



Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare

Ovi Rahmadania^{1*}, Muhammad Asrul Sultan², Nur Ilmi³

¹PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan/Mahasiswa/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: ovirhmdna@gmail.com

²PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan/Mahasiswa/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: m.asrul.sultan@unm.ac.id

³PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan/Mahasiswa/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: nurilmi@unm.ac.id

Abstract. *This study objective to determine the effect of applying gamification methods on student learning achievement in the Social Sciences subject of grade IV UPTD SD Negeri 67 Parepare. The approach used is a quantitative approach with an experimental research type. The design used in this study is a quasi experiment in the form of nonequivalent control group design. The population in this study were all students of grade IV UPTD SD Negeri 67 Parepare, while the sample was grade IV.A as the experimental grade with 25 students and grade IV.B as the control grade with 24 students. The research data were obtained by giving a multiple-choice test of 20 questions. The data analysis technique used was the independent sample t-test. Based on the results of the inferential statistical analysis, it shows Sig (2-tailed) = 0.000 < 0.05, so Ho is rejected and H₁ is accepted. Thus, the conclusion of this study is that there is an influence of the gamification method on student learning achievement in the subject of social sciences in grade IV of UPTD SD Negeri 67 Parepare.*

Keywords: *Gamification Method; Learning Achievement; Social Sciences.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dalam bentuk nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare, sedangkan sampelnya adalah kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang dan kelas IV.B sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan uji independent sample t-test. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menunjukkan Sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, simpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare.*

Kata Kunci: *Metode Gamifikasi, Hasil Belajar, IPAS*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses dimana peserta didik dan pendidik berinteraksi satu sama lain. Menurut Lubis & Gusman (2022) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungan mereka yang bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, dan membangun sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk mendukung peserta didik agar dapat belajar secara efektif dan optimal. Pembelajaran terjadi sepanjang hayat seseorang, dan ini dapat terjadi dimana pun dan kapan pun. Pernyataan tersebut dipertegas dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Proses pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dapat memudahkan peserta didik menerima pengetahuan dan memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti peserta didik, pendidik, metode pembelajaran, dan faktor lainnya. Menurut Sanjaya (2020) pembelajaran memiliki dua karakteristik utama. Pertama, proses pembelajaran harus mampu menciptakan suasana dialogis yang memotivasi peserta didik melalui tanya jawab yang berkelanjutan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik yang pada akhirnya mendukung pengembangan pola pikir kritis. Kedua, proses pembelajaran harus melibatkan mental peserta didik secara penuh bukan hanya sekedar mendengar atau mencatat, tetapi juga mendorong aktivitas aktif seperti keterlibatan dalam proses berpikir. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat memotivasi diri mereka sendiri dan menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar di kelas yang pada gilirannya akan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan jika dilaksanakan dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS merupakan studi terpadu yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional. Dalam kurikulum merdeka, IPAS menggabungkan aspek dari IPA dan IPS dengan tujuan untuk menumbuhkan minat, peran aktif, rasa ingin tahu, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Anggita et al., 2023).

Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan sains peserta didik Indonesia meraih skor rata-rata yakni 398. Capaian PISA 2022 menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan 13 terendah dari 81 negara yang berpartisipasi. Kemampuan peserta didik di Indonesia juga masih di bawah capaian peserta didik dari negara-negara ASEAN. Kemampuan sains peserta didik Indonesia mengalami penurunan 13 poin dibandingkan hasil PISA 2018. Selanjutnya, jika dilihat lebih mendalam mengenai kemampuan peserta didik Indonesia pada hasil survei PISA, kemampuan mereka dapat dibedakan menjadi kompetensi tingkat minimum dan di bawahnya. Secara persentase, kurang lebih hanya sekitar 34% peserta didik Indonesia yang memiliki kompetensi sains tingkat minimum atau lebih. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya yaitu kurangnya sifat kompetitif peserta didik dan praktik pengajaran yang dilakukan oleh pendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat Yusmar & Fadilah (2023) menyatakan bahwa faktor penyebab kurangnya kemampuan sains peserta didik adalah kurangnya pemahaman peserta didik mengenai konsep sains dan pembelajaran sains di sekolah diselenggarakan masih secara konvensional.

