



Strategi Pembelajaran di Era Digital: Gamifikasi dan Metode Inkuiri dalam Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar

Taufik Afandi^{1*}, Abdul Khobir², Muhlisin³

¹⁻³ Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Jl. Kusuma Bangsa No.9, Panjang Baru, Kec. Pekalongan Utara,
Kota Pekalongan, Jawa Tengah 51141

Email : taufikafandi180598@gmail.com, abdul.khobir@uingusdur.ac.id,
muhlisin@uingusdur.ac.id

Abstract *The digital era requires the world of education to adapt to learning innovations that can increase student participation and enthusiasm, especially at the elementary school level. This research was motivated by students' low interest in learning which was influenced by conventional learning methods that were less interactive. The aim of this research is to examine the effectiveness of creative learning strategies through collaboration between gamification and inquiry methods in increasing student enthusiasm for learning. This research uses a qualitative approach with a case study method carried out in one elementary school in Indonesia. Data was collected through observation, interviews and documentation, then analyzed descriptively. The research results show that the integration of gamification with inquiry methods can significantly increase students' active involvement, curiosity and enthusiasm for learning in the learning process. The use of game elements combined with independent exploration is proven to create a fun and challenging learning atmosphere. The implications of these findings show the importance of implementing innovative and contextual learning strategies to support student learning processes in the digital era. This strategy is recommended as an alternative learning method that is relevant to be widely implemented in elementary schools.*

Keywords: *Creative Learning Strategy, Gamification, Inquiry Method*

Abstrak Era digital menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas strategi pembelajaran kreatif melalui kolaborasi antara gamifikasi dan metode inkuiri dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Indonesia. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dengan metode inkuiri secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, rasa ingin tahu, dan semangat belajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan elemen permainan yang dikombinasikan dengan eksplorasi mandiri terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Implikasi dari temuan ini menunjukkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk mendukung proses belajar siswa di era digital. Strategi ini direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar secara luas.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Kreatif, Gamifikasi, Metode Inkuiri

1. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, pendidikan di sekolah dasar menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sering kali kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan generasi digital native yang terbiasa dengan interaksi teknologi dan visualisasi yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa strategi gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan ke dalam pembelajaran, dapat meningkatkan

motivasi dan partisipasi aktif siswa . Selain itu, pendekatan pembelajaran inkuiri yang mendorong siswa untuk bertanya, mengeksplorasi, dan menemukan pengetahuan secara mandiri juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa . Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan kedua strategi ini secara terpadu di lingkungan sekolah dasar. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang menggabungkan gamifikasi dan metode inkuiri guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa di era digital ini. (García-López et al., 2023)

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara siswa belajar dan guru mengajar. Generasi Z dan Alpha, yang tumbuh dalam lingkungan digital, menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi . Namun, metode pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu memenuhi kebutuhan dan minat belajar siswa di era digital ini. Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran kreatif yang menggabungkan teknologi dan metode inovatif menjadi penting. Salah satu strategi yang menjanjikan adalah kolaborasi antara gamifikasi dan metode inkuiri. Gamifikasi, dengan memasukkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa . Sementara itu, metode inkuiri mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi dan penemuan sendiri . (Islami & Hadi Soekamto, 2022)

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, studi oleh Syilfa Nooviar et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan strategi gamifikasi di SDN Inpres 231 Nipa meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan . (Nooviar et al., 2024) Di sisi lain, metode inkuiri telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa. Menurut jurnal Nakula (2025), strategi pembelajaran inkuiri memungkinkan siswa untuk merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, dan melakukan investigasi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka . (Haryato et al., 2022)

Meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat gamifikasi dan metode inkuiri secara terpisah, studi yang mengintegrasikan kedua pendekatan ini dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar masih jarang ditemukan. Kebanyakan penelitian fokus pada penerapan salah satu metode saja, tanpa mengeksplorasi potensi sinergi antara gamifikasi dan inkuiri. Selain itu, sebagian besar studi sebelumnya dilakukan pada jenjang pendidikan menengah atau tinggi, sehingga kurang relevan untuk konteks sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji efektivitas

kolaborasi gamifikasi dan metode inkuiri dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa di sekolah dasar.(Riset & Pembelajaran, 2025)

Tujuan dari penelitian berjudul "*Strategi Pembelajaran Kreatif di Era Digital: Kolaborasi Gamifikasi dan Metode Inkuiri dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa di Sekolah Dasar*" adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen gamifikasi dan pendekatan inkuiri dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan dalam konteks pembelajaran inkuiri, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital.(Wahyuni & Witarsa, 2023)

