

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SBdP SISWA KELAS IV SD NEGERI 68 LEA KABUPATEN BONE

Awaluddin Muin^{1*}, Sidrah Afriani Rachman², Nirwana³

¹Makassar State University, Makassar

²Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: nirwanasyarif339@gmail.com

Received: September 12, 2025

Accepted: Oktober 21, 2025

Online Published: October 31, 2025

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (CAR) with the aim of improving the motivation to learn SBdP of grade IV students by implementing a gamification-based cooperative learning model for grade IV students of SDN 68 Lea, Bone Regency with a total of 20 subjects. Data collection techniques in this study used questionnaires, observation, and documentation. Data analysis techniques used data collection, data reduction, presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the research conducted, there was an increase in students' motivation to learn SBdP by implementing a gamification-based cooperative learning model. This can be seen from the average completion of the student learning motivation success indicator in cycle I of 70% to 95% in cycle II. The conclusion of this study is that the application of a gamification-based cooperative learning model can increase the motivation to learn SBdP of grade IV students of SD Negeri 68 Lea, Bone Regency.

Keywords : *Learning Model, Cooperative, Gamification, Motivation, SBdP.*

PENDAHULUAN

Salah satu masalah pokok yang sering ditemui dalam sebuah lembaga pendidikan formal adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang kurang memicu motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal. Ketika strategi pembelajaran yang diterapkan kurang variatif dan kurang mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik siswa, maka partisipasi siswa dalam proses belajar cenderung menurun. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias, mudah kehilangan fokus, serta menunjukkan tanda-tanda minimnya inisiatif dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana menurut Duheriani, dkk., (2022) bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) rendah karena proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menyenangkan sehingga siswa merasa jemu, bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang kesenian, kebudayaan, dan keterampilan seperti seni musik, seni lukis, seni tari, dan juga kerajinan tangan. Dengan mempelajari hal-hal tersebut siswa akan lebih mengenal dirinya sendiri, mampu berpikir, berimajinasi, dan mempunyai kecerdasan dalam berlogika dan berbahasa (Sandi, 2020). Sebagaimana menurut Pravitasari, dkk., (2024) bahwa ketika seorang siswa memiliki pemahaman mengenai seni maka siswa akan menjadi lebih produktif dan kreatif, sehingga dapat menciptakan atau membuat hal-hal baru yang tidak terduga.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah suatu keadaan atau dorongan yang ada dalam diri individu untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Rahman, 2021). Dorongan ini memengaruhi perilaku siswa, seperti seberapa besar upaya yang mereka lakukan, ketahanan dalam menghadapi hambatan, dan tingkat kesenangan yang mereka rasakan selama menjalani proses belajar (Azhar & Wahyudi, 2024).

Motivasi belajar pada mata pelajaran SBdP memiliki peran yang signifikan karena mampu mendorong semangat siswa dalam menggali ide-ide kreatif, meningkatkan kemampuan di bidang seni, serta menghasilkan karya yang bernilai. Ketika motivasi siswa tinggi, mereka akan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 dan 11 Oktober 2024 di SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SBdP sangat rendah. Hal tersebut disebabkan oleh dua aspek yang membuat siswa kurang motivasi dalam belajar SBdP yaitu aspek guru dan aspek siswa. Adapun faktor dari aspek guru yaitu, (1) guru kurang memberikan motivasi belajar pada siswa saat proses pembelajaran; (2) guru kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran; dan (3) guru kurang memperhatikan kebutuhan belajar siswa. Sementara dari aspek siswa yaitu, (1) kebanyakan siswa terlihat kurang memiliki motivasi untuk belajar; (2) hanya terdapat lima hingga enam orang siswa yang antusias mengikuti pembelajaran; dan (3) kebanyakan siswa terlihat kurang memperhatikan tugas yang diberikan oleh guru.