Berdasarkan hasil survei PISA pada tahun 2022, kemampuan sains peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan sains peserta didik yaitu mata pelajaran IPAS. Namun, mata pelajaran IPAS seringkali menuntut peserta didik untuk menghafal dan memahami materi yang cukup banyak, yang dapat membuat mereka merasa bosan. Biasanya, pendidik menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan belum menerapkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif

dan kurang tertarik saat pendidik menjelaskan materi. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berdampak negatif pada pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, yang pada gilirannya berpengaruh pada rendahnya nilai hasil belajar peserta didik (Hastiwi et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada sekolah UPTD SD Negeri 67 Parepare menunjukkan bahwa metode yang digunakan pendidik masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton, dengan dominasi ceramah dan kurangnya keterlibatan peserta didik. Kurangnya kontrol dan pertanggungjawaban terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat setiap materi yang disampaikan oleh pendidik. Potensi peserta didik tidak berkembang dengan baik tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi dirinya. Metode konvensional yang monoton tersebut dapat membuat peserta didik malas belajar dan berdampak negatif pada hasil belajar mereka yaitu hasil belajar akan menjadi rendah. Maka dari itu, perlu adanya penerapan metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan metode yang tepat, pendidik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode gamifikasi.

Metode gamifikasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan unsur-unsur dan karakteristik dari permainan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan metode ini, peserta didik dapat lebih terlibat dalam mempelajari materi sambil mempertimbangkan karakteristik masing-masing peserta didik (Tyaningsih et al., 2022). Gamifikasi dapat memperbaiki ketepatan, efektivitas, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Aryo Kusuma Yaniaja et al., 2021). Menurut Riadi (Tyaningsih et al., 2022) penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif seperti meningkatkan hasil belajar, meningkatkan semangat, kesenangan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam menyelesaikan latihan-latihan materi. Gamifikasi melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan peringkat, yang berfungsi untuk mendorong motivasi internal dan eksternal peserta didik serta menjaga partisipasi mereka. Keuntungan dari gamifikasi adalah pemberian *reward* berupa poin atau peringkat sebagai pencapaian tujuan (Rostiani et al., 2023). Tujuan utama gamifikasi adalah untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan memaksimalkan ketertarikan mereka, sehingga tercapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Anggraini et al., 2023).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rostiani et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi siklus air memiliki dampak signifikan terhadap penguasaan konsep dan motivasi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan penguasaan konsep peserta didik, dengan nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 56,991 menjadi 80,191 pada *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik. Penelitian lain juga dilakukan oleh Rahmawati (2023) menyatakan bahwa model *problem based learning* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar jika dibandingkan dengan model pembelajaran klasikal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis gamifikasi lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran klasikal. Perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 58,00 dengan kategori perlu bimbingan meningkat menjadi 84,25 dari rata-rata hasil belajar peserta didik dengan kategori baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Gamifikasi berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sultan et al. (2024) yang berjudul "*Gamification in Teaching Vocabulary*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan gamifikasi dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional dengan menggunakan buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan peserta didik kelas kontrol.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare pada mata pelajaran IPAS setelah dan sebelum penggunaan metode gamifikasi dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Menurut Isnawan (2020) Desain penelitian ini terdapat dua kelas sampel yang diperlukan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan mendapat perlakuan, sedangkan kelas kontrol biasanya tidak mendapat perlakuan dan menggunakan pendekatan konvensional. Dalam penelitian ini dilakukan tes awal atau *pretest* (O1 dan O3) pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment* (pengajaran) untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Tes akhir atau *post test* (O2 dan O4) dilaksanakan setelah pembelajaran dengan menerapkan metode gamifikasi (X1) pada kelas eksperimen dan metode konvensional (X2) pada kelas kontrol, untuk mengetahui nilai akhir peserta didik. Kemudian dilakukan analisis data untuk menyimpulkan hasil penelitian. Desain penelitian menurut Gay (Sultan et al., 2024) adalah:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (E)	O1	X1	O2
Kontrol (K)	O3	X2	O4