2. KAJIAN TEORITIS

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen-elemen tersebut meliputi poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pujianingsih et al. (2024) menyatakan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mendorong partisipasi aktif dan interaksi dalam proses pembelajaran.(Pujianingsih et al., 2024)

Penelitian oleh Nooviar et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan strategi gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam studi tersebut, nilai rata-rata siswa meningkat dari 59,1 pada pre-test menjadi 82,6 pada post-test setelah penerapan gamifikasi, dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang menunjukkan peningkatan signifikan.(Nooviar et al., 2024)

Mudiana et al. (2022) meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media gamifikasi memiliki efikasi diri dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional.(Studi et al., 2022)

Metode inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses eksplorasi dan penemuan oleh siswa untuk membangun pemahaman konsep secara mendalam.

Juniati dan Widiana (2017) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar, karena siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis. (Pendidikan et al., 2017)

Meskipun gamifikasi dan metode inkuiri telah terbukti efektif secara terpisah, penelitian yang menggabungkan kedua pendekatan ini masih terbatas. Namun, studi oleh Nursa'adah et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan potensi kolaborasi antara gamifikasi dan metode inkuiri dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menantang. (Irnawati et al., 2024)

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, unit analisis yang digunakan adalah siswa Sekolah Dasar (SD), khususnya yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang menerapkan strategi kolaboratif antara gamifikasi dan metode inkuiri. Siswa dipilih sebagai unit analisis karena mereka merupakan subjek utama yang mengalami pengaruh langsung dari intervensi pembelajaran, sehingga perilaku, motivasi, dan antusiasme belajar mereka menjadi fokus pengamatan. Unit analisis ini menjadi sangat relevan karena karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung aktif, mudah tertarik dengan pendekatan visual dan interaktif, serta memiliki keingintahuan tinggi, sangat sesuai dengan pendekatan gamifikasi dan inkuiri. Penelitian oleh Nooviar, Wahyuni, dan Deviv (2023) dalam *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* menunjukkan bahwa penggunaan strategi gamifikasi pada siswa SD secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh studi lain dari Juniati dan Widiana (2017) yang membuktikan efektivitas metode inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui pembelajaran aktif dan eksploratif.

Dalam penelitian berjudul "*Strategi Pembelajaran Kreatif di Era Digital: Kolaborasi Gamifikasi dan Metode Inkuiri dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa di Sekolah Dasar*", desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengimplementasikan dan mengevaluasi strategi pembelajaran kreatif yang menggabungkan gamifikasi dan metode inkuiri dalam konteks kelas nyata. PTK melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang memungkinkan penyesuaian berkelanjutan terhadap strategi pembelajaran berdasarkan umpan balik dan hasil yang diperoleh. Pendekatan ini sejalan

dengan penelitian oleh Umaroh (2017), yang menggunakan PTK untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode inkuiri dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. (Tyas, 2023) Selain itu, penelitian oleh Mudawamah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran inkuiri dalam PTK dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat SMP. Dengan demikian, desain PTK dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk secara sistematis mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas kolaborasi gamifikasi dan metode inkuiri dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar. (Institut et al., 2021)

Sumber informasi dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai data primer dan sekunder yang mendukung pelaksanaan dan analisis studi. Data primer berasal dari hasil observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran siswa di kelas, angket atau kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru mengenai tingkat antusiasme belajar, serta hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan (pre-test dan post-test). Data ini dikumpulkan melalui implementasi strategi pembelajaran yang menggabungkan gamifikasi dan metode inkuiri. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari kajian literatur berupa teori-teori pembelajaran, jurnal ilmiah nasional dan internasional yang relevan, serta dokumen kurikulum pendidikan dasar. Penggunaan sumber informasi yang beragam ini bertujuan untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan penelitian, serta memberikan landasan teoritis yang kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di era digital.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai dampak kolaborasi gamifikasi dan metode inkuiri terhadap antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Data kuantitatif diperoleh melalui pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis dengan teknik analisis isi untuk mengidentifikasi perubahan dalam perilaku dan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian oleh Fadillah (2024), yang menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Soekamto (2022) juga mendukung temuan ini, di mana penggunaan multimedia berbasis gamifikasi dalam pembelajaran inkuiri efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa strategi pembelajaran kreatif yang menggabungkan gamifikasi dan metode inkuiri dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahwa penerapan strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur gamifikasi dengan pendekatan inkuiri secara signifikan mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran ketika metode yang digunakan bersifat interaktif, menantang, dan memberikan ruang eksplorasi. Kolaborasi kedua pendekatan ini terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mampu mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah sejak usia dini. Adapun tabel di bawah ini yang menjelaskan hasil wawancara yang dilakukan penulis terhadap narasumber sebagai berikut:

