

Analisis Peran Guru dalam Pembelajaran Aktif Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas X SMKN 1 Waringinkurung

Alysa Salsabila Ramadhan^{1*}, Noni Rizawati², Dini Fitriyani³, Dini Isnaeni Efendi⁴, Syarifah Tusa'diyah⁵, Siti Khosiah⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten, Indonesia

*Corresponding author: alysasalsabilar22@gmail.com

ARTICLE INFO

Section:

Best Practice

Article history:

Received: December 22, 2025

Revised: January 24, 2026

Accepted: January 26, 2026

Published: September 18, 2026

Kata kunci:

Pembelajaran Aktif; Gamifikasi;
Peran Guru; Motivasi Belajar;
Penelitian Kualitatif

Keywords:

Active Learning; Gamification;
Teacher's Role; Learning
Motivation; Qualitative Research

How to Cite (APA Style 7):

Ramadhan, A. S., Rizawati, N., Fitriyani, D., Efendi, D. I., Tusa'diyah, S., & Khosiah, S. (2026). Analisis peran guru dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di kelas X SMKN 1 Waringinkurung. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 11(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v11i1.2268>



This is an open access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) international license. Copyright © 2026 Ikhwani Furqon, Fachri, Laila Purwaningsih, Veldry Phito, Hendri Pratama, Zelhendri Zen

ABSTRAK

Pembelajaran aktif berbasis gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung melalui aktivitas bermakna dan integrasi unsur permainan dalam proses belajar. Pendekatan ini relevan diterapkan pada mata pelajaran IPAS di SMK karena mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di kelas X SMKN 1 Waringinkurung, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi melalui perancangan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa, pengelolaan kelas yang interaktif, serta pemanfaatan media digital seperti kuis interaktif dan permainan edukatif. Pemberian umpan balik yang konstruktif turut mendorong keaktifan, kepercayaan diri, dan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, peran guru yang konsisten berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

Gamification-based active learning is a learning approach that emphasizes students' direct involvement through meaningful activities and the integration of game elements into the learning process. This approach is relevant to be applied in the IPAS subject at vocational high schools (SMK) because it is able to create contextual learning and increase students' learning motivation. This study aims to analyze the role of teachers in designing, implementing, and evaluating gamification-based active learning in the IPAS subject for Grade X students at SMKN 1 Waringinkurung, as well as to identify the supporting and inhibiting

factors in its implementation. This research employs a qualitative research design, using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. Data analysis was conducted through source and technique triangulation to obtain valid and comprehensive data. The results show that teachers play a crucial role in creating gamification-based active learning by designing activities that align with students' characteristics, managing interactive classroom environments, and utilizing digital media such as interactive quizzes and educational games. The provision of constructive feedback also encourages student activeness, self-confidence, and learning motivation. Overall, the consistent role of teachers contributes positively to the improvement of students' learning motivation.

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, sikap ilmiah, dan kemampuan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), proses pembelajaran dituntut bersifat kontekstual dan aplikatif agar siswa mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kebutuhan dunia kerja dan lingkungan sosialnya. Dalam konteks ini, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh motivasi belajar siswa yang diperoleh dari bagaimana guru merancang dan mengelola proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif. Penelitian Julyanti *et al.* (2021) menunjukkan bahwa tingginya motivasi belajar berpengaruh pada meningkatnya keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif, fokus, dan semangat dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki konsep pemahaman yang kompeherensif tentang komponen alam dan dan sosial dan bagaimana hal itu dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini memerlukan pendekatan yang mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi dan memecahkan masalah. Pembelajaran aktif menempatkan siswa menerima informasi juga berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti diskusi, kerja kelompok, proyek, simulasi, dan refleksi. Mauliddiyah *et al.* (2025) membuktikan bahwa penerapan pembelajaran aktif di SDN Tangguh 2 mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan, terlihat dari kenaikan skor motivasi pada siklus I sampai siklus III. Suryani, dkk. (2025) juga menemukan bahwa model pembelajaran aktif berbasis peer lesson dalam mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al-Huda efektif meningkatkan motivasi belajar.

