

Implementasi Gamifikasi Media Game Spinner Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani Tahun Pelajaran 2025/2026

Ni Putu Novi Sukma Dewi¹, Ni Nengah Selasih², I Kadek Widiyantana³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: novisukma08@gmail.com nghselasih@gmail.com

kadekwidiyantana@uhnsugriwa.ac.id,

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

ABSTRACT

This study was conducted with the aim of describing and explaining in detail the implementation of gamification using a spinner game media in grade II mathematics learning, as well as identifying its supporting factors at SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani. The background of this research is the low level of student engagement and learning motivation in mathematics learning, which is still relatively low. Teachers continuously strive to create mathematics learning that is in accordance with the characteristics of lower-grade students. This study applies a qualitative approach with a case study research design. The subjects of this study include the principal, a grade II teacher, and grade II students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Meanwhile, the data analysis process uses an interactive model which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The research findings show that the implementation of gamification using spinner game media is carried out through systematically and well-structured stages of planning, implementation, and evaluation. In the implementation stage, learning activities based on mindful learning, joyful learning, and meaningful learning can increase active participation and help deepen students' understanding of mathematical concepts. In addition, the supporting factors for implementation come from internal factors such as students' motivation, enthusiasm, readiness, and self-confidence, as well as external factors such as teacher-student interaction, collaboration among students, a conducive classroom atmosphere, and the support of facilities and infrastructure. Overall, the gamification of spinner game media has been proven to create a more interactive and enjoyable mathematics learning process, as well as provide meaningful learning experiences for students.

Keywords: *gamification, spinner game, mathematics learning, elementary school, student engagement*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan secara rinci implementasi gamifikasi media game spinner pada pembelajaran matematika kelas II serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukungnya di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat keterlibatan serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang hingga saat ini masih tergolong rendah. Guru terus berupaya dalam menciptakan pembelajaran

matemtika sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi kepala sekolah, guru kelas II, dan siswa kelas II. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Sementara itu, proses analisis data menggunakan model interaktif yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi media game spinner dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi yang tersusun secara sistematis dan terarah. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran berbasis mindful learning, joyful learning, dan meaningful learning dapat meningkatkan partisipasi aktif, serta membantu memperdalam terhadap konsep-konsep matematika kepada siswa. Selain itu, faktor pendukung implementasi berasal dari faktor internal berupa motivasi, antusiasme, kesiapan, dan kepercayaan diri siswa, serta faktor eksternal berupa interaksi guru dan siswa, kerja sama antar siswa, suasana kelas yang kondusif, dan dukungan sarana prasarana. Secara keseluruhan, gamifikasi media game spinner terbukti dapat menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kata kunci: gamifikasi, game spinner, pembelajaran matematika, sekolah dasar, keterlibatan siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada kelas rendah sekolah dasar perlu dirancang selaras dengan tahap perkembangan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tidak hanya terwujud dari sisi akademik saja, tetapi juga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi siswa. Matematika di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir yang logis, terstruktur secara sistematis, serta kemampuan numerasi peserta didik sejak usia dini. Pada fase A khususnya kelas II sekolah dasar, pembelajaran matematika tidak sekadar berorientasi pada hasil belajar kognitif, melainkan juga pada penciptaan suasana belajar yang mendukung perkembangan peserta didik usia 7–8 tahun. Suasana belajar yang positif dan kondusif menjadi faktor penting dalam membantu peserta didik mengurangi rasa cemas terhadap matematika, menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Witasari, (2024) Witasari, peserta didik tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan turut membangun struktur kognitifnya melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung.

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih ditemukan berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya partisipasi serta motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut lebih terlihat pada kelas rendah karena karakteristik peserta didik yang cenderung membutuhkan aktivitas belajar menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa dapat menyebabkan suasana belajar menjadi kurang kondusif sehingga berdampak terhadap rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru menyebabkan

siswa kurang aktif dalam bertanya, menjawab, maupun berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Ananda dan Wandini (2022) menjelaskan bahwa Kesulitan dalam mempelajari matematika di sekolah dasar sering kali berkaitan oleh rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya minat belajar matematika juga menjadi salah satu faktor yang menghambat proses belajar siswa di sekolah dasar (Baringbing dkk, 2022).

