



Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Sistematis terhadap Hasil Belajar

Shafiyah Wahiddin¹, Sedya Santosa²

¹25204081015@student.uin-suka.ac.id

²Sedya.santosa@uin-suka.ac.id

Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Agustus 2025

Direvisi: September 2025

Diterima: Oktober 2025

Keywords:

Memuat kata kunci
berbahasa inggris, terdiri
atas 3-5 kata, diketik
menggunakan huruf kecil,
dipisahkan menggunakan
titik koma (;)

Abstrak

Pembelajaran IPS di sekolah dasar kerap dihadapkan pada permasalahan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa yang berdampak pada hasil belajar. Salah satu pendekatan yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis temuan-temuan penelitian terdahulu mengenai dampak pembelajaran IPS berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti tahapan PRISMA. Artikel dikumpulkan dari beberapa basis data ilmiah bereputasi dan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif serta tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran IPS cenderung meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, seperti pemahaman konsep dan pencapaian akademik, serta memberikan dampak positif pada aspek afektif, termasuk motivasi, minat, dan partisipasi belajar. Namun demikian, keberhasilan penerapan gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan pembelajaran dan kompetensi guru. Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar jika diimplementasikan secara tepat dan berkelanjutan.

Kata Kunci: pembelajaran IPS di SD; gamifikasi; hasil belajar; systematic literature review

Abstract

Social Studies learning in elementary schools often faces challenges related to low student motivation and engagement, which negatively affect learning outcomes. One approach developed to address these challenges is gamification, defined as the integration of game elements into learning contexts. This study aims to systematically analyze previous research findings on the impact of gamification-based Social Studies learning on elementary students' learning outcomes. The study employed a Systematic Literature Review (SLR) method following the PRISMA guidelines. Articles were collected from several reputable academic databases and analyzed using descriptive and thematic approaches. The findings indicate that gamification in Social Studies learning tends to improve students' cognitive learning outcomes, including conceptual understanding and academic achievement, while also having positive effects on affective aspects such as motivation, interest, and learning participation. However, the effectiveness of gamification largely depends on instructional planning and teachers' pedagogical competence. It can be concluded that gamification has the

potential to serve as an effective instructional strategy in elementary Social Studies learning when implemented appropriately and sustainably.

Keywords: *elementary social studies learning; gamification; learning outcomes; systematic literature review*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: jurnalsosiolumpips@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran fundamental di sekolah dasar yang berfungsi menanamkan pemahaman peserta didik terhadap kehidupan sosial, nilai-nilai kewarganegaraan, serta kemampuan berinteraksi secara sosial sejak dini (Parni, 2020). Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, antara lain rendahnya partisipasi aktif siswa, penggunaan strategi pembelajaran yang kurang variatif, serta kecenderungan pembelajaran yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar IPS yang belum mencapai tingkat optimal (Kurniati et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan inovasi dalam bidang pendidikan, gamifikasi muncul sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Gamifikasi memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti sistem poin, level, lencana, dan tantangan, yang diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Febriansah et al., 2021; Ibrahim et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar, pendekatan ini dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik karena mampu menyajikan materi yang kompleks dan abstrak dalam bentuk yang lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan.

Berbagai studi empiris telah melaporkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif, seperti motivasi dan sikap belajar, serta aspek sosial, termasuk kerja sama dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Martdana & Atno, 2025). Namun demikian, hasil penelitian yang ada masih tersebar dan menunjukkan keragaman dalam desain penelitian, jenis intervensi gamifikasi, serta indikator hasil belajar yang digunakan. Variasi ini menyebabkan belum adanya gambaran menyeluruh mengenai efektivitas

gamifikasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kajian yang mampu merangkum dan menganalisis temuan penelitian terdahulu secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis bukti empiris yang relevan terkait pembelajaran IPS berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi pola penerapan gamifikasi dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilannya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis mengenai inovasi pembelajaran IPS serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang lebih efektif dan berorientasi pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji dan mensintesis secara sistematis temuan-temuan penelitian empiris yang membahas penerapan pembelajaran IPS berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Pelaksanaan SLR dilakukan dengan mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) agar proses identifikasi, seleksi, dan pelaporan literatur berlangsung secara transparan, terstruktur, dan dapat direplikasi.

Penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa basis data ilmiah bereputasi, meliputi Scopus, *Web of Science*, ERIC, dan *Google Scholar*. Strategi pencarian menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan dengan bantuan operator Boolean, seperti “gamification” AND “social studies” AND “elementary school” AND “learning outcomes”. Untuk menjaga relevansi dan kebaruan kajian, artikel yang dipertimbangkan dibatasi pada publikasi yang terbit dalam rentang waktu 2015–2025. Selain pencarian utama, dilakukan pula penelusuran tambahan melalui

daftar pustaka artikel terpilih guna menemukan studi lain yang berpotensi relevan.

Penentuan studi yang disertakan didasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Studi yang memenuhi kriteria inklusi adalah penelitian empiris dengan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen yang melibatkan peserta didik sekolah dasar, menerapkan gamifikasi secara eksplisit dalam pembelajaran IPS, serta melaporkan hasil belajar sebagai variabel penelitian. Sebaliknya, artikel berupa kajian konseptual, tinjauan pustaka non-sistematis, penelitian dengan subjek di luar jenjang sekolah dasar, serta studi yang tidak secara langsung berkaitan dengan IPS atau gamifikasi dikeluarkan dari analisis.

Proses seleksi artikel mengikuti tahapan PRISMA yang meliputi identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan inklusi. Pada tahap identifikasi, seluruh artikel yang diperoleh dari basis data dikompilasi dan artikel duplikat dihapus. Tahap penyaringan dilakukan dengan menelaah judul dan abstrak untuk menilai kesesuaian awal dengan tujuan penelitian. Artikel yang lolos tahap ini kemudian ditelaah secara menyeluruh pada tahap penilaian kelayakan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, sebelum ditetapkan sebagai studi akhir yang dianalisis.

Ekstraksi data dilakukan menggunakan instrumen terstruktur yang mencakup informasi penting dari setiap studi, seperti tahun publikasi, konteks dan negara penelitian, desain penelitian, jumlah serta karakteristik sampel, bentuk dan elemen gamifikasi yang digunakan, instrumen pengukuran hasil belajar, serta temuan utama penelitian. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif dan tematik untuk mengidentifikasi pola umum, kecenderungan temuan, serta variasi hasil antar studi. Hasil analisis disajikan dalam bentuk sintesis naratif yang menekankan pada dampak pembelajaran IPS berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas implementasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tinjauan sistematis menunjukkan bahwa penelitian mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Peningkatan jumlah publikasi mencerminkan perhatian yang semakin besar terhadap strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Studi-studi yang dianalisis berasal dari berbagai konteks pendidikan dan umumnya menempatkan gamifikasi sebagai pendekatan untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar IPS di sekolah dasar.

Ditinjau dari karakteristik metodologis, sebagian besar penelitian menggunakan desain eksperimen dan kuasi-eksperimen dengan membandingkan pembelajaran berbasis gamifikasi dan pembelajaran konvensional. Subjek penelitian didominasi oleh siswa sekolah dasar kelas menengah hingga atas, dengan variasi jumlah sampel dan konteks sekolah (Ibrahim et al., 2025). Pengukuran hasil belajar IPS umumnya dilakukan melalui tes hasil belajar, didukung oleh instrumen non-tes untuk mengukur aspek afektif seperti motivasi dan keterlibatan siswa.

Bentuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS menunjukkan variasi yang cukup beragam. Elemen permainan seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat banyak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Rahmawati et al., 2013). Gamifikasi diterapkan baik melalui media digital maupun aktivitas non-digital yang disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Selain itu, beberapa penelitian mengintegrasikan gamifikasi dengan model pembelajaran aktif, seperti pembelajaran kooperatif dan berbasis proyek, untuk memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi antarsiswa (Martdana & Atno, 2025).

