

GAMIFIKASI BERBASIS POIN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

Makhfirah Jannah¹, Tania Valensya Br Sihombing², Indah Saputri Pandiangan³,
Annekarela⁴, Jesse Clairine Buulolo⁵, Elvi Mailani⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Universitas Negeri Medan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Medan, Indonesia
Email: makhfirahjannah@gmail.com

Article History

Received: 01-06-2026

Revision: 12-06-2026

Accepted: 16-06-2026

Published: 18-06-2026

Abstract. Mathematics learning in elementary schools still faces the problem of low student participation and motivation during the learning process, which results in less than optimal student engagement in understanding mathematical concepts. This study aims to analyze the implementation of a point system in mathematics learning and its impact on student learning outcomes, motivation, and participation. The study used a mixed methods approach with an embedded design. The subjects consisted of 28 second-grade students of Baghdad Madani Integrated Islamic Private Elementary School and a class teacher. Quantitative data were obtained through documentation of mathematics report card scores and student point acquisition records, while qualitative data were collected through semi-structured interviews with teachers. Quantitative data analysis was conducted using descriptive statistics in the form of average scores and percentage of learning completion, while qualitative data were analyzed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that all students achieved learning completion with an average mathematics score of 85.04. In addition, the implementation of a point system was proven to increase student learning motivation, activeness, courage to answer questions, and discipline during learning. These findings indicate that a point system can be a simple and effective strategy to increase student engagement while supporting the achievement of mathematics learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Point System, Student Motivation, Mathematics Achievement, Elementary School.

Abstrak. Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan rendahnya partisipasi dan motivasi siswa selama proses pembelajaran, yang berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam memahami konsep matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan sistem poin dalam pembelajaran matematika serta dampaknya terhadap hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *embedded*. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas II Baghdad SD Swasta Islam Terpadu Madani dan seorang guru kelas. Data kuantitatif diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor matematika dan catatan perolehan poin siswa, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai matematika sebesar 85,04. Selain itu, penerapan sistem poin terbukti meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, keberanian menjawab pertanyaan, serta kedisiplinan siswa selama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa sistem poin dapat menjadi strategi sederhana dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Sistem Poin, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Matematika, Sekolah Dasar.

How to Cite: Jannah, M. J., Sihombing, T. V. B., Pandiangan, I. S., Annkarela., Buulolo, J. C., & Mailani, E. (2026). Gamifikasi Berbasis Poin dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 4159-4169. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.6348>

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Banyak siswa cenderung pasif, kurang berani menjawab pertanyaan, enggan tampil di depan kelas, serta mudah kehilangan fokus saat mengikuti pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya kesempatan siswa untuk membangun pemahaman konsep secara aktif dan pada akhirnya dapat memengaruhi hasil belajar mereka (Agustin et al., 2025; Twiningsih, 2024; Bantun et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa adalah gamifikasi (*gamification*), yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, pengalaman belajar, dan hasil belajar siswa (Toda et al., 2020; Oliveira et al., 2021; Kaya & Ercag, 2023; Alt, 2023). Dalam pembelajaran matematika, gamifikasi dapat diwujudkan melalui berbagai elemen seperti poin, penghargaan, tantangan, papan peringkat, dan sistem pencapaian. Di antara berbagai elemen tersebut, sistem poin merupakan bentuk gamifikasi yang paling sederhana dan mudah diterapkan oleh guru karena tidak memerlukan dukungan teknologi yang kompleks.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika dan motivasi siswa (Agustin et al., 2025; Kusumadewi et al., 2025; Rijal & Maharani, 2025; Aprianti et al., 2025). Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan aplikasi digital, media pembelajaran interaktif, atau platform berbasis teknologi. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan sistem poin sebagai bentuk gamifikasi sederhana dalam pembelajaran matematika sehari-hari, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih relatif terbatas. Selain itu, kajian mengenai bagaimana sistem poin memengaruhi motivasi, partisipasi, dan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran juga belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada kajian mendalam mengenai dinamika penerapan gamifikasi berbasis poin yang dilakukan secara langsung dalam pembelajaran matematika tanpa menggunakan platform digital. Sistem poin diberikan untuk berbagai bentuk partisipasi siswa, seperti kehadiran, keberanian menjawab pertanyaan, keberanian tampil di depan kelas, kemampuan membantu teman, dan pencapaian akademik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menelaah hasil belajar siswa, tetapi juga

mengeksplorasi perubahan motivasi, partisipasi, perilaku belajar, serta tantangan yang dihadapi guru selama implementasi sistem poin.