Pembelajaran pada siswa kelas II sekolah dasar memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar sesuai dengan dunia anak. Peserta didik pada fase A masih berada pada tahap perkembangan yang identik dengan aktivitas bermain sehingga lebih tertarik pada pembelajaran yang menghadirkan kegiatan interaktif dan menyenangkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar seperti tantangan, aturan, poin, penghargaan, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar menjadi lebih partisipatif dan bermakna. Herlina dkk. (2025) menjelaskan bahwa gamifikasi menghadirkan pengalaman belajar yang menggabungkan unsur bermain dan belajar sehingga pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada pencapaian akademik, melainkan juga menekankan pada pengalaman belajar peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Azman dan Bakhtiar (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendorong motivasi belajar siswa melalui penerapan elemen permainan dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika yaitu penggunaan media game spinner. Media game spinner merupakan media permainan berbentuk roda putar yang memuat soal, tantangan, poin, maupun aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Penggunaan media game spinner memungkinkan peserta didik ikut serta secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menyenangkan. Menurut Damayanti dkk. (2024), media spinner mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus membantu mendalami konsep pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan konkret. Suhendar dan Yanto (2023) menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar positif. Dengan demikian, gamifikasi melalui media game spinner berpotensi menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih aktif, melibatkan partisipasi siswa, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di kelas rendah sekolah dasar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memiliki peranan penting sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator yang berperan dalam menciptakan keaktifan, kreatifitas, inovatif, menyenangkan, serta bermakna. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya. Pembelajaran matematika yang masih didominasi pendekatan *teacher centered* berpotensi menyebabkan penurunan minat serta motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, penerapan gamifikasi melalui media game spinner menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di kelas II SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani ditemukan bahwa siswa masih membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran matematika. Keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, maupun mengikuti kegiatan pembelajaran masih belum optimal karena matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Siswa kelas II cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran yang menghadirkan aktivitas bermain dan interaksi langsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus bermakna. Gamifikasi menggunakan media game spinner dipandang relevan untuk diterapkan karena mampu menghadirkan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung melalui permainan edukatif yang terstruktur.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dan media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Wijayanti, (2021) mengungkapkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika mampu mendukung kualitas proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. Penelitian Damayanti dkk. (2024) menunjukkan bahwa media spinner efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif dan membantu pemahaman konsep siswa. Mahmubi dan Homaidi, (2025) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta berpusat pada siswa. Selain itu, penelitian Hayati dkk. (2025) menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan antusiasme serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Yusuf dkk. (2025) turut mengungkapkan bahwa penggunaan media *spinner* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada jenjang sekolah dasar dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih cenderung berfokus pada pada kelas tinggi sekolah dasar maupun mata pelajaran selain matematika. Penelitian mengenai implementasi gamifikasi media game spinner pada pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar masih terbatas, khususnya yang mengkaji proses implementasi dan faktor pendukungnya dalam upaya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini terdapat kebaruan pada fokus kajian implementasi gamifikasi media game spinner dalam pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik fase A.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme Jean Piaget dan teori kebutuhan Abraham Maslow sebagai landasan analisis. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman

belajar yang mereka alami sendiri serta interaksi langsung dengan lingkungan belajar. Penerapan gamifikasi melalui media game spinner memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep matematika melalui aktivitas permainan yang melibatkan partisipasi aktif. Sementara itu, teori kebutuhan Maslow digunakan untuk memahami kondisi psikologis dan kebutuhan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui gamifikasi media game spinner, peserta didik memperoleh suasana belajar yang nyaman, interaktif, serta mampu memenuhi kebutuhan sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimana implementasi gamifikasi media game spinner pada mata pelajaran matematika kelas II di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani, dan (2) apa faktor pendukung implementasi gamifikasi media game spinner pada mata pelajaran matematika kelas II di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan implementasi gamifikasi media game spinner dalam pembelajaran matematika kelas II serta mengetahui faktor-faktor pendukung implementasi gamifikasi media game spinner dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk mengkaji secara mendalam penerapan gamifikasi media game spinner pada pembelajaran Matematika kelas II di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini menitikberatkan pada pemahaman terhadap fenomena pembelajaran secara alamiah melalui deskripsi yang mendalam mengenai proses, pengalaman, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga mampu memberikan gambaran secara utuh mengenai implementasi gamifikasi media game spinner dalam pembelajaran matematika. Pendekatan studi kasus digunakan karena penelitian memusatkan perhatian pada satu kasus tertentu secara mendalam, yaitu penerapan gamifikasi media game spinner pada pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung pada bulan Januari sampai Mei 2026. Subjek penelitian ini meliputi kepala sekolah, guru wali kelas II, serta siswa kelas II yang berjumlah 19 orang, terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, sedangkan objek penelitian adalah fokus atau permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini mengenai implementasi gamifikasi media game spinner dalam pembelajaran matematika kelas II yang mencakup proses pembelajaran, keterlibatan siswa, interaksi guru dan siswa, serta suasana belajar yang terbentuk selama pembelajaran berlangsung. Penentuan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti pengalaman, pengetahuan, serta keterlibatan langsung terhadap objek penelitian yang dikaji mengenai implementasi gamifikasi media game spinner dalam pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur,

serta studi dokumentasi Observasi dilakukan dengan cara mengamati proses penerapan gamifikasi melalui media game spinner tanpa ikut serta secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru wali kelas II, serta siswa kelas II untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran, sedangkan Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta verifikasi atau penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah dan memfokuskan data sesuai dengan kebutuhan penelitian, sedangkan penyajian data disusun dalam bentuk uraian deskriptif, sedangkan verifikasi data dilakukan melalui penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh secara berkelanjutan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi, sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang lebih tinggi.

PEMBAHASAN

Implementasi Gamifikasi Media Game Spinner

Implementasi gamifikasi media game spinner pada pembelajaran matematika kelas II di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi atau penutup. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru telah menyiapkan serta menyusun pembelajaran secara sistematis melalui modul ajar atau RPM yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan media game spinner, perangkat pendukung seperti laptop, serta menyusun soal-soal yang sesuai dengan materi pengukuran berat benda menggunakan satuan tidak baku. Guru kelas II menyampaikan bahwa mekanisme pelaksanaan gamifikasi dirancang secara terstruktur mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup agar siswa dapat memahami materi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan penerapan gamifikasi karena membantu guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran secara efektif. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan penelitian Wijayanti, (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, Salsabilla dkk. (2023) menjelaskan bahwa modul ajar berfungsi sebagai pedoman pembelajaran yang membantu guru melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis sesuai capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pendahuluan dilakukan melalui *ice breaking*, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran untuk membangun kesiapan belajar siswa. Guru mengaitkan materi pengukuran berat benda dengan pengalaman sehari-hari siswa melalui pertanyaan pemantik mengenai benda yang lebih berat atau lebih ringan di lingkungan kelas. Pada tahap inti, pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan *mindful learning*, *joyful learning*, dan *meaningful learning*.

a). *Mindful Learning*

Pada tahap *mindful learning*, siswa melakukan pengamatan dan praktik langsung menggunakan gantungan baju sebagai alat ukur sederhana sehingga siswa memperoleh pengalaman konkret dalam memahami konsep pengukuran berat benda.

b). *Joyful Learning*

Pada tahap *joyful learning*, siswa dibagi ke dalam kelompok dan melaksanakan gamifikasi menggunakan media game spinner. Siswa terlihat aktif berdiskusi, menjawab soal, dan menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa pembelajaran melalui game spinner dianggap lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

c). *Meaningful Learning*

Pada tahap *meaningful learning*, guru mengajak siswa menyimpulkan kembali konsep pengukuran berat benda dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaitkan pengalaman belajarnya dengan konsep yang sedang dipelajari.