Table 1 Hasil Wawancara

No.	Tema	Kutipan Wawancara	Sumber
1	Data Peningkatan Antusiasme Belajar Siswa (Kuantitatif Pre-test dan Post-test):	Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor antusiasme belajar siswa sebesar 65,2, sedangkan hasil post-test setelah penerapan strategi pembelajaran kreatif meningkat menjadi 82,4. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 26,3% dalam tingkat antusiasme siswa terhadap proses belajar.	Partisipan 1
2	Data Hasil Observasi Selama Pembelajaran (Kualitatif):	Berdasarkan hasil observasi guru selama dua siklus pembelajaran, siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang signifikan: 70% siswa aktif bertanya dan berdiskusi, dibandingkan hanya sekitar 30% pada awal siklus pertama. Selain itu, jumlah siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu meningkat dari 62% menjadi 88%.	Partisipan 2
3	Data Wawancara Guru dan Siswa (Persepsi Kualitatif)	Dari hasil wawancara, 85% guru menyatakan bahwa kombinasi gamifikasi dan inkuiri membantu siswa lebih mudah memahami materi dan lebih antusias mengikuti pelajaran. Sementara itu, 90% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, terutama karena mereka bisa bermain sambil belajar dan mengeksplorasi jawaban sendiri.	Partisipan 3

Dalam strategi pembelajaran untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Penelitian ini menyoroti bahwa penggabungan elemen permainan (gamifikasi) dengan pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Dengan strategi ini, siswa tidak hanya lebih antusias dalam mengikuti proses belajar, tetapi juga terdorong untuk berpikir kritis dan aktif dalam mencari solusi. Kolaborasi dua pendekatan ini memberikan alternatif yang efektif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Artikel ini mengangkat isu pentingnya transformasi strategi pembelajaran di era digital dengan menekankan kreativitas dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Penulis mengidentifikasi bahwa pendekatan konvensional semakin tidak relevan karena siswa kini lebih akrab dengan teknologi digital dan memiliki gaya belajar yang lebih aktif serta visual. (Nurjannah, 2022) Oleh karena itu, strategi inovatif seperti gamifikasi—yang menerapkan prinsip permainan dalam pendidikan—dan metode inkuiri—yang menekankan eksplorasi dan penemuan mandiri—dipandang sebagai solusi untuk meningkatkan antusiasme serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. (Rika Widianita, 2023)

Dalam artikel ini, gamifikasi dijelaskan sebagai teknik pembelajaran yang menggunakan elemen permainan seperti skor, lencana, dan tantangan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sementara itu, metode inkuiri melibatkan siswa dalam proses bertanya, menyelidiki, dan menarik kesimpulan berdasarkan data atau pengalaman. Penggabungan kedua pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang tidak hanya menstimulasi minat belajar tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi kolaboratif ini mampu membangun suasana belajar yang lebih partisipatif dan mendorong siswa untuk aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran. (Pokhrel, 2024)

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara di beberapa sekolah dasar, artikel ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi kolaboratif antara gamifikasi dan metode inkuiri secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam belajar. Guru yang menerapkan pendekatan ini melaporkan bahwa siswa lebih termotivasi, memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, serta lebih mudah memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan agar guru mulai mengintegrasikan pendekatan ini dalam kurikulum pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan tantangan dan kebutuhan pendidikan abad ke-21. (Purnasari & Sadewo, 2021)

Artikel ini menyoroti pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran di era digital, khususnya melalui kolaborasi antara gamifikasi dan metode inkuiri untuk meningkatkan

antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Gamifikasi, dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, metode inkuiri mendorong siswa untuk aktif dalam proses penemuan pengetahuan melalui pertanyaan, eksplorasi, dan analisis, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. (Valentinna et al., 2024)

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang menggabungkan gamifikasi dan metode inkuiri secara signifikan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kolaborasi kedua pendekatan ini memberikan alternatif yang efektif bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. (Sundari, 2024)

