

IMPLEMENTASI GAMIFIKASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI GAME BERBURU POINT DI SMP

Putri Arum Anggraeni¹, Ferani Mulianingsih²

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: Putriarumanggraeni29@Students.unnes.ac.id¹, feranigeographer@mail.unnes.ac.id²

Diterima: 9/1/2026; Direvisi: 5/2/2026; Diterbitkan: 16/2/2026

ABSTRAK

Dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten, kreatif dan inovatif, pendidikan mempunyai peran yang sangat besar dalam hal itu. Namun didalam praktiknya pembelajaran IPS ditingkat SMP masih sering kali dipersepsi sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan keaktifan peserta didik. Adanya masalah ini menuntut pembentukan inovasi baru dalam método dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi implementasi gamifikasi pembelajaran IPS melalui game berburu poin dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa kelas VIII di SMP Negeri 39 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang didapat dianalisis menggunakan proses triangulasi sumber-sumber untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak penerapan media pembelajaran berburu poin. Hasil yang didapat dalam penelitian menunjukkan bahwa penerapan game berburu poin mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dikelas, menumbuhkan minat belajar, serta dapat mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran IPS menjadi lebih positif. Bagian-bagian dari sistem poin yang ada dalam game berburu poin, variasi tingkat kesulitan soal, serta kompetisi sehat dalam berjalannya game tersebut mendorong siswa untuk berani mengambil keputusan dan tantangan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Gamifikasi Pembelajaran, Game Berburu Poin, Minat Belajar*

ABSTRACT

Education plays a very important role in developing competent, creative, and innovative human resources. However, in practice, social studies at the junior high school level is often perceived as a boring and uninteresting subject, which results in low learning interest and activity among students. This problem calls for the creation of new innovations in learning methods and media that can create a more enjoyable learning atmosphere. This study aims to identify the implementation of social studies gamification through point-hunting games in increasing the learning interest and activity of eighth-grade students at SMP Negeri 39 Semarang. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The data obtained was analyzed using a triangulation process of sources to obtain a comprehensive picture of the impact of the application of point-hunting learning media. The results obtained in this study indicate that the application of point-hunting games can increase student engagement in class, foster interest in learning, and change students' perceptions of social studies lessons to be more positive. Parts

of the point system in point-hunting games, variations in the difficulty level of questions, and healthy competition in the game encourage students to dare to make decisions and take on challenges in the learning process.

Keywords: *Gamification of Learning, Point-Hunting Games, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan layanan fundamental yang wajib disediakan oleh negara sebagai instrumen utama dalam mempersiapkan generasi penerus yang kompeten, terampil, dan inovatif. Memasuki era abad ke-21, lanskap pendidikan global mengalami transformasi yang sangat signifikan, namun realitas di Indonesia masih menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup lebar antara sistem pendidikan yang berjalan dengan pemerataan kualitas sumber daya manusia di berbagai wilayah. Urgensi pendidikan terletak pada fungsi strategisnya sebagai pengembang kapasitas manusia, dengan harapan besar akan melahirkan individu-individu yang mampu memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan peradaban bangsa (Dary & Mulianingsih, 2023; Kintoko & Mulianingsih, 2022a, 2022b; Mulianingsih, 2022; Mulianingsih & Fajar, 2024; Purnomo & Mulianingsih, 2021). Merujuk pada tujuan mulia tersebut, optimalisasi kualitas pendidikan hanya dapat diwujudkan melalui pembentahan menyeluruh dan sistematis terhadap elemen-elemen kunci di dalamnya, yakni tenaga pendidik, peserta didik, serta proses dalam kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Guru, sebagai profesi yang memegang peran sentral dalam peningkatan mutu, diharapkan mampu mengembangkan dan memilih strategi pedagogis yang tepat demi tercapainya tujuan pendidikan (Mahmudah & Mulianingsih, 2022). Selain itu, pemahaman mendalam guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran menjadi aspek yang sangat krusial, karena perencanaan tersebut berfungsi sebagai pedoman operasional dalam memastikan tercapainya capaian pembelajaran yang telah ditetapkan secara efektif (Ferdianita & Mulianingsih, 2021; Purwatiningsih et al., 2020).