Gambar 1 Pelaksanaan Pembelajaran

Evaluasi atau Penutup

Pada tahap evaluasi atau penutup, guru melakukan penilaian melalui pengamatan terhadap keaktifan siswa, ketepatan menjawab soal, serta keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok selama kegiatan gamifikasi berlangsung. Guru juga memberikan latihan soal, refleksi, umpan balik, dan penguatan terhadap jawaban siswa agar pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menyampaikan kembali konsep benda yang memiliki massa lebih besar, lebih kecil, maupun yang setara beratnya berdasarkan

pengalaman belajar yang telah dilakukan selama pembelajaran. Kegiatan penutup tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi media game spinner tidak hanya berperan sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai alat atau sarana untuk penguatan konsep pembelajaran matematika secara aktif dan bermakna, sehingga siswa benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa keterkaitan yang kuat dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam implementasi gamifikasi media game spinner siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan turut terlibat langsung dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, bermain, serta menyimpulkan materi pembelajaran. Pengalaman belajar tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara konkret dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa berperan aktif dalam proses menemukan serta membangun pengetahuannya secara mandiri. Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Hasan dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan pengalaman langsung mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, implementasi gamifikasi media game spinner pada pembelajaran matematika kelas II terbukti dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, interaktif, serta berpusat pada siswa.

Faktor Pendukung Gamifikasi Media Game Spinner

Keberhasilan implementasi gamifikasi media *game spinner* di dukung dengan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup motivasi belajar, antusiasme, rasa percaya diri, kesiapan dalam belajar, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Faktor eksternal yang mendukung keberhasilan implementasi gamifikasi meliputi dukungan sekolah, interaksi guru dan siswa, kerja sama antar siswa, suasana kelas yang kondusif, serta tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran.

Faktor Internal (Psikologis Siswa)

Faktor internal siswa menjadi salah satu pendukung utama keberhasilan implementasi gamifikasi media *game spinner*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat minat dan motivasi belajar yang tinggi. ketika pembelajaran dikemas melalui permainan. Siswa terlihat lebih aktif, fokus, dan bersemangat mengikuti pembelajaran matematika dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak mudah merasa bosan sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan.

Kesiapan belajar siswa juga terlihat cukup baik, baik secara fisik maupun mental. Sebagian besar siswa telah menyiapkan alat belajar, memperhatikan arahan guru, dan siap mengikuti pembelajaran sejak awal kegiatan berlangsung. Meskipun terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kebingungan pada awal

pembelajaran, guru mampu memberikan pendampingan sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Implementasi gamifikasi juga meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa. Siswa menjadi lebih berani tampil di depan kelas dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan maupun diskusi kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman dan tidak menegangkan bagi siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas bermain sambil belajar melalui *game spinner* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi, berdiskusi, serta menemukan jawaban secara mandiri. Selain itu, teori kebutuhan Maslow juga relevan dengan temuan penelitian karena meningkatnya motivasi dan rasa percaya diri siswa menunjukkan terpenuhinya kebutuhan penghargaan dan aktualisasi diri. Secara kritis, faktor internal siswa menjadi indikator penting dalam keberhasilan implementasi gamifikasi. Media pembelajaran yang menarik tidak akan berjalan optimal apabila siswa tidak memiliki motivasi dan kesiapan belajar yang baik. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan perhatian terhadap kondisi psikologis siswa agar pembelajaran berbasis gamifikasi dapat berlangsung secara efektif.