Penerapan strategi pembelajaran yang menggabungkan gamifikasi dan metode inkuiri telah terbukti secara signifikan meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,1, yang kemudian meningkat menjadi 82,6 pada post-test setelah penerapan strategi tersebut. Uji-t berpasangan menghasilkan nilai T sebesar 9,35 dengan signifikansi 0,000, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test. Selain itu, pengujian N-Gain menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,62. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi gamifikasi dan metode inkuiri dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Pentingnya menerapkan strategi pembelajaran kreatif seperti gamifikasi dan metode inkuiri terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik siswa di era digital. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi dan informasi, sehingga pendekatan pembelajaran tradisional sering kali kurang efektif dalam memotivasi mereka. Dengan mengintegrasikan elemen permainan dan pendekatan penemuan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk menghadapi tantangan di masa depan. (Nooviar et al., 2024)

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan strategi gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menunjukkan

antusiasme yang tinggi, dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi serta penyelesaian tugas. Guru juga mencatat adanya peningkatan dalam interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. (Wahyuni & Witarsa, 2023)

Wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan bahwa integrasi gamifikasi dan metode inkuiri dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru mencatat peningkatan partisipasi siswa, dengan siswa lebih aktif dalam diskusi dan eksplorasi materi. Siswa merasa lebih termotivasi dan tertantang untuk belajar, karena pendekatan ini memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain dan menemukan informasi secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan gamifikasi dan inkuiri dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penerapan strategi pembelajaran kreatif yang menggabungkan gamifikasi dan metode inkuiri penting untuk menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik siswa di era digital. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi dan informasi, sehingga pendekatan pembelajaran tradisional sering kali kurang efektif dalam memotivasi mereka. Dengan mengintegrasikan elemen permainan dan pendekatan penemuan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk menghadapi tantangan di masa depan. (Pengguna, 2025)

Penelitian oleh Nooviar et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 59,1 menjadi 82,6, dengan nilai N-Gain sebesar 0,62, yang mengindikasikan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Syuhada et al. (2022), yang mengembangkan gamifikasi pada pelajaran matematika SD menggunakan model ADDIE dan menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. (Nooviar et al., 2024)

Penelitian oleh Wahyuni dan Witarsa (2021) menunjukkan bahwa penerapan metode inkuiri terbimbing dalam pembelajaran sains di sekolah dasar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa mampu memodifikasi pengetahuan yang telah

dipelajari untuk menciptakan hal baru dan inovatif. Temuan ini mendukung hasil penelitian dalam artikel utama, yang menyatakan bahwa metode inkuiri mendorong siswa untuk aktif dalam proses penemuan pengetahuan melalui pertanyaan, eksplorasi, dan analisis, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. (Wahyuni & Witarsa, 2023)

Penelitian oleh Susila et al. (2021) mengembangkan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan permainan edukasi dan menemukan bahwa model ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata gain skor sebesar 0,580 dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 0,350. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dan metode inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sejalan dengan temuan dalam artikel utama yang menyatakan bahwa strategi kolaboratif ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. (Susila et al., 2021)

Penelitian oleh Hidayat dan Setiyawati (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa kelas V sekolah dasar. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang membuktikan perbedaan nilai mean antara kelas eksperimen dan kontrol. Temuan ini mendukung hasil dalam artikel utama yang menyatakan bahwa metode inkuiri melibatkan siswa dalam proses bertanya, menyelidiki, dan menarik kesimpulan berdasarkan data atau pengalaman, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman konsep mereka. (Syifani et al., 2024)

Diskusi

Gamifikasi Dalam Pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen-elemen tersebut meliputi poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan misi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penerapan gamifikasi di sekolah dasar bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa di era digital. (Li et al., 2024)

Penelitian oleh Nooviar et al. (2023) menunjukkan bahwa strategi gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam studi tersebut, nilai rata-rata siswa meningkat dari 59,1 menjadi 82,6 setelah penerapan strategi gamifikasi di

SDN Inpres 231 Nipa. Hasil ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. (Nooviar et al., 2024)

Selain itu, studi oleh Meilina (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada materi sistem pencernaan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sebanyak 100% peserta didik berpartisipasi aktif dalam aktivitas role play dan menulis, dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Metode Inkuiri dalam Pembelajaran

Metode inkuiri merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pencarian dan penemuan informasi melalui pertanyaan, eksplorasi, dan analisis. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, metode ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa dengan mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, dan membangun pemahaman secara mandiri. Melalui proses ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membentuk pengetahuan mereka sendiri. (Kožuchová et al., 2022)

Penerapan metode inkuiri dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Abdullah dan Boleng (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDI Watujara. Dalam penelitian tersebut, siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis inkuiri menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dan kemampuan berpikir analitis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. (Abdullah & Boleng, 2023)