Maslow dalam Octavia. (2020), motivasi belajar merupakan kebutuhan penting bagi individu untuk mengembangkan potensi diri secara optimal sehingga dapat meningkatkan prestasi dan kreativitas. Uno. (2014) menegaskan bahwa motivasi untuk belajar berasal dari dorongan dalam dan luar yang memengaruhi perubahan perilaku belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran aktif memiliki potensi besar untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, terutama didukung oleh pendekatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan motivasi dan keikutsertaan mereka.

Dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi, peran guru menjadi sangat menentukan. Guru tidak hanya menyampaikan

informasi tetapi juga membantu siswa belajar. guru memilih bentuk gamifikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS serta karakteristik siswa, sehingga unsur permainan yang digunakan tetap mendukung pemahaman konsep sehingga tidak mengalihkan fokus pembelajaran. Pembelajaran aktif berbasis gamifikasi dinilai sesuai dengan konteks pendidikan vokasi, khususnya SMK, siswa dituntut memiliki kesiapan kerja yang tinggi sehingga proses belajar harus mendekati realitas dunia kerja. Melalui aktifitas gamifikasi seperti kuis interaktif, kerja kelompok dan simulasi sederhana, siswa dapat belajar IPAS dengan aplikatif dan dinilai tepat untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman langsung (Prince, 2004; Freeman *et al.*, 2014).

Pembelajaran aktif berbasis gamifikasi memberikan kesempatan bagi terpenuhinya kebutuhan psikologis mendasar siswa seperti otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial. Deci & Ryan. (2000) menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika siswa merasa memiliki kendali atas proses belajar, memperoleh tantangan yang sesuai dengan kemampuannya serta mendapatkan dukungan sosial dan lingkungan belajar. Hal ini menunjukkan pbahwa pembelajaran aktif berbasis gamifikasi memiliki potensi besar pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama bagi siswa SMK yang membutuhkan pembelajaran kontekstual dan aplikatif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap peran guru secara komprehensif dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menitikberatkan pada efektivitas model gamifikasi terhadap hasil belajar atau motivasi siswa secara kuantitatif, penelitian ini menggali secara mendalam peran guru dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran melalui pendekatan kualitatif. Selain itu, konteks penerapan gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di SMK masih relatif terbatas dalam kajian ilmiah, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memperkaya literatur mengenai praktik pembelajaran aktif yang kontekstual dan aplikatif di pendidikan vokasi.

Urgensi penelitian ini didasari oleh kebutuhan akan pembelajaran IPAS yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa SMK, yang selama ini masih menghadapi tantangan rendahnya partisipasi aktif dan fluktuasi motivasi belajar. Di era pembelajaran digital, guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu merancang strategi

pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Pembelajaran aktif berbasis gamifikasi menjadi salah satu alternatif yang relevan, namun keberhasilannya sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana guru menjalankan perannya secara nyata dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi, khususnya di lingkungan SMK yang berorientasi pada kesiapan kerja dan pembelajaran kontekstual.

Berdasarkan kondisitersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini berkaitan dengan peran guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di kelas X SMKN 1 Waringinkurung, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam mengelola pembelajaran aktif berbasis gamifikasi serta mengidentifikasi kendala dan potensi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai referensi penerapan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi yang kontekstual dan aplikatif, membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menganalisis peran guru dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi di di SMKN 1 Waringinkurung Kabupaten Serang, Provinsi Banten pada bulan November 2025. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap makna mendalam tentang pengalaman guru dan proses pembelajaran melalui metode seperti studi kasus atau fenomenologi (Annasthasya *et al.*, 2025). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MPLB 2 dengan jumlah 65 siswa serta 2 orang guru. Sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran berbasis gamifikasi.