Secara umum, sintesis temuan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dampak yang paling konsisten ditemukan pada aspek kognitif, khususnya peningkatan pemahaman konsep IPS

dan capaian nilai evaluasi belajar (Ibrahim et al., 2025). Gamifikasi membantu menyajikan materi IPS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari. Selain itu, beberapa penelitian juga melaporkan adanya peningkatan retensi belajar, yang menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak jangka pendek tetapi juga mendukung keberlanjutan pemahaman siswa (Cuhanazriansyah et al., 2023; Tahir et al., 2024).

Di sisi lain, dampak afektif gamifikasi juga muncul secara signifikan dalam berbagai studi. Pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat siswa terhadap mata pelajaran IPS, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Elemen permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Febriansah et al., 2021). Perbandingan dampak kognitif dan afektif pembelajaran IPS berbasis gamifikasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Dampak Kognitif dan Afektif Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi

Aspek Dampak	Indikator	Temuan Umum
Dampak Kognitif	Pemahaman konsep IPS	Terjadi peningkatan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran konvensional
	Capaian hasil belajar	Skor evaluasi belajar menunjukkan kecenderungan meningkat
	Retensi pembelajaran	Daya ingat terhadap materi IPS relatif lebih baik
	Penerapan konsep	Siswa lebih mampu mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan

Dampak Afektif	Motivasi belajar	Meningkat secara konsisten
	Minat terhadap IPS	Keterlibatan siswa terhadap IPS semakin tinggi
	Keterlibatan belajar	Partisipasi aktif siswa meningkat
	Sikap belajar	Sikap positif dan antusias terhadap pembelajaran

Pembahasan temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran IPS tidak terlepas dari kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, yang selanjutnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif (Jusuf, 2016). Temuan ini mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Namun demikian, keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada kualitas perancangan dan implementasinya. Gamifikasi yang tidak terintegrasi dengan tujuan pembelajaran berpotensi mengalihkan fokus siswa pada aspek permainan semata (Mislia et al., 2025).

Dari sisi implikasi praktis, guru IPS sekolah dasar disarankan untuk mengintegrasikan gamifikasi secara terencana dan proporsional, dengan memilih elemen permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa aktivitas gamifikasi tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi IPS. Selain itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan menjadi faktor penting dalam mendukung implementasi gamifikasi secara efektif.

Implikasi kebijakan dari hasil kajian ini menekankan perlunya dukungan sistemik terhadap penerapan pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Pengambil kebijakan pendidikan dapat mempertimbangkan gamifikasi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang direkomendasikan dalam pembelajaran IPS, melalui penguatan kebijakan pengembangan kurikulum, penyediaan sarana pendukung, serta

peningkatan kapasitas guru. Dengan dukungan kebijakan yang memadai, gamifikasi berpotensi menjadi pendekatan pembelajaran yang berkelanjutan dan adaptif terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Ainindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarak, M. F. (2023). Gamifikasi dalam Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pembelajaran.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. 177–186.
- Ibrahim, B., Adam, F., Kusumah, I., Pendidikan, U., Jl, I., No, S., & Barat, J. (2025). BASRENG : Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi dan Diferensiasi Soal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 93, 182–195.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. 5(1), 1–6.
- Kurniati, A., Subekti, M. R., & Vera, M. O. (2021). Analisis Peranan Guru Kelas Dalam Mengelola Pembelajaran Melalui Kurikulum 2013 Siswa Kelas V Sdn 17 Mungguk Kecamatan Sekadau Hilir Tahun Pelajaran 2020/2021. JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 7(1), 13–24. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i1.1088>
- Martdana, R. A., & Atno. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. 4(2), 327–335.
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. 6, 461–470.
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. 3(2), 96–105.
- Rahmawati, N., Makkasau, A., & Raihan, S. (2013). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. 1–12.
- Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. 09.