Faktor Eksternal (Sosial dan Lingkungan)

Keberhasilan implementasi gamifikasi media *game spinner* juga didukung oleh faktor eksternal, yaitu interaksi guru dan siswa, kerja sama antar siswa, suasana kelas, serta dukungan sarana dan prasarana sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara aktif dan komunikatif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru memberikan motivasi, bantuan, dan arahan kepada siswa sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang nyaman dan mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kerja sama antar siswa juga terlihat sangat baik selama kegiatan gamifikasi berlangsung. Siswa aktif berdiskusi, saling membantu, dan memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik siswa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial serta kemampuan bekerja sama mereka. Suasana kelas selama pembelajaran berlangsung terlihat kondusif, aktif, dan menyenangkan. Meskipun kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup karena adanya permainan dan diskusi kelompok, guru mampu mengelola kelas dengan baik sehingga pembelajaran tetap berjalan tertib. Dukungan sarana dan prasarana sekolah, seperti ketersediaan ruang kelas yang nyaman, laptop, dan LCD proyektor juga turut mendukung keberhasilan implementasi gamifikasi.

Temuan penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Piaget yang menegaskan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan belajar dalam proses pembentukan pengetahuan siswa. Lingkungan belajar yang interaktif memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung, diskusi, dan kerja sama kelompok. Selain itu, teori kebutuhan Maslow

juga relevan dengan hasil penelitian karena suasana belajar yang nyaman dan dukungan sosial dari guru maupun teman sebaya mampu memenuhi kebutuhan rasa aman dan kebutuhan sosial siswa. Keberhasilan gamifikasi tidak hanya didukung oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, serta menyediakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan demikian, implementasi gamifikasi perlu didukung oleh sinergi antara guru, siswa, dan sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi gamifikasi media game spinner pada pembelajaran matematika kelas II di SD No 4 Abiansemal Dauh Yeh Cani dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik fase A. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran yang mencakup *mindful learning*, *joyful learning*, dan *meaningful learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konsep matematika siswa. Selain itu, faktor pendukung implementasi gamifikasi meliputi faktor internal berupa motivasi, antusiasme, kesiapan, dan kepercayaan diri siswa, serta faktor eksternal berupa interaksi guru dan siswa, kerja sama antar siswa, suasana kelas yang kondusif, serta dukungan sarana dan prasarana sekolah. Dengan demikian, gamifikasi media game spinner terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna dan partisipatif di kelas rendah sekolah dasar. Sebagai saran, guru diharapkan dapat mengembangkan variasi media gamifikasi lain yang lebih inovatif serta sekolah perlu terus mendukung penyediaan fasilitas pembelajaran agar implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Azman, M., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 853–862. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19600>
- Baringbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika KelaS VI SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 2614–1337. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8577>
- Hasan, C. S., Anwar, H., & Nadjamuddin, A. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Dalam Kurikulum Merdeka Mandiri Berubah di SDN 2 Limboto. *Irfani: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2r), 115–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.30603/ir.v20i2.5355>
- Hayati, A. F., Wahid, R., & Indiarsih, M. (2025). *Implementasi Sistem Gamifikasi*

-
- Berbasis Educaplay dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di MI Darussyifa Al- Musri*,
1, 1(1), 20–31.
<https://doi.org/https://proceedings.staidaf.ac.id/index.php/procedaf/article/view/9>
- Herlina, L., Surur, S. surur, Adawiyah, A. Al, Fitrasah, R. F., & Cindy, A. H. (2025). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran* (N. N. Hidayati (ed.)). Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah (Penerbit HN Publishing) Redaksi:
- Mahmubi, & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Rosalinda Damayanti, D., Nishklakh, Z., Ayu Aulia, N., Rizki Maula, A., Noor Amelia, L., & Setiadi, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD 1 Peganjaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.59066/jip.v1i1.811>
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>
- Wijayanti, N. W. (2021). Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 3(1), 59–64. <https://cendekiawan.unmuhbabel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN>
- Witasari, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran dari perspektif Teori kognitif, behaviorisme Konstruktivisme dan sosiokultural. *BASICA: Jurnal of Primary Education*, 3(2), 257–268. <https://doi.org/10.37680/basicav3i2.5764>
- Yusuf, F., Handayani L, R., Aras, L., Nur Indah, P., Fauziah M, R., Lestari, I., & Nurfausiah J. (2025). Penerapan Media Day Spinner untuk Mengenalkan Nama-Nama Hari dalam Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(02), 291–299. <https://doi.org/10.62330/pjpm.v2i02.284>