Dinamika kurikulum pendidikan di Indonesia yang sering mengalami perubahan ditujukan untuk meningkatkan kualitas, namun frekuensi pergantian ini sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dan siswa dalam beradaptasi. Dalam konteks ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peranan vital sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap fenomena sosial yang kompleks di masyarakat serta membentuk kesadaran mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Mata pelajaran ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, politik, hukum, dan budaya untuk membekali siswa dengan wawasan yang holistik. Perluasan wawasan dan kompetensi, baik melalui jalur pendidikan formal maupun non-formal, merupakan elemen krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai amanat konstitusi (Astuti et al., 2022; Himmah et al., 2019; Kintoko et al., 2024; Miandini & Mulianingsih, 2025; Mulianingsih & Usman, 2025; Octaviani & Mulianingsih, 2021; Purnani & Mulianingsih, 2020; Riyani et al., 2025; Saputra & Astuti, 2024; Sudirman et al., 2025). Tujuan utama pembelajaran IPS adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, di mana konsep "cerdas" tidak hanya merujuk pada kapasitas kognitif semata, melainkan mencakup pemahaman sosial yang mendalam. Namun, model pembelajaran yang masih monoton sering kali menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa menurun, diperparah dengan persepsi bahwa IPS hanyalah pelajaran hafalan yang membosankan (Mu'aaf & Mulianingsih, 2023).

Kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran IPS dan realitas di lapangan masih sangat terasa. Fakta empiris menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menilai pembelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan, terlalu kompleks, dan kurang menarik minat

mereka. Persepsi negatif ini muncul sebagai akibat dari akumulasi berbagai faktor, seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih konvensional, minimnya ruang partisipasi aktif bagi siswa, serta lemahnya relevansi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pelaksanaannya di kelas, banyak guru yang masih mengandalkan pendekatan satu arah (*teacher-centered*), sehingga gagal menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kondisi ini secara langsung berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi IPS (Azmi, 2019), yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal (Ardiningrum & Safitri, 2024). Indikator kejemuhan peserta didik sangat terlihat dari munculnya perilaku negatif di kelas, seperti euforia berlebihan saat guru berhalangan hadir atau kegaduhan saat jam kosong. Bahkan, sebagian peserta didik menganggap ketiadaan kegiatan pembelajaran sebagai sesuatu yang menguntungkan, sebuah ironi yang menunjukkan hilangnya makna belajar bagi mereka (Pastika, 2022).

Untuk mengatasi stagnasi dan permasalahan motivasi tersebut, tenaga pendidik dituntut memiliki kreativitas tinggi dalam penyampaian materi dengan mengadopsi metode yang mampu memancing keaktifan siswa. Salah satu inovasi yang relevan adalah penerapan *gamification* atau gamifikasi dalam proses pembelajaran. Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan dengan tujuan utama meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Deterding et al., 2011). Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPS dinilai sangat relevan karena metode ini mampu menjembatani materi yang sering kali dianggap abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret, kontekstual, dan imersif bagi siswa (Hamari et al., 2014). Melalui pendekatan ini, elemen-elemen seperti tantangan, kompetisi sehat, dan pencapaian instan dapat diintegrasikan ke dalam materi pelajaran, mengubah persepsi siswa dari belajar sebagai beban menjadi sebuah aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Hal ini penting untuk mengembalikan antusiasme siswa yang sempat hilang akibat metode pengajaran yang kaku dan membosankan.