Proses pembelajaran yang diuraikan seperti di atas sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Menurut Azhar & Wahyudi (2024) kurangnya minat dan rendahnya motivasi siswa di dalam kelas menjadi masalah yang membutuhkan perhatian serius secara berkelanjutan. Menurut Edu, dkk., (2021) Motivasi belajar siswa yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik yang bersumber dari dalam diri siswa maupun lingkungan sekitarnya seperti minat belajar dan situasi lingkungan siswa maupun metode mengajar yang digunakan oleh guru. Dengan demikian sangat penting bagi guru untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa bisa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang tepat seperti penerapan model pembelajaran. Menurut Hana, dkk., (2024) model pembelajaran dapat berfungsi agar tercipta lingkungan belajar yang efektif, efisien sehingga memudahkan siswa memahami materi atau konsep pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang sistematis, mencakup interaksi antara guru, siswa, maupun materi ajar yang dilaksanakan dalam konteks tertentu (Leonard, dkk., 2019). Model pembelajaran yang tepat, diperlukan untuk mewadahi siswa memiliki keterampilan, kepercayaan diri, dan motivasi yang tinggi. Model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi dan menentukan keberhasilan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Lathifa, dkk., (2024) bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kerjasama antar siswa, sehingga mereka saling mendukung dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan oleh guru. Sementara dalam proses belajar, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil pembelajaran siswa di mana hal tersebut merujuk pada penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan (Novita Sari, dkk., 2023). Menurut Fatin, dkk. (2024) Model pembelajaran kooperatif bisa digabungkan dengan model pembelajaran berbasis gamifikasi agar siswa dapat mengikuti proses belajar dengan lebih menyenangkan. Dengan demikian,

penerapan gamifikasi menjadi langkah yang penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berkaitan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi bahwa Sappaile (2024) menyatakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa gamifikasi adalah metode baru dalam dunia pendidikan yang menggunakan elemen permainan untuk membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan mudah belajar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Jeskris Lawalata, dkk., (2020) bahwa pembelajaran Kooperatif berbasis dengan pendekatan Gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Azman & Bakhtiar (2024) mengungkapkan bahwa Gamifikasi memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang wajib diikuti oleh siswa dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan ini menjadi landasan utama bagi proses belajar mengajar di jenjang pendidikan yang lebih tinggi, seperti pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Dengan demikian keberhasilan dan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses belajar mengajar yang berlangsung di jenjang pendidikan dasar. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 bahwa standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar difokuskan pada: (a) persiapan siswa menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia; (b) penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila; dan (c) penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi siswa untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Kurikulum dan kebijakan pendidikan tidak akan sempurna dan memberikan hasil yang baik jika dalam praktik pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar tidak maksimal, sebagaimana yang diharapkan. Dalam melaksanakan dan menjalankan kegiatan pembelajaran di sekolah, terdapat peran yang dilakukan oleh guru dengan tugas utama yaitu untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan pembelajaran di mana siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara mendalam. Dalam kurikulum merdeka, guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu siswa belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan tindakan perbaikan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkat Motivasi Belajar SBdP Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone”.

METHODS

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2020) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang menguraikan hubungan sebab-akibat dari perlakuan yang diberikan serta menggambarkan semua peristiwa yang terjadi selama perlakuan tersebut, mulai dari awal hingga dampaknya.

Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas empat tahapan yaitu: *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *Observasi* (pengamatan), *reflection* (refleksi). Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone dengan jumlah siswa sebanyak

20 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan sementara setting penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Prosedur penelitian ini terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan terdiri atas observasi, angket, dan dokumentasi sementara instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan dianalisis secara kualitatif yaitu mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan yang dilakukan melalui dua aspek yaitu indikator proses dan indikator hasil. Indikator proses pelaksanaan pembelajaran yang didapatkan selama kegiatan observasi aktivitas guru dan siswa dengan menerapkan model pembelajaran mencapai kategori baik atau mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$ sehingga dapat dikatakan berhasil. Sementara Indikator keberhasilan ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dari angket yang diberikan ketika mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi, dengan taraf keberhasilan $\geq 76\%$ dari jumlah keseluruhan siswa sehingga dapat dikatakan berhasil.

