



Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi BECER “Belanja Cerdas” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPAS Materi Fungsi Uang

Kori Aeni Khaliyah¹, Sigit Yulianto²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: koriaenikhaliyah@students.unnes.ac.id, sigityulianto@mail.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-02 Keywords: <i>Functions of Money; Gamification; Natural Sciences; Digital Learning Media; Learning Motivation.</i>	This study aims to describe the implementation of <i>gamification</i> -based digital learning media, BECER (Smart Shopping), and analyze its role in increasing student motivation and engagement in science lessons on the function of money. This research used a descriptive qualitative approach with a case study method. The study was conducted in the even semester of the 2025/2026 academic year at Glempang 1 Public Elementary School. The subjects consisted of one fourth-grade teacher, 12 fourth-grade students, and one principal. The research stages included preparation, implementation, and evaluation of the learning process. Data collection techniques used were observation, in-depth interviews, student questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Its validity was tested through triangulation of sources and techniques. The results of the study indicate that the implementation of BECER <i>gamification</i> media can increase student learning motivation and engagement, demonstrated through enthusiasm, active participation, and interest during the learning process. Game-based learning creates a fun learning experience, increases student self-confidence, and encourages active participation in learning. Therefore, BECER <i>gamification</i> -based digital learning media can be an alternative learning innovation to increase motivation and engagement in learning for elementary school students.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-02 Kata kunci: <i>Fungsi Uang; Gamifikasi; IPAS; Media Pembelajaran Digital; Motivasi Belajar.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran digital berbasis <i>gamifikasi</i> BECER (Belanja Cerdas) serta menganalisis perannya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi fungsi uang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 1 Glempang dengan subjek penelitian terdiri atas 1 guru kelas IV, 12 siswa kelas IV, dan 1 kepala sekolah. Tahapan penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, angket respon siswa, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media <i>gamifikasi</i> BECER mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa yang ditunjukkan melalui antusiasme, partisipasi aktif, serta ketertarikan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan rasa percaya diri siswa, serta mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis <i>gamifikasi</i> BECER dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Sistem pendidikan nasional diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Oleh karena itu, proses pembelajaran dituntut mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas proses belajar siswa (Wibowo et

al., 2022; Fauziyah et al., 2024; Amelia et al., 2025).

Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Siswa membutuhkan pembelajaran yang bersifat kontekstual, aplikatif, serta melibatkan pengalaman langsung agar mampu memahami konsep secara utuh. Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan aktif siswa belum optimal. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan minat belajar dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep pembelajaran (Agusti et al., 2024; Sundahry & Yantoro, 2024).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPAS materi fungsi uang. Pembelajaran yang bersifat teoritis dan kurang melibatkan pengalaman langsung menyebabkan siswa hanya memahami konsep secara terbatas dan mengalami kesulitan mengaitkan konsep fungsi uang dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran turut memengaruhi motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Andreani & Gunansyah, 2023).

Selain permasalahan umum tersebut, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Glempang ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS belum dilakukan secara optimal. Meskipun sebagian siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas pada penyampaian materi oleh guru dan penggunaan buku teks. Selain itu, pada materi fungsi uang masih ditemukan sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep fungsi uang dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari serta menunjukkan keterlibatan belajar yang belum maksimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan serta membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui aktivitas kontekstual dan menantang (Pujianingsih et al., 2023; Hayati et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman belajar langsung dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Nurhayati & Prasetyo, 2024; Sari & Nugroho, 2024).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER (Belanja Cerdas) yang dirancang secara kontekstual sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS sekolah dasar, khususnya pada materi fungsi uang. Berbeda dengan gamifikasi konvensional yang umumnya hanya menekankan pada unsur permainan seperti poin, level, dan reward, media BECER mengintegrasikan simulasi aktivitas ekonomi sederhana dalam bentuk kegiatan jual beli yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, media BECER dirancang tidak hanya untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga untuk memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung yang bersifat aplikatif. Kebaruan lainnya terletak pada penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran IPAS sekolah dasar yang masih relatif terbatas, khususnya pada materi fungsi uang, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran digital yang kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER (Belanja Cerdas) dalam pembelajaran IPAS materi fungsi uang di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi BECER serta menganalisis perannya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai implementasi media pembelajaran tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** dengan metode **studi kasus**. Pendekatan kualitatif dipilih karena

penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER (Belanja Cerdas) serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat **kualitatif**, berupa hasil observasi, wawancara, angket respon siswa sebagai data pendukung, dan dokumentasi, tanpa melibatkan pengolahan data kuantitatif secara statistik.

Penelitian dilaksanakan di **SD Negeri 1 Glempang** pada **semester genap tahun ajaran 2025/2026**. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas IV, dua belas siswa kelas IV, dan satu kepala sekolah. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung subjek dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media gamifikasi BECER. Karakteristik siswa yang menjadi subjek penelitian berada pada rentang usia sekolah dasar dengan kemampuan kognitif operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif.