Secara metodologis, metode pembelajaran mengacu pada cara-cara efektif dan sistematis yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi dan membimbing siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Komponen metode ini mencakup variasi teknik mengajar, pendekatan instruksional, dan strategi fasilitasi yang optimal (Azmi et al., 2019; Mulianingsih et al., 2022; Mulianingsih et al., 2023a, 2023b; Mulianingsih et al., 2024). Metode pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* memiliki potensi besar dalam memicu motivasi intrinsik siswa. Ketika elemen permainan seperti *reward*, level kesulitan, dan umpan balik instan diintegrasikan, siswa menunjukkan keterlibatan yang jauh lebih tinggi. Penyajian materi dalam format yang menantang mampu menumbuhkan minat serta memperkuat motivasi belajar mereka (Maimunah & Kusmiyati, 2025). Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga memfasilitasi evaluasi yang detail dan langsung, memungkinkan siswa memantau *progress* mereka dan memperbaiki kekeliruan dengan cepat. Kreativitas guru dalam menyusun modul ajar dan perencanaan pembelajaran yang matang dengan memanfaatkan strategi ini sangat berfungsi untuk mendorong keaktifan siswa secara berkelanjutan (Kintoko et al., 2024; Lestari & Mulianingsih, 2020).

Sebagai bentuk inovasi spesifik, penelitian ini menawarkan pendekatan implementasi *game based learning* melalui konsep *Game Berburu Poin* dalam pembelajaran IPS. Konsep *Game Berburu Poin* merupakan metode interaktif yang mengintegrasikan elemen kompetisi, tantangan, dan sistem *reward* dalam bentuk perolehan poin bagi setiap peserta didik. Dalam

konteks IPS, siswa diajak mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya melalui aktivitas menjawab pertanyaan sejarah, mengidentifikasi lokasi geografis, menganalisis fenomena ekonomi, atau menyelesaikan kasus sosial. Mekanisme ini memberikan umpan balik instan setiap kali tantangan terselesaikan, menjadikan proses evaluasi berjalan kontinu. Akumulasi poin tidak hanya berfungsi sebagai indikator pemahaman kognitif, tetapi juga sebagai motivator ekstrinsik yang mendorong partisipasi aktif. Penerapan *Game Berburu Poin* sangat relevan dengan karakteristik IPS yang kaya fakta dan fenomena, mengubah materi hafalan menjadi pengalaman pemecahan masalah yang kritis dan bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi implementasi gamifikasi melalui *Game Berburu Poin* dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa, serta menyajikan masukan strategis bagi pendidik mengenai efektivitas metode ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengkaji secara mendalam fenomena implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam mengeksplorasi proses, interaksi, dan respons peserta didik secara *naturalistic* tanpa melakukan manipulasi eksperimental yang kaku. Fokus utama penelitian diarahkan pada analisis penerapan *game* berburu poin sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 39 Semarang, dengan subjek penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas VIII-A dan VIII-B serta guru pengampu mata pelajaran IPS. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan ketersediaan akses, relevansi dengan masalah penelitian, serta kesediaan pihak sekolah untuk menjadi mitra kolaborasi dalam pengembangan inovasi pembelajaran. Rentang waktu pelaksanaan penelitian mencakup tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga analisis data, yang berlangsung secara intensif pada bulan Oktober hingga Desember tahun ajaran berjalan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode yang meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara langsung di dalam kelas untuk merekam dinamika interaksi siswa, antusiasme saat mengikuti permainan, serta tingkat partisipasi dalam menjawab tantangan berburu poin. Wawancara dilakukan dengan guru dan perwakilan siswa untuk menggali perspektif subjektif mereka mengenai efektivitas metode gamifikasi, hambatan yang dialami, serta perubahan motivasi belajar yang dirasakan. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar kerja siswa, dan catatan lapangan dikumpulkan sebagai bukti empiris pendukung yang memperkuat temuan observasi. Instrumen penelitian utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang dibantu dengan pedoman observasi dan panduan wawancara untuk menjaga fokus penggalian data agar tetap relevan dengan tujuan penelitian (Agustini et al., 2023).