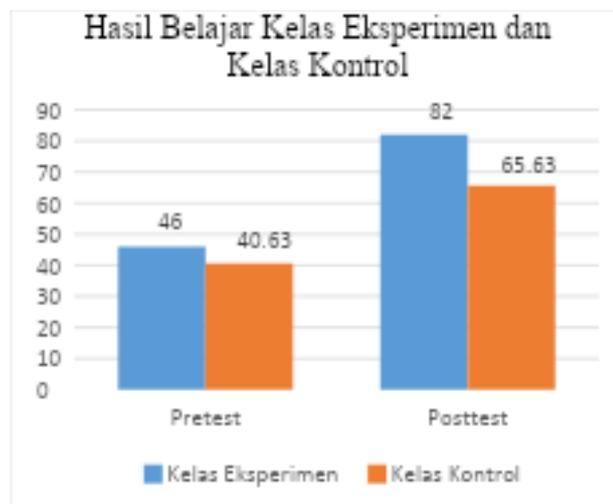
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik UPTD SD Negeri 67 Parepare yang berjumlah 223 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare dengan kelas IVa berjumlah 25 orang terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan serta kelas IVb berjumlah 24 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dalam bentuk *cluster sampling*. Menurut Fiqri et al. (2022) *Cluster sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih kelompok-kelompok tertentu, dimana seluruh anggota dalam kelompok yang terpilih akan dimasukkan sebagai bagian dari sampel. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu *pretest*, *treatment*, dan *Posttest*. Analisis data menggunakan SPSS versi 25 dengan Teknik analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 67 Parepare dan merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *quasi eksperimen* yang berbentuk *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian ini diperoleh melalui pengujian tes awal (*pretest*) yang dilakukan sebelum pemberian pengajaran (*treatment*) dan melalui pemberian tes akhir (*posttest*) setelah pengajaran (*treatment*) untuk mengetahui pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan selama lima kali pertemuan pada kelas IV. Pertemuan pertama diberikan tes awal (*pretest*), pertemuan kedua sampai keempat pemberian pengajaran (*treatment*) menggunakan metode gamifikasi dan pertemuan terakhir diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan menerapkan metode gamifikasi dan kelas kontrol dengan menerapkan metode konvensional.

Grafik 4.1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Berdasarkan grafik 4.1 terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare sebelum dan sesudah *treatment* dengan menerapkan metode gamifikasi pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Adapun jumlah peserta didik kelas eksperimen yaitu 25 dan pada kelas kontrol yaitu 24. nilai rata-rata tes awal kelas eksperimen sebesar 46 dan kelas kontrol sebesar 40, 63. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar hampir sama antara kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen sebesar 82 dan kelas kontrol sebesar 65,63. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki selisih perbedaan yang jauh antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Secara sederhana, ini berarti bahwa hasil belajar di kelas eksperimen cenderung lebih baik dibandingkan dengan di kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari perolehan skor N-Gain, dimana skor N-Gain dapat menunjukkan selisih hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah adanya pengajaran pada kelas eksperimen yang menerapkan metode gamifikasi dan pada kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Adapun perolehan skor N-Gain dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Kelas	Kriteria	Frekuensi
Eksperimen	Tinggi	13
	Sedang	12
	Rendah	0
Kontrol	Tinggi	1
	Sedang	22
	Rendah	2

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh skor N-Gain dengan kriteria tinggi sebanyak 13 orang, kriteria sedang sebanyak 12 orang, dan tidak ada yang memperoleh kriteria rendah. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor N-Gain dengan kriteria tinggi sebanyak 1 oran, kriteria sedang sebanyak 22 orang, dan kriteria rendah sebanyak 2 orang. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan metode gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare.

Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, telah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sesuai kriteria pengujian. Jika nilai signifikansi signifikansi $\geq 0,05$ yang menunjukkan bahwa data

berdistribusi normal. Sebaliknya. Jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk*:

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*.