Penelitian ini, observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data. Observasi dilaksanakan secara langsung selama proses pembelajaran aktif berbasis gamifikasi, termasuk penggunaan media digital seperti kuis interaktif, untuk merekam pola perilaku, tingkat keaktifan, serta interaksi antara guru dan siswa

dalam situasi pembelajaran yang alami. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada informan utama, yaitu guru mata pelajaran dan beberapa siswa, dengan tujuan menggali pandangan, pengalaman, serta respons emosional siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang tidak sepenuhnya dapat teridentifikasi melalui observasi. Selain itu, pengumpulan data juga didukung oleh studi dokumentasi berupa arsip, perangkat pembelajaran, catatan resmi, dan sumber tertulis lainnya yang relevan guna memperkaya serta memperkuat temuan yang diperoleh dari data primer. Sari, dkk. (2025).

Keabsahan data dijaga melalui penerapan triangulasi data, yaitu dengan membandingkan dan memadukan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan keabsahan temuan, sehingga data yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kondisi pembelajaran yang diteliti. Selain itu, uji keabsahan data juga memperhatikan aspek kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas.

Adapun tahap-tahap penelitian meliputi identifikasi masalah, kajian pustaka, penentuan fokus penelitian, pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, transkripsi hasil wawancara, pengodean dan pengelompokan data, analisis dan interpretasi temuan, triangulasi, penyusunan laporan, serta refleksi baik terhadap proses maupun hasil penelitian. Melalui penerapan metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pemahaman yang komprehensif dan bermakna mengenai peran guru dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi serta implikasinya terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan pengumpulan data awal untuk memperoleh gambaran umum kondisi pembelajaran IPAS di kelas X SMKN 1 Waringinkurung. Data awal diperoleh melalui telaah dokumen pembelajaran, seperti daftar kehadiran siswa dan hasil penilaian belajar, serta melalui observasi awal terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPAS. Selain itu, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran dan beberapa siswa untuk menggali informasi mengenai keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan sebagai tahap awal untuk memahami konteks pembelajaran dan menjadi dasar analisis terhadap peran guru dalam penerapan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru memainkan peran

penting dalam merancang pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS. Guru melakukan identifikasi kebutuhan belajar siswa melalui pengamatan langsung, komunikasi dengan siswa, serta telaah terhadap hasil belajar dan karakteristik kelas. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan karakteristik materi IPAS. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya perencanaan yang didasarkan pada pemahaman tentang kebutuhan dan kesiapan siswa (Bonwell & Eison, 1991). Guru mengembangkan berbagai model dan aktivitas pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, diskusi kelompok, kegiatan praktik dan gamifikasi. Aktivitas-aktivitas tersebut dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Pembelajaran aktif dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi melalui aktivitas yang bermakna dalam proses pembelajaran (Prince, 2004). Dengan demikian, perencanaan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga pada pengelolaan pengalaman belajar agar siswa terlibat secara fisik, mental, dan sosial.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru berperan sebagai pencipta suasana kelas yang interaktif, supportif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan guru memberi ruang bagi siswa untuk bertanya, berbicara, menyampaikan pendapat, memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok melalui aktivitas pembelajaran aktif berbasis gamifikasi. Aktivitas tersebut mencakup diskusi kelompok, penugasan berbasis proyek, praktek, dan diskusi yang disesuaikan dengan materi IPAS.

Siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran yang melibatkan proyek, praktek, dan diskusi yang dikemas dalam bentuk gamifikasi membuat mereka lebih percaya diri, lebih mudah memahami materi, serta merasa pembelajaran lebih bermakna. Peran guru dalam memberikan arahan dan dukungan selama proses pembelajaran membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi sosial. Hasil ini konsisten dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan peran guru sebagai pemberi scaffolding agar siswa dapat membangun pengetahuannya melalui aktivitas dan interaksi sosial yang sebenarnya (Vygotsky, 1978).