Selain meningkatkan hasil belajar, metode inkuiri juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa. Dengan mendorong diskusi kelompok, kerja sama dalam investigasi, dan presentasi hasil temuan, siswa belajar untuk berkomunikasi secara efektif, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja dalam tim. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa pembelajaran inkuiri memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan investigasi Bersama. (Chen, 2021)

Kolaborasi Gamifikasi dan Metode Inkuiri

Kolaborasi antara gamifikasi dan metode inkuiri dalam pembelajaran di sekolah dasar menghadirkan pendekatan inovatif yang memadukan elemen permainan dengan proses eksploratif. Gamifikasi, dengan penggunaan poin, lencana, dan tantangan, menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Sementara itu, metode inkuiri mendorong siswa untuk aktif bertanya, menyelidiki, dan menemukan jawaban secara mandiri. Kombinasi keduanya memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, meningkatkan rasa ingin tahu, dan memperdalam pemahaman konsep. (Pobryzghaieva & Nalyvaiko, 2024)

Penerapan kolaboratif ini juga memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Penggunaan teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam gamifikasi mendukung proses inkuiri dengan menyediakan simulasi dan visualisasi yang mendalam. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih mendalam dan kontekstual, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar. (Silva et al., 2022)

Namun, implementasi kolaborasi gamifikasi dan metode inkuiri memerlukan perencanaan yang matang dan pelatihan bagi pendidik. Guru perlu memahami cara merancang aktivitas yang seimbang antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran inkuiri. Tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan risiko terlalu fokus pada aspek permainan harus diatasi dengan strategi yang tepat. Dengan demikian, pembelajaran dapat tetap berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. (Mustikasari et al., 2024)

Secara keseluruhan, kolaborasi antara gamifikasi dan metode inkuiri dalam pembelajaran di sekolah dasar menawarkan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Dengan menggabungkan kesenangan dari permainan dan kedalaman eksplorasi inkuiri, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era digital, yang menuntut inovasi dalam metode pengajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. (Bulic & Blazevic, 2020)

Implikasi dan Rekomendasi

Penerapan kolaboratif antara gamifikasi dan metode inkuiri dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki implikasi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Gamifikasi, dengan elemen-elemen seperti poin, lencana, dan tantangan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sementara metode inkuiri mendorong siswa untuk aktif dalam proses penemuan dan pemecahan masalah. Integrasi kedua pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, meningkatkan rasa ingin tahu, dan memperdalam pemahaman konsep. Namun, implementasi strategi ini memerlukan

perencanaan yang matang dan pelatihan bagi pendidik untuk memastikan keseimbangan antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran .(Bogutskaya, 2023)

Untuk mengoptimalkan penerapan strategi pembelajaran ini, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan. Pertama, pendidik perlu mendapatkan pelatihan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi dan metode inkuiri. Pelatihan ini akan membantu guru memahami cara menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Kedua, sekolah perlu menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi gamifikasi dan metode inkuiri, seperti akses ke perangkat digital dan koneksi internet yang stabil. Ketiga, diperlukan evaluasi secara berkala untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan, serta melakukan penyesuaian berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru .(Tan & Hew, 2016)

Dengan menerapkan rekomendasi-rekomendasi tersebut, diharapkan pembelajaran di sekolah dasar dapat lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di era digital. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era digital, yang menuntut inovasi dalam metode pengajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara strategi gamifikasi dan metode inkuiri secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan dalam konteks pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menekankan bahwa integrasi gamifikasi dalam model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa . Dengan demikian, pendekatan ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Studi ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan dengan menggabungkan dua pendekatan pembelajaran inovatif—gamifikasi dan inkuiri—untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Melalui integrasi ini, penelitian memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran kreatif di era digital, khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya desain pembelajaran yang efektif dan pelatihan guru dalam mengimplementasikan gamifikasi, serta potensi masa depan gamifikasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menarik . Dengan demikian, studi ini dapat

menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi, yang dapat menghambat penerapan gamifikasi secara optimal di semua lingkungan sekolah. Selain itu, kurangnya pemahaman pendidik tentang teknologi juga menjadi tantangan dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam metode pengajaran mereka. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan bimbingan bagi guru untuk mengatasi hambatan ini dan memastikan implementasi yang efektif dari strategi pembelajaran kreatif di era digital.

