas pembelajaran mereka.

Salah satu keuntungan utama penggunaan AI di kelas adalah umpan balik instan yang diberikannya. Dalam lingkungan pendidikan tradisional, siswa sering menunggu penilaian untuk mengetahui kinerja mereka. Namun, teknologi AI dapat memberikan wawasan waktu nyata, yang memungkinkan siswa melihat kemajuan mereka dengan segera. Umpan balik

langsung ini menumbuhkan pola pikir berkembang, memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dengan materi. Di SDN Juncangcang 3, fitur ini dapat mengubah cara siswa memandang kemampuan mereka, membuat mereka lebih bersedia menghadapi tantangan.

Selain itu, kecepatan AI dalam menganalisis data kinerja siswa sangatlah penting. Para pendidik dapat dengan cepat mengidentifikasi area yang mungkin menjadi kendala siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka. Responsivitas ini memastikan tidak ada siswa yang tertinggal, karena guru dapat memberikan dukungan yang tepat sasaran kepada mereka yang paling membutuhkannya. Di SDN Juncangcang 3, pendekatan berbasis data ini dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik, karena siswa menerima bantuan yang mereka butuhkan untuk berkembang secara akademis.

B. Elemen Gamifikasi yang Paling Efektif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Dari analisis data, terlihat jelas bahwa elemen gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa adalah poin, lencana, dan tantangan. Elemen-elemen ini menciptakan lingkungan tempat siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mereka. Setiap poin yang diperoleh untuk menyelesaikan tugas berfungsi sebagai hadiah nyata yang memperkuat upaya mereka, menumbuhkan rasa pencapaian. Pengakuan langsung atas kerja keras mereka ini secara signifikan meningkatkan moral siswa dan mendorong mereka untuk tetap berkomitmen pada studi mereka.

Poin berperan sebagai motivator mendasar dalam sistem pembelajaran gamifikasi. Ketika siswa menerima poin untuk setiap tugas yang mereka selesaikan, hal itu tidak hanya mengakui usaha mereka tetapi juga memberikan tolok ukur yang jelas untuk keberhasilan. Sistem penghargaan ini membantu siswa menetapkan tujuan pribadi, mendorong mereka untuk berjuang demi pencapaian yang lebih tinggi. Saat mereka mengumpulkan poin, siswa merasakan kebanggaan yang semakin meningkat, yang dapat meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan diskusi kelas.

Lencana berfungsi sebagai elemen penting lain dari gamifikasi yang berkontribusi pada motivasi siswa. Lencana ini melambangkan pencapaian dan tonggak sejarah, yang memberikan siswa representasi visual tentang kemajuan mereka. Memperoleh lencana karena menyelesaikan tugas yang menantang atau menguasai keterampilan baru meningkatkan harga diri dan kebanggaan siswa terhadap pekerjaan mereka. Lebih jauh, aspek kompetitif dari perolehan lencana dapat mendorong siswa untuk berjuang demi keunggulan, karena mereka membandingkan pencapaian mereka dengan pencapaian teman sebayanya.

Sifat kompetitif dalam perolehan poin dan lencana juga dapat menumbuhkan persaingan yang sehat di antara teman sekelas. Persaingan ini mendorong siswa untuk saling mendorong agar unggul, menciptakan suasana yang memotivasi setiap orang untuk berkembang. Pada saat yang sama, penting bagi para pendidik untuk mengelola persaingan ini dengan bijaksana, memastikannya tetap positif dan mendukung daripada merugikan harga diri siswa. Ketika persaingan dibingkai secara konstruktif, hal itu dapat mengarah pada keterlibatan yang lebih besar secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.

Selain poin dan lencana, tantangan yang dirancang dengan baik memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Tantangan yang membutuhkan kolaborasi di antara siswa mendorong mereka untuk bekerja sama menuju tujuan bersama. Pendekatan kooperatif ini tidak hanya membangun keterampilan kerja sama tim tetapi juga memperkuat interaksi sosial di dalam kelas. Siswa belajar untuk saling mengandalkan, berbagi ide, dan saling mendukung, yang berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih kohesif dan ramah.