Analisis data dilakukan secara induktif dan berkelanjutan mengikuti model interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data mentah yang diperoleh dari lapangan dipilah, disederhanakan, dan dikategorisasikan berdasarkan tema-tema kunci terkait indikator minat dan keaktifan belajar. Informasi yang relevan kemudian disusun dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis untuk menggambarkan pola implementasi gamifikasi dan dampaknya terhadap suasana pembelajaran. Proses verifikasi data dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber data (*source triangulation*) untuk memastikan validitas dan kredibilitas hasil penelitian. Simpulan akhir ditarik berdasarkan interpretasi mendalam terhadap data yang telah disajikan, guna menjawab rumusan masalah

mengenai efektivitas *game* berburu poin dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 39 Semarang, ditemukan bahwa penerapan game berburu point sebagai media dalam pembelajaran IPS memberikan kontribusi yang berarti dalam transformasi dinamika kelas. Hasil ini diperoleh melalui proses triangulasi data yang melibatkan berbagai sumber, yaitu hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dan peserta didik, pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, serta telaah yang dilakukan terhadap dokumen-dokumen pendukung pembelajaran. Dari beberapa data yang sudah terkumpul, teridentifikasi bahwa media game berburu poin mampu mendorong siswa untuk terlibat lebih intens dalam setiap tahapan pembelajaran. Dalam hal ini tidak hanya melibatkan kehadiran fisik tetapi juga partisipasi aktif siswa yang ditandai dengan antusiasme tinggi dalam mengikuti game berburu poin.



Gambar 1. Contoh bentuk Soal Berburu Poin tentang Dinamika Penduduk
Sumber: Penelitian, 2025

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat bahwa game berburu point telah dirancang dengan menyajikan variasi soal yang beragam untuk lebih mengakomodasi berbagai tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik. Setiap soal yang sudah tersedia dilengkapi dengan alokasi poin poin yang jelas dan sudah tertera secara transparan, sehingga peserta didik dapat mengetahui nilai yang akan mereka dapatkan apabila berhasil menjawab soal tersebut dengan tepat dan benar. Sistem poin ini bervariasi memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih soal sesuai dengan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan yang mereka punya, sekaligus mendorong mereka untuk mengambil tantangan yang lebih besar demi mendapatkan nilai atau poin yang lebih tinggi. Desain game pembelajaran seperti ini tidak hanya menciptakan elemen kompetisi yang sehat antar siswa, tetapi juga memberi kesempatan bagi mereka untuk mengatur strategi sendiri dalam mengumpulkan poin, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menantang dan memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu terteranya poin poin pada setiap soal secara jelas membantu siswa untuk membuat keputusan yang lebih terarah dan meningkatkan motivasi mereka untuk terus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian implementasi media pembelajaran berbasis game berburu point terhadap

keaktifan siswa dan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 39 Semarang, peneliti menemukan banyak hasil dan analisis dari literatur yang relevan. Temuan temuan kualitatif ini memberikan gambaran mendalam mengenai dampak implementasi penggunaan game berburu poin terhadap pengalaman belajar siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan game berburu poin menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih seru dan meningkatkan semangat mereka dalam pembelajaran ips. Seperti yang telah diungkapkan oleh salah satu siswa, "Dengan belajar menggunakan game berburu poin, saya merasa lebih semangat dan tidak mengantuk seperti biasanya". Respons yang diberikan tersebut menunjukkan bahwa pada elemen gamifikasi mampu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih seru dan menarik. Game berburu poin terbukti menambah motivasi siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran ips yang sedang dilakukan. Beberapa siswa telah mengungkapkan bahwa mereka termotivasi untuk mengambil soal lagi dan lagi demi mendapatkan poin yang lebih banyak. Sistematika berburu poin yang kompetitif ini menciptakan dorongan intrinsik bagi siswa untuk terus mencoba dan tidak mudah menyerah bergitu saja, bahkan saat menghadapi soal yang lebih sulit. Hal tersebut sejalan dengan konsep gamifikasi yang memanfaatkan reward sistematis untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Implementasi game berburu poin meningkatkan rasa keingintahuan siswa terhadap materi ips yang telah disampaikan. Siswa mengatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk mencari jawaban di buku ketika menghadapi soal yang belum terlalu mereka kuasai. Dalam proses ini secara tidak langsung mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri terhadap materi. Hal tersebut merupakan salah satu indikator pembelajaran aktif. Seperti yang disampaikan oleh salah satu siswa " Kalau tidak tahu jawabannya saya jadi lebih penasaran dan langsung mencari jawabannya di buku". Media pembelajaran ini berhasil mengatasi masalah klasik pada pembelajaran konvesional, rasa mengantuk dan kebosanan. Siswa mengungkapkan bahwa game berburu poin tidak membuat mereka merasa mengantuk karena suasana kelas uang lebih interaktif. Pada elemen kompetisi dan tantangan dalam game membuat siswa tetap fokus dan terjaga selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa game berburu poin mampu menguji adrenali mereka, terutama ketika mereka harus memilih antara soal yang lebih mudah dengan poin yang cukup rendah atau soal sulit dengan poin yang tinggi. Pengalaman ini menciptakan suasana yang menegangkan dan menyenangkan, yang membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan. Aspek emosional ini sangat penting dalam menciptakan memori jangka panjang terhadap materi yang dipelajari.