Tahapan penelitian dilaksanakan secara sistematis yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, **guru kelas IV menyusun perencanaan pembelajaran IPAS materi fungsi uang** yang mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku pada kurikulum sekolah dasar, sedangkan peneliti berperan dalam menyiapkan instrumen penelitian serta melakukan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan meliputi penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER dalam pembelajaran IPAS materi fungsi uang, disertai dengan pengumpulan data melalui berbagai teknik. Tahap evaluasi dilakukan melalui analisis data dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penggunaan media BECER. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman dan persepsi guru, siswa, serta kepala sekolah terkait penerapan media pembelajaran. Angket digunakan sebagai data pendukung untuk memperoleh respon siswa terhadap pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil penelitian.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna memastikan kredibilitas temuan penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan hingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER dalam pembelajaran IPAS.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER (Belanja Cerdas) pada pembelajaran IPAS materi fungsi uang di kelas IV dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun guru. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, aturan permainan, serta tahapan penggunaan media sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara terarah.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Siswa aktif mengikuti setiap tahapan permainan, memperhatikan instruksi guru, serta berusaha menyelesaikan setiap tantangan yang tersedia dalam media pembelajaran. Siswa juga menunjukkan kerja sama yang baik dalam diskusi kelompok ketika menghadapi kesulitan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa mampu mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri setelah diberikan contoh penggunaan oleh guru. Siswa terlihat lebih fokus mengikuti pembelajaran dan jarang menunjukkan perilaku tidak memperhatikan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah satu siswa yang menyampaikan bahwa *"permainannya mudah digunakan dan tidak sulit dipahami."*

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran gamifikasi BECER. Sebanyak 10 dari 12 siswa menyatakan sangat bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media BECER, sedangkan 2 siswa menyatakan bersemangat. Sebanyak 11 dari 12 siswa

menyatakan media BECER sangat membantu dalam memahami materi fungsi uang, dan 1 siswa menyatakan membantu. Seluruh siswa menyatakan media mudah digunakan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Data angket juga menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran melalui media permainan membuat materi lebih mudah dipahami karena disertai dengan praktik langsung melalui simulasi kegiatan jual beli. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih konkret.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi BECER membantu meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam bertanya serta mencoba menyelesaikan soal. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Hal tersebut tercermin dari pernyataan guru bahwa *"siswa terlihat lebih aktif dan berani mencoba menyelesaikan soal ketika pembelajaran menggunakan media permainan."* Guru juga menambahkan bahwa *"siswa lebih cepat memahami materi ketika belajar melalui simulasi permainan dibandingkan pembelajaran biasa."*

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi fungsi uang karena pembelajaran dilakukan melalui praktik langsung dalam permainan. Salah satu siswa menyampaikan bahwa *"belajar pakai permainan lebih mudah dipahami dibanding hanya membaca buku."* Siswa juga menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena terdapat tantangan dalam permainan.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Kepala sekolah menilai bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merancang pembelajaran.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran ditemukan kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet yang menyebabkan beberapa siswa mengalami keterlambatan dalam mengakses permainan. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui

pendampingan langsung oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Pembahasan

Pembahasan ini mengkaji secara mendalam hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER pada pembelajaran IPAS materi fungsi uang siswa kelas IV sekolah dasar. Analisis dilakukan dengan mengaitkan temuan penelitian dengan teori pembelajaran serta hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat interpretasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran gamifikasi BECER mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan tersebut tercermin dari antusiasme siswa dalam mengikuti setiap tahapan permainan, keaktifan dalam menyelesaikan tantangan, serta meningkatnya fokus dan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan Sundahry dan Yantoro (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian aktivitas belajar yang menarik dan kompetitif. Selain itu, Fauziyah, Fatah, dan Mahmuda (2024) menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran formal mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena menyediakan variasi aktivitas yang interaktif dan partisipatif.

Dari aspek proses pembelajaran, penerapan gamifikasi BECER menunjukkan kesesuaian antara perencanaan pembelajaran dan pelaksanaannya di kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, aturan permainan, serta tahapan penggunaan media secara sistematis sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini menunjukkan bahwa media gamifikasi dapat diintegrasikan secara terstruktur dalam pembelajaran IPAS tanpa mengganggu alur pembelajaran yang telah dirancang. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa gamifikasi bukan sekadar aktivitas tambahan, melainkan dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang terencana dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari keterlibatan siswa, penggunaan media gamifikasi BECER mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Unsur tantangan, tujuan, serta umpan balik yang terdapat dalam permainan memberikan stimulus yang mendorong siswa untuk terus berpartisipasi aktif. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi subjek pembelajaran yang aktif. Temuan ini sejalan dengan Pujianingsih dkk. (2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi, tantangan, serta keterlibatan langsung dalam proses belajar.