	Kelas	Statistik	df	Signifikansi $\geq \alpha$ ($\alpha=0,05$)
N-Gain	Eksperimen	0,941	25	0,154
	Kontrol	0,930	24	0,099

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk dua data yaitu data nilai N-Gain kelas eksperimen dan data nilai N-Gain kelas kontrol. Nilai statistik uji normalitas kelas eksperimen adalah 0,941 dengan signifikansi yang diperoleh adalah 0,154. Sedangkan nilai statistik uji normalitas kelas kontrol adalah 0,930 dengan signifikansi yang diperoleh adalah 0,099. Kedua hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena signifikansi yang diperoleh $\geq 0,05$.

Selain harus berdistribusi normal, data juga harus berasal dari populasi yang homogen. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian homogenitas. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 25 untuk menjalankan uji homogenitas dengan menggunakan nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kriteria jika signifikansi diperoleh $\geq 0,05$ maka data tersebut homogen. Sebaliknya, dikatakan bahwa data tidak homogen jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene*:

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas dengan Uji *Levene*.

N-Gain	Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Sig. $\geq \alpha$ ($\alpha=0,05$)	Kesimpulan
		0,209	Homogen

Dari hasil analisis data dengan menggunakan SPSS versi 25 maka dapat disimpulkan bahwa sampel homogen karena nilai yang diperoleh lebih dari taraf signifikansi 0,05 yaitu $0,209 \geq 0,05$.

Setelah uji prasyarat selesai maka dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis diuji dengan menggunakan uji *independent sample t-test* pada nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui aplikasi SPSS versi 25. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianggap memiliki perbedaan yang signifikan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau jika nilai probabilitas $\leq 0,05$. Berikut adalah hasil uji *Independent Sample T-test*:

Tabel 4.4 Hasil Uji *Independent Sample T-test*.

Hasil Belajar	<i>Equal Variances Assumed</i>	df	F	Sig	t	Sig (2-tailed)
		47	1,621	0,29	6,015	0,000

Adapun hasil pengajuan hipotesis dengan bantuan SPSS versi 25 dengan menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,015 dan t_{tabel} sebesar 1,678 dengan kata lain t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($6,015 > 1,678$) dan adapun nilai signifikansi yang diperoleh yaitu sebesar 0,000 dengan kata lain nilai tersebut nilai $0,000 \leq 0,05$. Berdasarkan kedua kriteria tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa metode yang sehari-hari yang digunakan oleh pendidik yaitu metode ceramah sehingga metode gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare.

Pembahasan

Penelitian eksperimen yang dilakukan di UPTD SD Negeri 67 Parepare yang beralamat di Jalan Pemuda No.18, Tiro Sompe, Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Parepare, Sulawesi Selatan, 91125. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare dengan kelas IVa berjumlah 25 orang terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan serta kelas IVb berjumlah 24 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan. Desain ini seperti yang dijelaskan oleh Isnawan (2020) menjelaskan bahwa desain penelitian ini terdapat dua kelas sampel yang diperlukan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan mendapat perlakuan, kelas kontrol biasanya tidak mendapat perlakuan dan menggunakan pendekatan konvensional, sedangkan kelas eksperimen menerima perlakuan khusus dalam penelitian ini berupa penerapan metode gamifikasi.

Penerapan metode gamifikasi dalam penelitian ini diterapkan dengan mengaplikasikan elemen-elemen *game* dalam konteks non-permainan, seperti *points*, *badge*, *level*, *timer*, *leaderboards*, dan *reward*. Pada proses pembelajaran peserta didik dikelompokkan secara heterogen dengan memberikan beberapa Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang memiliki *level* yang berbeda. Peserta didik dapat menyelesaikan serangkaian LKK dan menjawabnya dalam waktu yang telah ditentukan. Peserta didik juga diajak untuk mengumpulkan poin pada setiap tugas yang berhasil diselesaikan atau setiap pertanyaan pada LKK dijawab dengan benar. Poin ini akan diakumulasi dan kemudian ditampilkan melalui *leaderboards* atau papan peringkat untuk menunjukkan peringkat peserta didik berdasarkan poin yang mereka kumpulkan. Peserta didik yang mengumpulkan poin yang terbanyak akan mendapatkan *badge* (lencana) dan *reward* (penghargaan).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang telah dikemukakan Yulian et al. (2023) gamifikasi adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen dari *game* atau *video game* yang bertujuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya menurut Wangi et al. (2022) yang menyatakan bahwa gamifikasi atau *gamification* adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aplikasi non-*game* untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam menyelesaikan tugas atau suatu masalah. Selanjutnya Putra et al. (2020) berpendapat bahwa elemen yang ada dalam *gamification* yaitu *badge*, *level*, *points*, *reward*, *timer*, dan *leaderboards*.