RESULT AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone selama dua siklus. Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada hari Kamis 20 Maret 2025 dan hari Kamis 27 Maret 2025. Siklus II juga dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu 23 April 2025 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 24 April 2025. Gambaran kegiatan pelaksanaan pembelajaran untuk setiap siklus sebagai berikut:

SIKLUS I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, observasi dilakukan oleh observer di kelas IV SD Negeri 68 Lea pada mata pelajaran SBdP. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pengumpulan data dilakukan pelaksanaan observasi dan pemberian angket. Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa. Sementara angket diberikan setelah pelaksanaan tindakan. Berikut ini perbandingan hasil observasi dan hasil angket siklus I:

Observasi Guru:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

Pertemuan I	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	0	7	1	
Total Perolehan	0	14	3	Cukup
Persentasi Pelaksanaan	0%	58,33%	12,5%	
Jumlah Skor Perolehan		17 (70,83%)		
Sumber: Hasil Penelitian				

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan II

Pertemuan II	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	0	6	2	
Total Perolehan	0	12	6	Cukup
Persentasi Pelaksanaan	0%	50%	25%	
Jumlah Skor Perolehan		18 (75%)		

Sumber: Hasil Penelitian

Observasi Siswa:

Tabel. 4.3 Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I

Pertemuan I	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	1	3	1	
Total Perolehan	1	6	3	Cukup
Persentasi Pelaksanaan	6,66%	40%	20%	
Jumlah Skor Perolehan		10 (66,66%)		

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel. 4.4 Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II

Pertemuan I	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	0	4	1	
Total Perolehan	0	8	3	Cukup
Persentasi Pelaksanaan	0%	53,33%	20%	
Jumlah Skor Perolehan		11 (73,33%)		

Sumber: Hasil Penelitian

Angket:

Tabel. 4.5 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

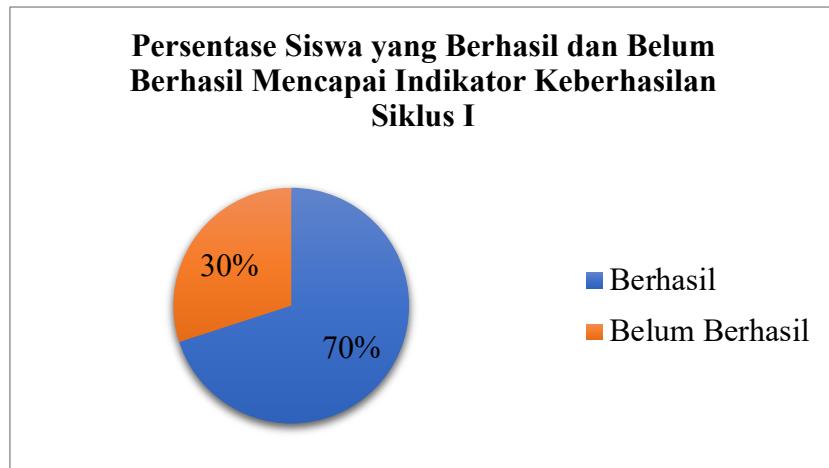
Rata-rata Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
$X > 3,4$	Sangat Tinggi	0	0%	Berhasil
$2,5 < X \leq 3,4$	Tinggi	14	70%	Berhasil
$1,6 < X \leq 2,5$	Rendah	6	30%	Belum Berhasil
$X \leq 1,6$	Sangat Rendah	0	0%	Belum Berhasil
Jumlah Siswa		20	100%	

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 4.6 Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Siklus I

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan	14	70%
Siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan	6	30%
Jumlah	20	100%

Sumber: Hasil Penelitian



Gambar 4.1 Persentase Siswa yang Berhasil dan Melum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Siklus I

Hasil observasi guru dan siswa pada pertemuan I menunjukkan persentase jumlah skor perolehan observasi guru yaitu 70,83%, pada pertemuan II yaitu 75%. Sementara persentase jumlah skor perolehan observasi siswa pertemuan I yaitu 66,66%, pada peremuan II yaitu 73,33%. Sementara itu, hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berhasil sebanyak 14 orang dengan persentase 70% dan siswa yang belum berhasil sebanyak 6 orang dengan persentase 30%, sedangkan taraf keberhasilan yang harus dicapai yaitu $\geq 76\%$. Dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan proses dan indikator hasil masih belum mencapai taraf keberhasilan yang diharapkan.