Selain meningkatkan keterlibatan individu, penerapan gamifikasi BECER juga berdampak pada meningkatnya interaksi sosial antar siswa. Selama pembelajaran, siswa terlibat dalam diskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam menyelesaikan tantangan permainan. Lingkungan belajar yang kolaboratif ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan mendukung kenyamanan belajar siswa. Kondisi tersebut menguatkan pandangan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi kontekstual mampu mendorong interaksi sosial dan pembelajaran bermakna di kelas.

Dari aspek motivasi belajar, gamifikasi BECER memberikan dampak positif terhadap semangat belajar, rasa percaya diri, dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme sejak awal pembelajaran, berusaha menyelesaikan setiap tantangan permainan, serta merasa puas ketika berhasil mencapai target permainan. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui pemberian tujuan yang jelas, tantangan bertahap, serta umpan balik langsung. Temuan ini sejalan dengan Amelia, Fadilah, dan Munawar (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus memberikan penguatan positif terhadap capaian belajar siswa.

Karakteristik digital gamifikasi BECER yang menghadirkan simulasi kegiatan jual beli memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman konsep fungsi uang. Pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa membuat konsep

pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui pengalaman langsung dalam permainan, siswa tidak hanya memahami konsep fungsi uang secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan penerapan dalam kehidupan nyata. Temuan ini mendukung penelitian Sari dan Nugroho (2024) serta Nurhayati dan Prasetyo (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis gamifikasi kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa belajar melalui pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan mereka.

Dari aspek pemahaman konsep, simulasi kegiatan jual beli dalam media gamifikasi BECER membantu siswa memahami konsep fungsi uang secara lebih konkret. Pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Melalui praktik langsung dalam permainan, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan penerapan dalam kehidupan nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari dan Nugroho (2024) serta Nurhayati dan Prasetyo (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis gamifikasi kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa belajar melalui pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan mereka.

Dari perspektif kepala sekolah, penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dukungan sekolah terhadap penggunaan media digital menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh dukungan kebijakan dan lingkungan sekolah.

Meskipun penerapan gamifikasi BECER menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet. Kendala tersebut menyebabkan beberapa siswa mengalami keterlambatan dalam mengakses media pembelajaran. Namun demikian, guru menunjukkan sikap adaptif dengan memberikan pendampingan langsung, mencontohkan penggunaan media secara bertahap, serta melakukan refleksi

pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor penting dalam optimalisasi penggunaan media digital. Hal ini sejalan dengan Wibowo, Lestari, dan Handayani (2022) yang menegaskan bahwa kompetensi guru menjadi faktor utama dalam keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep fungsi uang. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang interaktif, kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta dukungan guru dan sekolah dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, gamifikasi BECER dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER pada pembelajaran IPAS materi fungsi uang di kelas IV sekolah dasar dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, motivasi belajar, serta pemahaman konsep siswa. Media gamifikasi BECER mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan simulasi kegiatan jual beli dalam media BECER membantu siswa mengaitkan konsep fungsi uang dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Dukungan guru dan pihak sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran digital. Meskipun terdapat kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan dan pengelolaan pembelajaran yang adaptif oleh guru. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Saran

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi BECER disarankan untuk terus dikembangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal dengan tetap menyesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah. Selain itu, peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu terus dilakukan melalui pelatihan maupun pengembangan profesional berkelanjutan agar implementasi media digital dapat berjalan secara maksimal.

Bagi pihak sekolah, dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran digital perlu ditingkatkan melalui penyediaan fasilitas teknologi yang memadai serta kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan dan berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi pada materi pembelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun dengan menggunakan pendekatan penelitian yang lebih beragam. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap aspek pembelajaran lain seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusti, R., Pramudya, E., & Lestari, D. (2024). Analisis pembelajaran IPAS di sekolah dasar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123–131.
- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 455–463.
- Andreani, W., & Gunansyah, G. (2023). Pembelajaran kontekstual pada materi ekonomi sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77–85.

- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. (2024). Transformasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 210–218.
- Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2023). Pembelajaran kontekstual berbasis gamifikasi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(3), 198–207.
- Nurhayati, S., & Prasetyo, Z. K. (2024). Media pembelajaran digital berbasis gamifikasi terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 95–105.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowo, R. P., & Lorenza, S. O. (2023). Gamification sebagai strategi peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 4(2), 66–74.
- Sari, M., & Nugroho, A. (2024). Media gamifikasi kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep fungsi uang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 33–41.
- Sundahry, S., & Yantoro, Y. (2024). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 52–60.
- Wibowo, S., Lestari, E., & Handayani, T. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8971–8978. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.397>