Tantangan kolaboratif dapat mengambil berbagai bentuk, dari proyek kelompok

hingga kompetisi berbasis tim. Ketika siswa menghadapi tantangan bersama, mereka mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting dan belajar menghargai berbagai perspektif. Pengalaman belajar kolaboratif ini dapat mengarah pada pemahaman dan ingatan yang lebih dalam terhadap materi saat siswa mendiskusikan konsep dan memecahkan masalah bersama. Pada saat yang sama, hal ini memupuk rasa kebersamaan di dalam kelas, membuat siswa merasa lebih terhubung satu sama lain.

Selain itu, penggabungan elemen gamifikasi dapat meningkatkan kehadiran dan partisipasi siswa. Ketika siswa tahu bahwa usaha mereka akan dihargai dengan poin, lencana, atau kesempatan untuk menghadapi tantangan yang menarik, mereka cenderung akan terlibat secara aktif di kelas. Harapan untuk mendapatkan penghargaan dapat mengubah pengalaman belajar tradisional menjadi petualangan yang menarik, membuat siswa lebih antusias untuk bersekolah dan berpartisipasi dalam pelajaran.

Namun, penting bagi para pendidik untuk memastikan bahwa penerapan gamifikasi seimbang dan inklusif. Tidak semua siswa mungkin menanggapi kompetisi dengan cara yang sama, dan beberapa mungkin merasa putus asa jika mereka kesulitan mendapatkan poin atau lencana. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung di mana setiap siswa dapat berkembang, terlepas dari kecepatan belajar masing-masing. Membedakan tantangan dan penghargaan dapat membantu mengakomodasi gaya dan kemampuan belajar yang beragam.

C. Tantangan yang Dihadapi Guru dan Siswa dalam Mengimplementasikan AI dan Gamifikasi

Integrasi AI dan gamifikasi memang menghadirkan tantangan yang perlu diatasi. Para pendidik di SDN Juncangcang 3 mungkin memerlukan pelatihan tambahan untuk menerapkan teknologi ini secara efektif di kelas mereka. Seiring dengan semakin maraknya inovasi ini, penting bagi para guru untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan guna memanfaatkan perangkat AI dan strategi gamifikasi secara efektif. Tanpa pelatihan yang tepat, manfaat potensial dari teknologi ini mungkin tidak sepenuhnya terwujud, sehingga menghambat pengalaman pendidikan bagi guru dan siswa.

Pengembangan profesional yang berfokus pada perangkat AI dan strategi gamifikasi dapat memberdayakan para pendidik untuk memaksimalkan inovasi ini. Program pelatihan semacam itu harus memberikan para guru pengalaman langsung, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai aplikasi AI dan teknik pembelajaran gamifikasi. Dengan membiasakan diri dengan teknologi ini, para pendidik dapat lebih memahami cara mengintegrasikannya ke dalam rencana pelajaran mereka, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Selain itu, dukungan dan sumber daya yang berkelanjutan sangat penting bagi guru saat mereka menavigasi integrasi AI dan gamifikasi. Sekolah harus membuat program bimbingan di mana pendidik berpengalaman dapat berbagi wawasan dan praktik terbaik mereka dengan rekan-rekan mereka. Pendekatan kolaboratif ini menumbuhkan budaya pembelajaran dan adaptasi berkelanjutan, yang memungkinkan guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi baru di kelas mereka.

Memastikan bahwa para pendidik siap dengan baik akan menjadi hal yang penting bagi keberhasilan penerapan AI dalam proses pembelajaran. Ketika para guru merasa siap untuk menggunakan teknologi secara efektif, mereka dapat menciptakan pelajaran yang sesuai dengan siswa dan meningkatkan keterlibatan. Seorang pendidik yang siap juga dapat mengantisipasi tantangan potensial dan memecahkan masalah secara proaktif, yang mengarah pada transisi yang lebih lancar selama integrasi alat-alat baru.

Selain itu, peran kepemimpinan sekolah sangat penting dalam memfasilitasi transisi ini. Administrator harus memprioritaskan pengembangan profesional dan mengalokasikan

sumber daya untuk program pelatihan. Dengan menunjukkan komitmen terhadap integrasi teknologi, pemimpin sekolah dapat menginspirasi guru untuk menerima perubahan ini dan melihatnya sebagai peluang untuk berkembang, bukan hambatan. Dukungan kepemimpinan ini sangat penting untuk menumbuhkan budaya pendidikan yang inovatif.