Kelebihan yang terjadi dalam menerapkan metode gamifikasi dalam penelitian ini adalah terciptanya semangat dan kompetisi sehat dalam diri peserta didik yang dapat mendorong mereka untuk terus berusaha lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rembulan & Putra (Vhalery et al., 2024) menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan rasa kesenangan dalam belajar, mendukung penyelesaian aktivitas belajar, meningkatkan fokus dan pemahaman materi, serta memungkinkan pelajar untuk berkompetisi, dan meraih prestasi di kelas.

Peserta didik sangat tertarik dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi karena adanya elemen-elemen gamifikasi seperti *badge*, *level*, *points*, *reward*, *timer*, dan *leaderboards*. Dengan adanya elemen-elemen tersebut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi-materi yang dijelaskan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa metode gamifikasi dapat memberikan pengaruh lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tidak hanya itu, pengaruh metode gamifikasi dapat diketahui melalui hasil analisis inferensial untuk pengujian hipotesis, sebelumnya dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ini ditandai dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yaitu pada kelas eksperimen $0,154 \geq 0,005$ dan pada kelas kontrol $0,099 \geq 0,05$. Hal tersebut juga sama dengan uji homogenitas dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yaitu $0,209 \geq 0,05$ yang menandakan bahwa data homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan SPSS dengan uji *Independent Sample T-test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) = $0,000 \leq 0,005$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian dilakukan oleh Sultan et al. (2024) yang berjudul “*Gamification in Teaching Vocabulary*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan gamifikasi dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional dengan menggunakan buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan peserta didik kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare yang pembelajarannya menerapkan metode gamifikasi lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang pembelajarannya menerapkan metode konvensional. Tidak hanya itu, penerapan metode gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare.

Adapun saran bagi guru, penerapan metode gamifikasi dapat digunakan secara berkelanjutan dengan dasar bahwa metode gamifikasi ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi sekolah, agar mempertimbangkan untuk menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menjadi sebuah rujukan yang baru dalam penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran lain dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini dapat diperluas lagi dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda Yulian, S., Ayu Rengganis, A., Hazlina, N., Dela Siburian, P., Abdul Kadir, N., Rahmadani, A., Muara Pahu Gunung Kelua, J., & Samarinda, K. (2023). *Satifa Ananda Yulian Program Studi Sarjana Pendidikan Kimia FKIP Universitas Mulawarman Kajian Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kimia Literature Review: Development Of Gamification Learning Media In Chemistry*.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sdn Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anggraini, R., Rinaldi, A., & Putra, R. W. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 11(1), 33–44. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v11i1.1939>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Fiqri, M., Wahyuningsih, S., & Nurhasanah, T. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Marketplace Terbaik Menggunakan Metode AHP pada Kelurahan Gunung Batu. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(02), 268–280. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1724>

- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi-Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Lubis, R. R., & Gusman, M. (2022). Proses Pembelajaran Melalui Interaksi Edukatif Dalam Pendidikan Islam. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 18–33. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v16i1.86>
- Putra, G., L., Sri, R., N., Yuyun, T., W., Hemy, O., & Sadriansyah. (2020). *Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Di Masa Covid-19*. Malang: Media Nusa Creative.
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1–12.
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 85. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>
- Sanjaya, P. (2020). Pentingnya Motivasi Intrinsik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. *Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(2), 101.
- Sultan, M. A., Nurhikmah, N., & Halik, A. (2024). *Gamification in Teaching Vocabulary* (Issue 2007). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-210-1_23
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi. *Research and Development Journal Of Education*, 10(1), 444–459. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/22843/6615>
- Wangi, N., B., S., Novita, E., C., Aditya., Z., A., Lady, L., A., Abdullah., Z., Megi, W., T., & Fiqiyah, B. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Lamongan: Delsmedia.
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>