Berdasarkan uraian tersebut, rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, kajian yang secara khusus mengkaji penerapan sistem poin sebagai bentuk gamifikasi sederhana yang diterapkan secara langsung dalam pembelajaran matematika sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana sistem poin dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa tanpa bergantung pada teknologi digital. Penelitian ini berkontribusi dengan menghadirkan kajian mengenai dinamika penerapan sistem poin, pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi siswa, serta implikasinya terhadap hasil belajar matematika. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis implementasi sistem poin dalam pembelajaran matematika, mengkaji capaian hasil belajar siswa, serta mengeksplorasi perspektif guru mengenai perubahan motivasi, partisipasi, perilaku belajar siswa, dan berbagai tantangan yang muncul selama penerapan sistem poin di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan *embedded design*. Desain ini dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada capaian hasil belajar siswa yang diperoleh melalui data kuantitatif, tetapi juga berupaya memahami dinamika penerapan gamifikasi berbasis poin melalui data kualitatif. Pada desain *embedded*, salah satu jenis data berperan sebagai data utama, sedangkan jenis data lainnya berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, data kuantitatif berupa nilai akhir matematika siswa digunakan sebagai data utama, sedangkan data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menjelaskan fenomena yang terjadi selama penerapan gamifikasi berbasis poin. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian yang tidak hanya ingin mengetahui capaian hasil belajar siswa, tetapi juga memahami bagaimana sistem poin memengaruhi motivasi, partisipasi, dan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

Subjek penelitian merupakan sumber data yang memberikan informasi sesuai dengan fokus penelitian. Penentuan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan gamifikasi berbasis poin sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SD Swasta Islam Terpadu Madani. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas II Baghdad yang mengikuti pembelajaran matematika dengan penerapan gamifikasi berbasis poin. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan subjek penelitian sehingga penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Selain siswa, penelitian juga melibatkan seorang guru kelas II Baghdad sebagai informan utama untuk memperoleh informasi mengenai proses penerapan sistem poin, respons siswa selama pembelajaran, serta berbagai kendala yang dihadapi selama implementasi berlangsung. Pemilihan guru dilakukan secara purposive karena guru tersebut merupakan pihak yang secara langsung merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan sistem poin dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian. Pemilihan instrumen disesuaikan dengan pendekatan *mixed methods* yang digunakan sehingga mampu menghasilkan data kuantitatif maupun data kualitatif yang saling melengkapi. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas dokumentasi nilai rapor matematika, pedoman wawancara, dan dokumentasi pelaksanaan sistem poin. Dokumentasi nilai rapor digunakan untuk memperoleh data capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai implementasi gamifikasi berbasis poin, perubahan perilaku belajar siswa, tingkat partisipasi siswa, serta kendala yang dihadapi guru selama pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian melalui catatan poin yang dimiliki guru.

Table 1. Deskripsi Intrumen Penelitian

Instrumen	Data yang di peroleh
Dokumentasi nilai rapor matematika	Nilai akhir matematika siswa semester ganjil tahun ajaran 2025/2026
Pedoman wawancara semi-terstruktur	Informasi mengenai pelaksanaan sistem poin, motivasi belajar, keaktifan siswa, kompetisi positif, perubahan perilaku, dan kendala implementasi
Dokumentasi sistem poin	Catatan akumulasi poin siswa dan mekanisme pemberian poin selama pembelajaran

Pedoman wawancara disusun berdasarkan fokus penelitian yang meliputi penerapan sistem poin, motivasi belajar siswa, partisipasi siswa dalam pembelajaran, perubahan perilaku belajar, serta kendala yang dihadapi selama penerapan gamifikasi berbasis poin. Pengumpulan

data merupakan tahapan penting dalam penelitian karena menentukan kualitas informasi yang diperoleh. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan beberapa teknik yang saling melengkapi agar data yang diperoleh lebih komprehensif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap.