Selain itu, guru juga memanfaatkan teknologi seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Padlet*, dan video pembelajaran untuk menambah daya tarik kelas.

Temuan ini mendukung hasil penelitian (Zainuddin *et al.* 2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi dan teknologi interaktif mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih banyak.

Pada tahap evaluasi, guru tidak hanya menilai hasil siswa, tetapi juga pada proses pembelajaran mereka. Guru mengevaluasi melalui pengamatan terhadap keaktifan siswa, perubahan sikap belajar, kualitas hasil kerja serta respons siswa terhadap aktivitas pembelajaran aktif gamifikasi. Guru juga memberikan umpan balik secara langsung dan berkelanjutan sebagai bentuk penguatan dan refleksi pembelajaran siswa. Selain itu, siswa menyatakan bahwa umpan balik positif dan konstruktif dari guru membuat mereka memahami kekuatan dan kelemahan dalam belajar serta mendorong mereka untuk meningkatkan untuk belajar lebih baik. Praktek evaluasi ini sejalan dengan teori kemandirian diri (Deci & Ryan, 2000), terutama dalam hal memenuhi kebutuhan keterampilan yang membuat siswa merasa mampu dan dihargai. Sebagaimana ditunjukkan oleh (Freeman *et al.*, 2014), evaluasi formatif berbasis umpan balik terbukti meningkatkan motivasi internal, menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dengan evaluasi berkelanjutan secara signifikan meningkatkan prestasi akademik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru telah menjalankan perannya secara menyeluruh dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran aktif berbasis gamifikasi. Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan secara terpadu dan konsisten, sehingga menciptakan pembelajaran IPAS yang relevan, interaktif, dan mendukung perkembangan motivasi serta kepercayaan diri siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang kaya interaksi, memberikan ruang otonomi, serta melakukan evaluasi yang bersifat membangun (Freeman *et al.*, 2014).

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa peran guru melampaui sekadar penyampai materi, melainkan sebagai perancang situasi belajar yang mampu menumbuhkan keterlibatan serta motivasi peserta didik. Konsistensi guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran aktif berkontribusi pada berkembangnya kepercayaan diri siswa, kesadaran akan tanggung jawab, serta kemampuan belajar secara mandiri. Temuan tersebut sejalan dengan pandangan (Bonwell & Eison, 1991) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif mengarahkan siswa untuk merefleksikan apa yang dipelajari sekaligus proses belajar yang mereka jalani.

Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran aktif

membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media digital seperti kuis interaktif, platform kolaboratif, dan video pembelajaran adalah alat bantu visual yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Zainuddin *et al.* (2020) menyatakan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran aktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Pada akhirnya, ini akan menghasilkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

Dengan demikian, pembelajaran aktif berbasis gamifikasi merupakan pendekatan pedagogis yang menuntut kemampuan guru dalam mengawasi kelas, memahami karakteristik siswa, dan memberikan dukungan dan umpan balik yang konstruktif. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada konsistensi guru dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator, motivator dan evaluator pembelajaran.

Faktor pendukung dan Penghambat Pembelajaran Aktif Berbasis Gamifikasi. Meskipun guru memiliki peran sentral dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS, pelaksanaannya di kelas tidak terlepas dari berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat. Faktor-faktor tersebut memengaruhi kualitas perencanaan pembelajaran, pelaksanaan aktivitas berbasis gamifikasi, serta efektivitas evaluasi yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, analisis terhadap faktor pendukung dan penghambat sangat penting untuk seberapa besar pembelajaran aktif berbasis gamifikasi dapat diterapkan secara optimal di kelas X SMKN 1 Waringinkurung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung utama dalam penerapan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi meliputi kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran dan kemampuan memanfaatkan media pembelajaran digital. Guru yang memamou merancang aktivitas IPAS secara kreatif dan mengintegrasikan unsur permainan, seperti kuis interaktif dan tantangan kelompok, cenderung berhasil meningkatkan antusiasme siswa. Hasilnya sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kesiapan kesiapan guru, ketersediaan media pembelajaran, minat dan motivasi siswa, serta manajemen waktu yang efektif merupakan faktor pendukung penting dalam pembelajaran kontekstual dan kreatif, sementara keterbatasan fasilitas teknologi dan rendahnya rasa percaya diri siswa menjadi hambatan yang signifikan (Miska, 2025). Sedangkan keterbatasan tenaga pengajar dan persepsi publik terhadap metode pembelajaran masih menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran nonformal seperti pembelajaran aktif (Arifah & Noor, 2025). Selain itu,