Pembahasan

Berdasarkan pada hasil dari penelitian yang telah dijelaskan, implementasi game berburu poin dalam pembelajaran IPS SMPN 39 Semarang menunjukkan dampak positif yang sangat signifikan terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. Pada temuan ini sejalan dengan teori gamifikasi dalam pendidikan, yang menyatakan bahwa penerapan pada elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam diri sendiri. Pada penemuan ini sejalan dengan analisis yang dilakukan oleh (Kurnaz & Koçtürk, 2025). yang menemukan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam pendidikan K12, terutama ketika elemen permainan diselaraskan dengan tahapan perkembangan dan kebutuhan belajar siswa. Pada penelitian tersebut juga mengungkap bahwa siswa sekolah menengah menunjukkan peningkatan motivasi terbesar dari adanya gamifikasi, yang menggarisbawahi bahwa penerapan gamifikasi dalam program pendidikan juga harus dirancang secara khusus sesuai dengan karakteristik usia.

Desain game berburu poin yang menyajikan berbagai variasi soal dengan tingkat kesulitan yang sangat beragam dan sistem poin yang transparan terbukti mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Dalam hal ini mendukung adanya prinsip pembelajaran yang diferensiasi dimana setiap siswanya memiliki kesempatan untuk memilih tantangan sesuai dengan tingkat kemampuan dan kepercayaan diri mereka masing-masing. Kebebasan yang dimiliki dalam memilih soal tidak hanya memberikan otonomi kepada siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk melakukan proses penilaian kemampuan diri sendiri. Penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga berkontribusi untuk melibatkan siswa dalam proses belajar yang lebih tinggi dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis (Safitri et al., 2024).

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah adanya perubahan persepsi siswa terhadap pembelajaran IPS sebelumnya yang mereka anggap monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pernyataan siswa yang merasa bahwa game berburu poin menjadikan pembelajaran lebih seru dan membuat siswa tidak mengantuk mengidentifikasi bahwa elemen gamifikasi berhasil mengubah suasana pada proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Pada temuan ini mengonfirmasi penelitian meta analisis yang menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi kedalam pendidikan telah meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, minat dan hasil belajar. Aspek kompetisi yang sehat dalam game berburu poin menciptakan lingkungan belajar yang menantang namun tetap menyenangkan. Pada pembelajaran IPS yang telah dikemas melalui pendekatan aktif dalam proses pengambilan keputusan, pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir kritis (Sailer & Homner, 2020). Oleh karena itu, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi untuk variasi dalam metode pembelajaran saja, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan berfokus pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Misilia et al., 2025) juga telah membuktikan bahwa gamifikasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif dan bermakna, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Sistem poin yang ditetapkan pada game berburu poin yang sudah diterapkan di SMPN 39 Semarang memiliki kesamaan pada prinsip pendekatan ini, yang dimana kompetisi yang sehat mendorong siswanya untuk terus mencoba tantangan yang lebih sulit. Studi yang dilakukan oleh (Nurcahyo et al., 2025) mengungkap bahwa adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan baik dari aspek motivasi intrinsik maupun ekstrinsik pada kelompok siswa yang menggunakan gamifikasi. Hal ini semakin memperkuat argumen bahwa game berburu poin tidak hanya memanfaatkan motivasi eksternal berupa poin dan peringkat saja, tetapi juga berhasil menumbuhkan rasa motivasi internal siswa untuk semangat belajar.