Analisis data dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh sehingga dapat menghasilkan temuan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, maka analisis dilakukan terhadap data kuantitatif dan data kualitatif secara terpisah sebelum hasil keduanya diintegrasikan dalam pembahasan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, dan persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan capaian hasil belajar matematika siswa setelah penerapan gamifikasi berbasis poin. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, informasi hasil wawancara diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang relevan. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi ke dalam bentuk narasi yang sistematis sehingga memudahkan proses interpretasi. Selanjutnya, tahap penarikan kesimpulan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai dinamika penerapan gamifikasi berbasis poin dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dengan membandingkan data yang berasal dari dokumentasi nilai rapor, hasil wawancara guru, dan dokumentasi sistem poin. Triangulasi dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas temuan penelitian dan menghasilkan interpretasi yang lebih komprehensif.

HASIL

Data hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor matematika siswa kelas II Baghdad SD Swasta Islam Terpadu Madani pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 2. Statistik deskriptif hasil belajar matematika siswa

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	28
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	77
Nilai Rata-rata	85,04
Median	85
KKM	75
Persentase Ketuntasan	100%

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 85,04 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 77. Seluruh siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa capaian belajar siswa berada pada kategori baik dan mengindikasikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Tingginya tingkat ketuntasan tersebut diduga berkaitan dengan penerapan sistem poin yang mendorong siswa untuk lebih aktif, disiplin, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sistem poin memberikan penguatan positif terhadap berbagai perilaku belajar yang diharapkan, sehingga siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk berpartisipasi dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II Baghdad, penerapan gamifikasi berbasis poin telah menjadi salah satu strategi pembelajaran yang rutin digunakan dalam berbagai kegiatan belajar di kelas. Sistem poin diberikan kepada siswa berdasarkan aktivitas dan partisipasi yang ditunjukkan selama pembelajaran berlangsung. Poin diberikan kepada siswa dengan ketentuan sebagai berikut: hadir di kelas memperoleh 1 poin, membantu teman memahami materi memperoleh 2 poin, berani tampil atau maju ke depan kelas memperoleh 3 poin, menjawab pertanyaan memperoleh 4 poin, dan memperoleh nilai sempurna memperoleh 5 poin. Akumulasi poin yang diperoleh siswa dicatat oleh guru dan pada periode tertentu ditukarkan dengan berbagai bentuk penghargaan seperti alat tulis dan makanan ringan.

Guru menjelaskan bahwa sistem poin diterapkan hampir pada setiap kegiatan pembelajaran karena dianggap mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Pencatatan poin dilakukan secara manual menggunakan buku catatan guru yang berisi akumulasi poin masing-masing siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan sistem poin mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa. Guru mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan sistem poin. Siswa berusaha mengumpulkan poin sebanyak mungkin agar memperoleh penghargaan pada akhir periode yang telah ditentukan. Peningkatan motivasi tersebut terlihat dari keinginan siswa untuk memperoleh nilai sempurna, menjawab pertanyaan yang diberikan guru, serta mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif. Guru juga menjelaskan bahwa siswa sering menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi karena setiap aktivitas positif yang dilakukan memiliki peluang untuk memperoleh poin tambahan.

Selain meningkatkan motivasi belajar, sistem poin juga berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, lebih percaya diri ketika diminta tampil di depan kelas, dan lebih aktif terlibat

dalam kegiatan belajar dibandingkan sebelumnya. Guru mengungkapkan bahwa salah satu perubahan yang paling terlihat setelah penerapan sistem poin adalah meningkatnya kedisiplinan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung sulit diarahkan menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif karena termotivasi untuk memperoleh poin. Selain itu, siswa juga menunjukkan kecenderungan untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran dan berusaha menyelesaikan tugas dengan baik. Keinginan untuk memperoleh poin mendorong siswa untuk menunjukkan perilaku belajar yang lebih positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Meskipun memberikan dampak positif, penerapan gamifikasi berbasis poin juga menghadapi beberapa kendala. Guru menjelaskan bahwa terdapat beberapa siswa yang menunjukkan sikap terlalu kompetitif sehingga perlu diberikan arahan agar tetap menjaga sportivitas dan hubungan sosial yang baik dengan teman sekelas. Kendala lain yang dihadapi adalah perlunya konsistensi guru dalam melakukan pencatatan poin. Karena pencatatan dilakukan secara manual, guru harus meluangkan waktu untuk merekap dan memperbarui perolehan poin siswa secara berkala agar sistem dapat berjalan secara adil dan transparan.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis poin berkontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Tingginya capaian hasil belajar siswa mengindikasikan bahwa sistem poin mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan berkelanjutan selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui pemberian penghargaan yang terstruktur (Agustin et al., 2025; Kaya & Ercag, 2023; Oliveira et al., 2021). Secara teoritis, efektivitas sistem poin dapat dijelaskan melalui prinsip penguatan (reinforcement), di mana penghargaan yang diberikan secara langsung terhadap perilaku positif mendorong siswa untuk mengulangi perilaku tersebut. Pemberian poin tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian akademik, tetapi juga terhadap berbagai perilaku belajar positif seperti keberanian menjawab pertanyaan, kedisiplinan, dan kerja sama antarsiswa. Dengan demikian, sistem poin mampu membangun motivasi ekstrinsik yang pada akhirnya mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Kapp, 2012).