pembelajaran aktif membutuhkan variasi media dan strategi untuk mendorong partisipasi peserta didik secara optimal. Dalam konteks pembelajaran IPAS, penggunaan media digital berbasis gamifikasi membantu siswa lebih fokus dan tertarik pada materi yang dipelajari (Zulfa & Sholih, 2025)

Adapun faktor pendukung dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di kelas X SMKN 1 SMKN

1 Waringinkurung meliputi beberapa aspek. Pertama, guru memiliki pemahaman yang baik terhadap kebutuhan dan karakteristik individu peserta didik, sehingga mampu merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai. Kedua, situasi belajar dirancang secara menarik dan interaktif melalui integrasi unsur gamifikasi, yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Ketiga, tersedianya sumber daya pembelajaran interaktif dan media digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran aktif membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Keempat, guru secara konsisten memberikan umpan balik positif terhadap setiap usaha yang ditunjukkan siswa, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar. Kelima, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui aktivitas diskusi, pemecahan masalah, dan tugas berbasis proyek.

Sementara itu, faktor penghambat dalam pembelajaran aktif berbasis gamifikasi antara lain eberagaman kemampuan akademik siswa yang menuntut pengelolaan pembagian tugas secara cermat, konsistensi partisipasi siswa yang belum stabil selama pembelajaran berlangsung, serta perbedaan tingkat motivasi internal siswa. Rendahnya motivasi dari dalam diri siswa pada beberapa kasus menjadi kendala dalam mencapai keterlibatan belajar yang optimal, meskipun strategi pembelajaran telah dirancang secara menarik.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penerapan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan model atau metode pembelajaran tertentu, tetapi sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara reflektif. Guru berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar IPAS yang bermakna melalui perencanaan yang berorientasi pada kebutuhan siswa dan pelaksanaan pembelajaran yang interaktif. Di sisi lain, keberhasilan tersebut juga dipengaruhi oleh faktor pendukung, seperti kesiapan guru, suasana belajar yang kondusif, dan ketersediaan sarana pembelajaran, serta faktor penghambat yang

bersumber dari keberagaman kemampuan dan fluktuasi motivasi belajar siswa.

Studi ini menemukan bahwa faktor aktor pendukung dan penghambat pembelajaran aktif berbasis gamifikasi bersifat kontekstual dan dipengaruhi oleh kondisi lingkungan kelas, baik internal maupun eksternal. Kompetensi guru dan antusiasme siswa menjadi modal utama dalam menciptakan pembelajaran aktif yang efektif. Namun, perbedaan kemampuan akademik dan fluktuasi motivasi internal siswa menuntut guru untuk menerapkan strategi diferensiasi pembelajaran agar seluruh siswa dapat terlibat secara optimal (Tomlinson, 2014).

Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran aktif berbasis gamifikasi memerlukan pendekatan yang fleksibel dan adaptif. Pembelajaran aktif perlu dipahami sebagai proses berkelanjutan yang menuntut refleksi dan pengembangan strategi secara terus menerus. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan dinamika kelas agar pembelajaran aktif dapat menjangkau siswa dengan tingkat motivasi belajar yang beragam.