Pembelajaran berbasis game terbukti memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa yang cukup tinggi serta munculnya motivasi intrinsik melalui integrasi unsur permainan menjadi faktor utama tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui pendekatan ini siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual saja secara mendalam, tetapi siswa juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Selain itu, penyajian materi yang dibentuk secara menantang dan simulasi kontekstual memungkinkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh di sekolah dengan keadaan yang nyata dalam kehidupan. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Umpaman balik yang diberikan secara langsung selama permainan berjalan juga membantu siswa untuk melakukan refleksi pada

proses belajar, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong kemandirian belajar dengan mencari jawaban melalui buku mereka masing-masing. Dalam hal ini, pembelajaran berbasis game berburu poin dapat menjadi alat alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif dan berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik.

Sistem diferensiasi soal pada game berburu poin memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih tantangan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing individu. Pada game berburu poin menerapkan tiga level soal (ringan, sedang dan sulit) pada level tersebut juga terdapat poin diamana level ringan poinnya lebih sedikit sampai ke level sulit poin lebih banyak. Meskipun game berburu poin yang dilakukan pada pembelajaran ini dilakukan secara individual, namun suasana kelas yang aktif menciptakan interaksi social antar siswa satu dengan yang lainnya. Kondisi itu dapat dilihat dari adanya diskusi singkat, saling memberi motivasi serta respons kita ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan tertentu. Interaksi yang dilakukan tersebut secara tidak langsung menciptakan rasa kebersamaan, kompetisi sehat dalam proses pembelajaran. Sistematika poin juga mendorong siswa untuk membentuk strategi bagi dirinya, seperti pertimbangan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan yang dimiliki.

Pembelajaran menggunakan game berburu poin merupakan sebuah inovasi strategis dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan sistem permainan. Metode yang dilakukan ini mengubah pembelajaran menjadi pengalaman dan petualangan yang menumbuhkan rasa semangat eksplorasi. Hasil pembelajaran yang telah terukur menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis game memberi kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam pendekatan ini memiliki kelebihan utama pada tingkat fleksibilitasnya dalam menyesuaikan tingkat kesulitan dalam materinya dengan kemampuan kebutuhan belajar masing-masing siswa dalam penjelasan pokok materi yang terkonsep dan tantangan yang bertahap, proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna, terarah serta mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Maimunah & Kusmiyati, 2025).

Pendekatan pada pembelajaran menggunakan game berburu poin pada akhirnya menunjukkan perubahan persepsi yang cukup mendasar di kelas IPS. Aktivitas belajar yang dinilai sebelumnya cenderung terpusat kepada guru saja lalu berkembang menjadi proses yang lebih partisipatif, yang dimana proses pembelajarannya melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pokok materi yang disampaikan oleh guru saja tetapi juga menjadi subjek dalam pembelajaran yang secara sadar siswa terlibat dalam pengambilan keputusan, pemilihan tantangan serta penyelesaian masalah yang saat itu dihadapi selama permainan berlangsung dalam pembelajaran. Pada kondisi ini dapat mendorong peningkatan perhatian, fokus dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan.

Nuansa kompetitif pada game berburu poin yang dikemas secara positif membuat siswa bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS hingga akhir tanpa adanya rasa tertekan maupun terbebani. Suasana kelas yang hidup dan aktif yang disertai dengan interaksi dan respon emosional yang positif, memperlihatkan bahwa pembelajaran IPS dapat disajikan secara inovatif dan menyenangkan tanpa mengurangi substansi pokok materi yang ada. Dengan demikian game berburu poin tidak hanya memiliki peran sebagai media pembelajaran saja tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif serta relevan dengan kebutuhan belajar siswa SMP.