Temuan penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan perubahan perilaku belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, berani berpartisipasi, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini memperkuat temuan

Alt (2023) dan Marquardt et al. (2025) yang menyatakan bahwa elemen penghargaan dalam gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa memperoleh pengakuan atas usaha yang mereka lakukan. Menariknya, perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada siswa dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga pada siswa yang sebelumnya kurang aktif, sehingga menunjukkan bahwa sistem poin dapat menjadi sarana untuk mendorong partisipasi yang lebih merata di dalam kelas.

Selain meningkatkan motivasi, sistem poin juga memunculkan kompetisi positif yang mendorong siswa untuk lebih disiplin dan aktif dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa kompetisi yang berlebihan berpotensi menimbulkan tekanan bagi sebagian siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada keberadaan sistem penghargaan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola kompetisi agar tetap sehat dan berorientasi pada proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu menyeimbangkan unsur kompetisi dengan kerja sama dan saling menghargai agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Keunikan penelitian ini terletak pada penerapan gamifikasi berbasis poin secara sederhana tanpa dukungan teknologi digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi lebih ditentukan oleh konsistensi penerapan, kejelasan aturan, dan kualitas interaksi antara guru dan siswa daripada penggunaan teknologi yang kompleks. Dengan demikian, sistem poin dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mudah diterapkan di berbagai kondisi sekolah, termasuk sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis poin berpotensi menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, perilaku belajar positif, dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan gamifikasi berbasis poin dalam pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar menunjukkan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai matematika sebesar 85,04 dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yang ditetapkan sekolah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sistem poin dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mendukung ketercapaian hasil belajar matematika pada jenjang sekolah dasar. Selain berdampak pada aspek akademik, gamifikasi berbasis poin juga memberikan pengaruh terhadap motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran, lebih berani menjawab pertanyaan, lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas, serta lebih terdorong untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Sistem poin juga mendorong munculnya kompetisi positif yang membuat siswa berusaha menunjukkan performa belajar yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan gamifikasi berbasis poin berkontribusi terhadap perubahan perilaku belajar siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang tertib menunjukkan keterlibatan yang lebih baik dalam pembelajaran dan lebih berupaya mengikuti aturan yang berlaku di kelas. Namun demikian, penerapan sistem poin juga menghadirkan tantangan, terutama munculnya kecenderungan kompetisi yang berlebihan pada sebagian siswa serta tuntutan konsistensi guru dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan poin secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis poin tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, kedisiplinan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi berbasis poin dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan, dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, gamifikasi berbasis poin dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru disarankan menerapkan sistem poin secara terencana, konsisten, dan transparan dengan memberikan penghargaan terhadap berbagai perilaku positif siswa, seperti keaktifan, kedisiplinan, keberanian berpendapat, serta kerja sama dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan strategi pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa, termasuk gamifikasi sederhana yang dapat diterapkan tanpa memerlukan sarana teknologi yang kompleks.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek maupun jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi berbasis poin. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh sistem poin terhadap aspek lain, seperti kemampuan pemecahan masalah, keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan motivasi belajar jangka panjang, serta membandingkan penerapan sistem poin secara manual dengan gamifikasi berbasis teknologi digital.