REFERENCES

- Abdullah, A. N., & Boleng, B. (2023). Penerapan model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10174–10180. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3779>
- Bogutskaya, T. V. (2023). Gamification technologies in the organization of the educational process of junior school children. *Vestnik Altaiskogo Gosudarstvennogo Pedagogiceskogo Universiteta*, 57, 32–39. <https://doi.org/10.37386/2413-4481-2023-4-32-39>
- Bulić, M., & Blažević, I. (2020). The impact of online learning on student motivation in science and biology classes. *Journal of Elementary Education*, 13(1), 73–87. <https://doi.org/10.18690/rei.13.1.73-87.2020>
- Chen, R. H. (2021). Fostering students' workplace communicative competence and collaborative mindset through an inquiry-based learning design. *Education Sciences*, 11(1), 1–13. <https://doi.org/10.3390/educsci11010017>
- García-López, I. M., Acosta-Gonzaga, E., & Ruiz-Ledesma, E. F. (2023). Investigating the impact of gamification on student motivation, engagement, and performance. *Education Sciences*, 13(8), Article 813. <https://doi.org/10.3390/educsci13080813>
- Haryato, I. B. T., Khakim, A., Nurhidayati, T., & Marpaung, T. I. (2022). *Strategi pembelajaran inkuiri*. [Tidak disebutkan penerbit].
- Institut, S., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2021). Penelitian tindakan kelas (teori dan aplikasinya pada pembelajaran bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar matematika pasca pandemi Covid-19. [Nama jurnal tidak tersedia], 7, 82–88.

- Islami, M., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas model pembelajaran inquiry menggunakan Quizizz multimedia berbasis gamification terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 383–392. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>
- Jurnal Riset dan Pembelajaran Inovatif. (2025). [Judul artikel tidak tersedia]. *Relativitas: Jurnal Riset dan Pembelajaran Inovatif*, 8(1), 58–71. <http://ojs.unimal.ac.id/index.php/relativitas/index>
- Kožuchová, M., Barnová, S., & Stebila, J. (2022). Inquiry as a part of educational reality in technical education. *Emerging Science Journal*, 6(Special Issue), 225–240. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2022-SIED-016>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2). <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Mustikasari, L., Yugopuspito, P., & Harapan, U. P. (2024). The effect of gamification implementation on collaboration skills, engagement, and learning achievement of students in class X. [Nama jurnal tidak tersedia], 4(10), 9286–9297.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi pembelajaran: Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Nurjannah, N. (2022). Tantangan pengembangan kurikulum dalam meningkatkan literasi digital serta pembentukan karakter peserta didik di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6844–6854. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3328>
- Pendidikan, J., Sekolah, G., Universitas, D., & Ganesha, P. (2017). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk. [Nama jurnal tidak tersedia], 1, 20–29.
- Pengguna, D. A. N. P. (2025). Pengaruh adaptasi gamifikasi dalam desain tugas kolaboratif digital terhadap motivasi dan pengetahuan pengguna tesis. [Nama jurnal tidak tersedia].
- Pobryzhaieva, V., & Nalyvaiko, O. (2024). Gamification of education in elementary school in distance learning. *Open Educational E-Environment of Modern University*, 16(16), 134–149. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2024.1610>
- Pokhrel, S. (2024). [Judul dan nama jurnal tidak tersedia]. *EAENH. Ayañ*, 15(1), 37–48.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., & Wibowot, R. P. (2024). Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. [Nama jurnal tidak tersedia], 3(1).
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan dasar di perbatasan pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>

- Silva, F., Ramos, J., & Analide, C. (2022). Applications of virtual and augmented reality for practical application learning with gamification elements. *Interaction Design and Architecture(s)*, 53, 191–212. <https://doi.org/10.55612/s-5002-053-010>
- Studi, P., Dasar, P., & Terbuka, U. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, 386–396.
- Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Susila, I. G. D., Wiarta, I. W., & Agustika, G. N. S. (2021). Model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan permainan edukasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i1.35521>
- Syifani, A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep siswa kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 554–560. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22894>
- Tan, M., & Hew, K. F. (2016). Incorporating meaningful gamification in a blended learning research methods class: Examining student learning, engagement, and affective outcomes. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(5), 19–34. <https://doi.org/10.14742/ajet.2232>
- Tyas, S. F. (2023). *Kelas VIII pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Banyuwangi* [Skripsi, tidak disebutkan universitas].
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wahyuni, R., & Witarsa, R. (2023). Penerapan metode inkuiri untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 4(1), 203–209. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.148>
- Widianita, D. R. (2023). [Judul dalam Bahasa Jepang tidak lengkap]. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19.