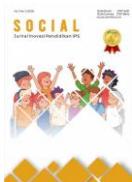
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian media pembelajaran gamifikasi melalui game berburu poin memberikan kontribusi nyata dan positif terhadap jalannya proses pembelajaran IPS. Game berburu poin ini mampu mengubah aktivitas belajar mengajar menjadi lebih responsif dan dapat mendorong keikutsertaan siswa dalam setiap proses pembelajaran berlangsung. Selain itu gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS yang sebelumnya dinilai kurang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran gamifikasi pantas untuk dijadikan alat alternatif dalam strategi pembelajaran IPS dalam meningkatkan kualitas dan ketertarikan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, G. A., Putra, S., Sukarman, Guampe, F. A., Akbar, J. S., Lubis, M. A., Maryati, I., Ririnisaahwaitun, Mesra, R., Sari, M. N., Tuerah, P. R., Rahmadhani, M. V., Rulanggi, R., & Surachman, A. E. (2023). *Metode penelitian kualitatif: Teori & panduan praktis analisis data kualitatif*. PT. Mifandi Mandiri Digital. <https://books.google.com>
- Ardiningrum, N., & Safitri, D. (2024). Efektivitas penggunaan model pembelajaran game edukasi terhadap pembelajaran IPS (Kajian literatur). *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2), 3083–3089. <https://journal.icnusantara.id/index.php/jicn/article/view/102>
- Astuti, A., Mulianingsih, F., & Sholeh, M. (2022). Teori pendidikan humanistik, implikasinya dalam humanistik persaudaraan. *Jurnal Teologi dan Kepemimpinan Kristen*, 7(1), 65–76. <https://doi.org/10.52104/harvester.v7i1.89>
- Azmi, F. (2019). *Pengaruh kompetensi guru, motivasi belajar siswa, dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 15 Medan tahun pelajaran 2018/2019* [Skripsi, Universitas Negeri Medan]. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38921>
- Dary, U., & Mulianingsih, F. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture berbasis video animasi terhadap hasil belajar IPS kelas 8 di SMP N 36 Semarang. *Journal of Indonesian Social Studies Education*, 1(2), 172–179. <https://journal.jisse.id/index.php/jisse/article/view/45>
- Deri Saputra, D., Astuti, A., & Mulianingsih, F. M. (2024). Harmony and culture: A portrait of religious moderation model in Sungai Penuh subdistrict, Sungai Penuh City. *PICEIDCS: Proceeding International Conference on Educating to Intercultural Dialogue in Catholic School*, 1, 55–63. <https://conference.piceidcs.id/index.php/proceeding/article/view/12>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ferdianita, N., & Mulianingsih, F. (2021). Analisis hambatan guru IPS dalam pembelajaran jarak jauh dampak pandemi Covid-19 di SMP/MTS Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 3(1), 50–62. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v3i1.45012>