REFERENSI

- Agustin, L., Widiarti, N., Ellianawati, & Avrilianda, D. (2025). Literature Review: Innovation in Mathematics Learning through Gamification to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes (2015–2025). *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Akrom, M., & Taufik, A. (2024). Integrasi Gamifikasi dalam Evaluasi Formatif untuk Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Education and Innovation Advancement*.
- Alt, D. (2023). Assessing the Benefits of Gamification in Mathematics for Student Gameful Experience and Gaming Motivation. *Computers & Education*, 200, 104806.
- Aprianti, A., Fitriyani, F. N., & Miftachudin. (2025). Implementasi Gamification dalam Pembelajaran Matematika Sub-Bab Pecahan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Bantun, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *INFORMAL: Informatics Journal*.
- Cobb, P., & Gravemeijer, K. (2006). Design Research from a Learning Design Perspective. Dalam J. van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design Research* (hlm. 17–51). New York: Routledge.
- Faza, A., & Yustitia, V. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi “Petualangan Angka” sebagai Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia*.
- Firdanti, V., Fitri, A., & Widiastuti, H. (2025). Pengaruh Gamifikasi terhadap Self-Regulated Learning pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kaya, O. S., & Ercag, E. (2023). The Impact of Applying Challenge-Based Gamification Program on Students' Learning Outcomes: Academic Achievement, Motivation and Flow. *Education and Information Technologies*.
- Kusumadewi, N. L. M., Sudarsana, I. K., & Pastika, I. G. T. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Kesiman Denpasar Timur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Larasati, A. N., Sari, P. K., & Trisila, I. (2025). Penerapan Gamifikasi Clash of Champions untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Bilangan Cacah Kelas IV SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*.
- Larson, G. W., Ellis, D. C., & Rivers, P. C. (1984). *Essentials of Chemical Dependency Counseling*. New York: Columbia University Press.
- Marquardt, K., Schulz, M., Koziolk, A., & Happe, L. (2025). Gamification with Purpose: What Learners Prefer to Motivate Their Learning.
- Mazarakis, A., & Bräuer, P. (2020). *First Directions for Using Gamification to Motivate for Open Access*.
- Mogavi, R. H., Guo, B., Zhang, Y., et al. (2022). When Gamification Spoils Your Learning: A Qualitative Case Study of Gamification Misuse in a Language-Learning App.
- Nawawi, W. P., Apriza, B., & Nugroho, P. B. (2025). The Application of Kahoot Game Media to Math Learning Outcomes in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Journal for Lesson and Learning Studies*.
- Oliveira, W., Pastushenko, O., Rodrigues, L., et al. (2021). Does Gamification Affect Flow Experience? A Systematic Literature Review.

- Prasetyo, R. B., & Meiliasari. (2025). Systematic Literature Review: Gamification as a Strategy to Enhance Motivation in Learning Mathematics. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*.
- Rijal, A., & Maharani, T. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Kahoot Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rinov, M., Irhatanto, B., Amin, A. K., et al. (2024). Implementasi Gamifikasi pada Android untuk Penguatan Materi Siswa Sekolah Dasar. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Rojabi, M. A., & Wang, G. (2024). Gamification to Increase Interest in Learning Mathematics. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 44–49.
- Sani, K., Fitriati, I., Ningsih, N., & Ghazali, M. (2025). Aplikasi Augmented Reality Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Sariningsih, K. R., Parmiti, D. P., & Yudiana, I. K. E. (2025). The Gasing Method with the Traditional Game-Based Mong-Mongan Approach on the Mathematics Learning Outcomes of Third Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Toda, A. M., Klock, A. C. T., Oliveira, W., et al. (2020). Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy.
- Twiningsih, A. (2024). Pengembangan Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*.
- Wahida, N., Surya, Y. F., Sumianto, & Mufarizuddin. (2025). Penerapan Model STAD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rusdy, R., Rusmin, R. M. S., & Nur, I. M. (2023). Proses Berpikir Kreatif Siswa Berkepribadian Adversity Quotient dalam Menyelesaikan Masalah Open-Ended Ditinjau dari Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3), 851–862. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1175>
- Samura, A. O., Nani, K. L., Perwira Negara, H. R., & Habsyi, R. (2024). Enhancing Elementary School Students' Mathematical Communication Skills Through Geometry Instruction Based on Van Hiele's Theory. *AIP Conference Proceedings*.
- Habsyi, R. (2013). Eksplorasi Penalaran Siswa dalam Pemecahan Masalah Trigonometri Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Logis pada Siswa Kelas XII-IPA. Disertasi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Makassar.
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in Education: Why, Where, When, and How? A Systematic Review. *Games and Culture*.