4. Simpulan dan Saran

Pembelajaran aktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di kelas X SMKN 1 Waringinkurung, berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola pembelajaran secara kontekstual, mulai dari perancangan aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa hingga penciptaan suasana kelas yang interaktif, suportif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Guru tidak hanya memberitahu siswa tentang materi, tetapi mereka juga membuat pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berpikir kritis, membangun dan terlibat secara aktif melalui aktivitas berbasis gamifikasi.

Pembelajaran IPAS yang dikemas melalui diskusi, kerja kelompok, proyek, praktik, serta pemanfaatan media digital berbasis permainan mampu membuat siswa lebih antusias, percaya diri, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran. Pemberian umpan balik yang bersifat positif dan konstruktif turut membantu siswa memahami capaian dan kekurangan dalam belajar, sehingga mendorong berkembangnya motivasi intrinsik. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi dipengaruhi oleh kondisi pendukung dan penghambat yang bersifat kontekstual, seperti kompetensi guru, ketersediaan media

pembelajaran, suasana kelas, keberagaman kemampuan akademik siswa, serta fluktuasi motivasi belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk terus meningkatkan kompetensi pedagogik dalam mengembangkan pembelajaran aktif berbasis gamifikasi yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa. Pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif, pengelolaan kelas yang fleksibel, serta pemberian umpan balik yang berkelanjutan perlu terus dikembangkan agar keterlibatan dan motivasi belajar siswa dapat terjaga. Selain itu, sekolah diharapkan dapat membantu dengan menyediakan perangkat pembelajaran yang memadai dan program pengembangan profesional guru secara berkelanjutan. Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian tentang pembelajaran aktif berbasis gamifikasi dengan menegaskan pentingnya peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar IPAS yang bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pendekatan ini pada konteks dan jenjang pendidikan yang lebih luas, serta menelaah dampaknya terhadap aspek lain, seperti capaian akademik dan keterampilan abad ke-21, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Annasthasya, D., Alfindoria, I., Rahayu, S., & Khair, O. I. (2025). Metodologi Penelitian Kualitatif: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1).
<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/article/view/1070>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Reports
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
https://doi.org/10.1207/S15327965PL11104_01
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415.

<https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>

Juliyanti, R. (2021). *Penguasaan Softskill Hardskill Remaja Alumni SMA SMK dan MA Pada Masa Pandemi COVID-19 di Desa Wlahar Kecamatan Adipala Kabupaten Cilacap*.

Juliyanti Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama, E., & Juliyanti, E. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama The Effect Of Motivation On Student's Learning Outcomes In First High School (1), 2460–2593.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>

Miles, M., Huberman, M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis : a methods sourcebook*. SAGE.

Octavia, S. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. DEEPUBLISH.

Prince, M. (2004a). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.

<https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>

Prince, M. (2004b). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.

<https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>

Prince, M. (2004c). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.

<https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>

Sari, R. (2025). *Analisis Kompetensi Digital Guru Dalam Meningkatkan Kine Rja Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Palopo*.

Sunarya, A. E., Rizq, A. Y., Mauliddiah, D. N., Yuendi, E. C., Septiani, F. S., Handayani, K. S., Sabna, S. A., & Alindra, A. L. (2025). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Media TV Box Bergambar Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 428–436.

<https://doi.org/10.59435/menulis.v1i1.2.797>

Suryani, I., Jailani, S., Fadhil, M., Arif Rahman Hakim No, J., Sipin, S. I., Telanaipura, K., & Jambi, K. (2025). Pembelajaran Aktif Berbasis Peer Lesson untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak di MTs Al-Huda. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(3).

<https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i3.1142>

Tomlinson, C. A., & Imbeau, M. B. (2022). *Leading and Managing A Differentiated Classroom*.

Uno, H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.

Washington. (1991). *Association for the Study of Higher Education.; ERIC Clearinghouse on Higher Education*.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., & Perera, C. J. (1978). Gamification in Education. In *Gamification in A Flipped Classroom* (pp. 67–113). Springer Nature Singapore.

https://doi.org/10.1007/978-981-97-2219-8_3