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Himmah, F., Tukidi, T., & Mulianingsih, F. (2019). Implementasi pendidikan karakter peduli sosial di SMP Negeri 1 Karangtengah Demak. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 1(2), 158–163. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v1i2.36421>
- Kintoko, K., & Mulianingsih, F. (2022a). Kreativitas sosiomatematik di era pendidikan 4.0 berbasis konservasi budaya lokal guna mewujudkan SDGs desa. *Proceeding 2th NCESCO: National Conference on Educational Science and Counseling*, 2(1), 177–182. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCESCO/article/view/73>
- Kintoko, K., & Mulianingsih, F. (2022b). Membangun karakter peserta didik SMP Bangka Barat melalui literasi digital di tengah pendidikan abad 21. *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 106–113. <https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10919>
- Kintoko, K., Kusuma, D., Mulianingsih, F., & Suryaningsih, A. (2024). Pelatihan pembuatan game edukasi Kahoot bagi guru di SMA Negeri 1 Pajangan, Bantul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 7(3), 278–285. <https://doi.org/10.1234/jpmm.v7i3.2024>
- Kurnaz, M. F., & Koçtürk, N. (2025). A meta-analysis of gamification's impact on student motivation in K–12 education. *Psychology in the Schools*, 62(12), 4997–5009. <https://doi.org/10.1002/pits.23145>
- Lestari, W., & Mulianingsih, F. (2020). Analisis pemahaman kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional pada guru IPS di Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 5(1), 60–72. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i1.40211>
- Mahmudah, M. N., & Mulianingsih, F. (2022). Kendala pelaksanaan pembelajaran tuntas ditengah pandemi Covid-19 oleh guru mata pelajaran IPS Kecamatan Karangpucung. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(1), 46–56. <https://doi.org/10.23887/pips.v6i1.45678>
- Maimunah, S., & Kusmiyati, K. (2025). Dampak pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPTD SDN Pendabah 3. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 72–81. <https://doi.org/10.5678/edukelita.v2i1.2025>
- Miandini, S., & Mulianingsih, F. (2025). Socio-disaster puzzle media as an educational innovation for disaster learning in social studies for deaf students. *International Journal of Research and Review*, 12, 444–456. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250645>
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS)*, 6(1), 461–470. <https://doi.org/10.5678/eduresearch.v6i1.2025>
- Mulianingsih, F., & Fajar, S. (2024). *Peran IPS dalam pendidikan mitigasi bencana*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Tasikmalaya. <https://books.google.com>
- Mulianingsih, F., & Hadi, P. (2022). Can disaster risk education reduce the impact of disasters in schools? *Journal of Geography Science and Education*, 4(2), 19–23. <https://doi.org/10.1177/0013124517713111>
- Mulianingsih, F., & Usman, M. I. (2025). The influence of social conflict, cultural diversity,



and tolerance on social integration in urban societies. *The Eastasouth Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 188–198. <https://doi.org/10.58812/esssh.v2i02>

Mulianingsih, F., Purnomo, A., Nirwansyah, A. W., Arvianto, Z. I., & Wibowo, A. P. (2024). Literasi mitigasi bencana dalam pembelajaran IPS. *Edu Geography*, 12(2), 110–115. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.69710>

Octaviani, N. A., & Mulianingsih, F. (2021). Pemanfaatan sumber belajar IPS dalam proses pembelajaran daring di MTs Sultan Agung Srati. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 3(1), 16–20. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v3i1.44237>

Pastika, I. M. (2022). Studi pustaka analisis pembelajaran menyenangkan melalui game untuk mengatasi kejemuhan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 371–383. <https://doi.org/10.23887/jpbs.v12i4.51234>

Purnani, S. N., & Mulianingsih, F. (2020). Implementasi pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal di SMP Negeri 2 Jatinom Kabupaten Klaten. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 35–39. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i1.39847>

Purnomo, A., & Mulianingsih, F. (2021). Development of higher order thinking skill in junior high school: Studies on social studies teachers in Pekalongan City. *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)*, 578, 26–30. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.006>

Purwatiningsih, A., Prayetno, & Mulianingsih, F. (2020). Kreativitas dalam pembelajaran PKN dan IPS masa new normal: Learning media combination berbasis social legacy. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 5(2), 103–109. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i2.41021>

Riyani, M., Mulianingsih, F., & Rahman, A. (2025). A critical discourse analysis of the construction of Acehnese-Chinese ethnic identity in socio-political dynamics. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 17, 73–88. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v17i1.21199>

Safitri, N. E., Subali, B., & Widiyatmoko, A. (2024). Gamification approaches to enhance critical thinking skills in elementary education: A systematic literature review (2020–2025). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 17(1), 13–22. <https://doi.org/10.21831/jpipip.v17i1.65432>

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Sudirman, S., Kalip, K., Mulianingsih, F., & Usman, M. I. (2025). The influence of social conflict, cultural diversity, and tolerance on social integration in urban societies. *The Eastasouth Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 188–198. <https://doi.org/10.58812/esssh.v2i02>

Ulul Azmi, F. S., Purnomo, A., & Mulianingsih, F. (2019). Kreativitas guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 34 Semarang tahun pelajaran 2017/2018. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 1(2), 146–152. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v1i2.36419>