SIKLUS II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut ini hasil observasi dan hasil angket motivasi belajar siswa:

Observasi Guru:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan I

Pertemuan I	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	0	4	4	
Total Perolehan	0	8	12	Baik
Persentasi Pelaksanaan	0%	33,33%	50%	
Jumlah Skor Perolehan	20 (83,33%)			

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 4.8 Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan II

Pertemuan II	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	0	2	6	
Total Perolehan	0	4	18	Baik
Persentasi Pelaksanaan	0%	16,66%	75%	
Jumlah Skor Perolehan		22 (91,66%)		

Sumber: Hasil Penelitian

Observasi Siswa:

Tabel 4.9 Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I

Pertemuan I	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	0	2	3	
Total Perolehan	0	4	9	Baik
Persentasi Pelaksanaan	0%	26,66%	60%	
Jumlah Skor Perolehan		13 (86,66%)		

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 4.10 Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II

Pertemuan II	Kualifikasi			Keterangan
	Kurang	Cukup	Baik	
Skor Perolehan	0	1	4	
Total Perolehan	0	2	12	Baik
Persentasi Pelaksanaan	0%	13,33%	80%	
Jumlah Skor Perolehan		14 (93,33%)		

Sumber: Hasil Penelitian

Angket:

Tabel. 4.11 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

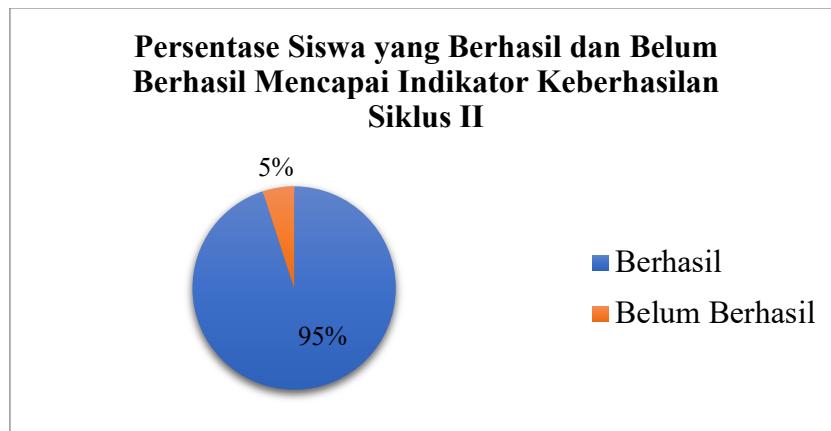
Rata-rata Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
$X > 3,4$	Sangat Tinggi	5	25%	Berhasil
$2,5 < X \leq 3,4$	Tinggi	14	70%	Berhasil
$1,6 < X \leq 2,5$	Rendah	1	5%	Belum Berhasil
$X \leq 1,6$	Sangat Rendah	0	0%	Belum Berhasil
Jumlah Siswa		20	100%	

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 4.12 Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Siklus II

Keterangan	Frekuensi	Percentase
Siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan	19	95%
Siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan	1	5%
Jumlah	20	100%

Sumber: Hasil Penelitian



Gambar 4.2 Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan Siklus II

Hasil observasi guru dan siswa pada pertemuan I menunjukkan persentase jumlah skor perolehan observasi guru yaitu 83,33%, pada pertemuan II yaitu 93,33%. Persentase jumlah skor perolehan observasi siswa pertemuan I yaitu 86,66%, pada pertemuan II yaitu 93,33%. Sementara itu, hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berhasil sebanyak 19 orang dengan persentase 95% dan siswa yang belum berhasil sebanyak 1 orang dengan persentase 5%. Taraf keberhasilan yang harus dicapai yaitu $\geq 76\%$. Dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan proses dan indikator telah mencapai taraf keberhasilan yang telah diharapkan dan hasil motivasi belajar siswa meningkat menjadi 95% pada siklus ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SBdP pada siklus I, siswa yang mencapai indikator keberhasilan baru 14 siswa dengan persentase 70% sedangkan yang belum mencapai indikator keberhasilan terdapat 6 siswa dengan persentase 30%. Hal ini berarti dalam pembelajaran SBdP masih terdapat siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 76\%$. Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus I termasuk dalam kategori cukup, artinya bahwa Guru belum melaksanakan proses pembelajaran dengan maksimal.

Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dalam pembelajaran SBdP mulai direspon oleh siswa, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil data angket motivasi belajar pada siklus II yang telah mencapai indikator keberhasilan sebanyak 19 siswa dengan persentase 95% dan siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan 1 orang dengan persentase 5%.

Berdasarkan persentase yang dicapai oleh siswa pada setiap akhir pembelajaran tersebut dari angket pada siklus I dan angket pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dalam pembelajaran SBdP dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone.

Keberhasilan tindakan siklus I ke siklus II dikaren Guru dapat melaksan proses pembelajaran yang baik sesuai dengan sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi sehingga dalam meningkatkan motivasi belajar SBdP siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diindikasikan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu model yang dapat meningkatkan motivasi belajar SBdP siswa yang ada di Sekolah Dasar.

CONCLUSION

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, hasil penelitian, dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi telah dilaksan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada lembar observasi aktivitas guru bahwa pada siklus I pertemuan I jumlah skor perolehan memiliki persentase sebesar 70,83% dan pada pertemuan II dengan persentase 75%. Sementara pada siklus II pertemuan I, jumlah skor perolehan yaitu 83,33% dan pada pertemuan II yaitu 91,66%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.
2. Aktivitas siswa pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi juga dilaksan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada lembar aktivitas siswa bahwa pada siklus I pertemuan I jumlah skor perolehan memiliki persentase sebesar 66,66% dan pada pertemuan II dengan persentase 73,33%. Sementara pada siklus II pertemuan I, jumlah skor perolehan yaitu 86,66% dan pada pertemuan II yaitu 93,33%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.
3. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar SBdP siswa kelas IV SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone. Hal ini dapat dibuktikan dari indikator keberhasilan motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 70% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). *Motivasi belajar: kunci pengembangan karakter dan keterampilan siswa*. 1(1), 1–15.
- Azman, M., & Bakhtiar, A. M. (2024). *Analisis penggunaan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa*. 09(62293481), 853–862.
- Duheriani, Hera, T., Rizhardi, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pengaruh Ice Breaking.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 391. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.656>
- Edu Leonangung Ambros, M. S., & Nasar, I. (2021). Guru dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 26–30
- Fatin, Y. H. H., Zahra, S. A., Ghifary, M. D. Al, Mu'thi, M. A., & Gunawan, S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4. 03(02)*, 163–170.
- Hana, Y. H. F., Salsabila, A. Z., Ghifary, M. D. Al, Mu'thi, M. A., & Santoso, G. (2024). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4 Universitas Pendidikan Indonesia Pendahuluan Jurnal Pendidikan Transfo. Jurnal Pendidikan Transformatif*, 03(02), 163–170. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/1766>
- Jeskris Lawalata, D., Isabella Palma, D., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. *In Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1(1), 255–266.
- Leonard, Wibawa, B., & Suriani. (2019). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Kelas* (Y. Dinihari (ed.)). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/download/10214/4076>
- Lathifa Nurul Natasya, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81.
- Novita Sari, D., Rifqy Alfiyan, A., & Artikel, G. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. [https://doi.org/10.37729/jpd](https://doi.org/10.30812/upgrade.vPeraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional. (n.d.).</p>
<p>Pravitasari, D., Septikasari, R., Yuliantoro, A. T., & Rahmawati, D. (2024). <i>Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar</i>. 6(1), 34–45.</p>
<p>Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November</i>, 289–302.</p>
<p>Sandi, N. V. (2020). Proses Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pendidikan Dasar</i>, 1(1), 42–52. <a href=)
- Sappaile, B. I. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.55849/scientechno.v3i2.1050>