Seiring dengan semakin mahirnya para pendidik dalam menggunakan AI dan gamifikasi, mereka dapat menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih kaya bagi para siswanya. Pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa dapat muncul dari integrasi AI yang efektif. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep yang rumit, tetapi juga menumbuhkan rasa kepemilikan atas perjalanan belajar mereka, sehingga membuat pendidikan menjadi lebih bermakna bagi mereka.

Lebih jauh lagi, saat guru menerapkan elemen gamifikasi di kelas mereka, mereka dapat memanfaatkan kekuatan kompetisi dan kolaborasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memasukkan poin, lencana, dan tantangan, pendidik dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka. Pendekatan gamifikasi ini dapat mengubah kelas menjadi lingkungan yang hidup di mana siswa merasa terdorong untuk mengambil risiko dan mengeksplorasi ide-ide baru.

Namun, penting juga untuk memantau dampak teknologi ini terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penilaian dan umpan balik yang rutin dapat membantu pendidik mengevaluasi efektivitas AI dan gamifikasi di kelas mereka. Dengan menganalisis data kinerja siswa, guru dapat membuat keputusan yang tepat tentang cara menyesuaikan strategi mereka dan memastikan bahwa setiap siswa memperoleh manfaat dari inovasi ini.

4. KESIMPULAN

Integrasi teknologi AI dan gamifikasi di SDN Juncangcang 3 telah menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Pengalaman belajar yang dipersonalisasi yang difasilitasi oleh perangkat AI memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan pelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa secara individual, memastikan bahwa setiap pelajar merasa dihargai dan mampu untuk berhasil. Kustomisasi ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa tetapi juga mendorong hubungan yang lebih dalam dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, umpan balik instan yang diberikan oleh AI memungkinkan siswa untuk melacak kemajuan mereka secara real time, menumbuhkan pola pikir berkembang dan mendorong mereka untuk menghadapi tantangan dengan antusiasme yang lebih besar.

Saran

Sekolah disarankan untuk memprioritaskan program pengembangan profesional yang berfokus pada perangkat AI dan strategi gamifikasi. Inisiatif semacam itu akan membekali pendidik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi ini secara efektif ke dalam praktik pengajaran mereka. Menetapkan program bimbingan di mana guru yang berpengalaman dapat berbagi praktik terbaik akan menumbuhkan budaya kolaboratif untuk perbaikan berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Suharni, dan Purwanti. "UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, no. 1 (6 Februari 2019). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>.
- Belani, Sriwanti. "Artificial Intelgence Sebuah Inovasi Baru Menjual Produk (Membandingkan Keunggulan FB, WA, Instagram, Telegram dan Youtube)." *Lentera: Multidisciplinary Studies* 1, no. 2 (23 Mei 2023): 111–18. <https://doi.org/10.57096/lentera.v1i2.28>.
- Fakhrunnisaa, Nur, Rafika Hutami Putri, Marwan Ramdhany Edy, Armiana Armiana, Zainab

- Zainab, dan Muh Juharman. "GAMIFICATION SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR." *Jurnal Pendidikan Terapan*, 5 Januari 2023, 63–68. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i1.11>.
- Sari, Tiara Yuyun. "Gamifikasi ditengah pandemi solusi bermain sambil belajar." *Open Science Framework*, 7 Desember 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/5trkv>.
- Sri Nuraini, Taufik Rihatno, Arita Marini, Desy Safitri, dan Sujarwo. "PEMBERDAYAAN KELOMPOK GURU DALAM PENGGUNAAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 3, no. 4 (4 September 2023): 695–700. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6325>.
- Suryanti, Nunuk, dan Fitria Jayanti. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar: Studi Kasus pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau." *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis* 9, no. 1 (31 Mei 2024): 41–54. <https://doi.org/10.32493/pekobis.v9i1.P41-54.40198>.
- Wahyudi, Tri. "Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 9, no. 1 (30 Juni 2023): 28–32. <https://doi.org/10.31294/ijse.v9i1.15631>.