



## Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare

Muhammad Asrul Sultan<sup>1\*</sup>, Muslimin<sup>2</sup>, Annisa Zahra Suryaningsi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar, Indonesia.

Email: [m.asrul.sultan@unm.ac.id](mailto:m.asrul.sultan@unm.ac.id)

<sup>2</sup>PGSD/FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar, Indonesia.

Email: [muslimin@unm.ac.id](mailto:muslimin@unm.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FIP/Mahasiswa/Universitas Negeri Makassar, Indonesia.

Email: [zannisa786@gmail.com](mailto:zannisa786@gmail.com)

---

**Abstract.** *This study objective to determine the effect of applying gamification methods on learning achievement in the Social Sciences for class V UPTD SD Negeri 85 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 V UPTD SD Negeri 85 Parepare, while the sample was grade V-A as the experimental grade with 29 students and grade V-B as the control grade with 30 students. The research instrument used in this study was a test instrument..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 H<sub>1</sub> is accepted. Thus, the conclusion of this study is that there is an influence of the gamification method on learning achievement in the social sciences for class V of UPTD SD Negeri 85 Parepare.*

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

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dengan menggunakan desain quasi eksperimen dalam bentuk nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare, sedangkan sampelnya adalah kelas V-A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang dan kelas V-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. 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 H<sub>1</sub> diterima. Dengan demikian, simpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare.*

**Kata Kunci:** *Gamifikasi; Hasil Belajar; IPAS.*

---

## PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Salah satu faktor tersebut adalah hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar memiliki peranan yang penting dalam proses belajar mengajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik, hasil belajar membantu menilai efektivitas metode pengajaran yang diterapkan. Sedangkan bagi peserta didik, hasil belajar mencerminkan pencapaian dan perkembangan mereka, yang dapat memotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan. Keduanya saling terkait untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik (Mulia et al., 2021).

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPAS. Menurut Rostikawati & Yustiana (2024) mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS, berfokus pada hasil belajar peserta didik. Dalam kurikulum merdeka, IPAS bertujuan untuk meningkatkan minat, mendorong partisipasi aktif, dan mengembangkan keterampilan inkuiri. Mata pelajaran ini mencakup ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi antar komponen tersebut. Selain itu, IPAS juga membahas kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal.

Kemampuan literasi sains di kalangan peserta didik Indonesia tergolong rendah, dengan hasil survei PISA 2022 yang dirilis oleh OECD pada 5 Desember 2023. Indonesia berada di peringkat 68 dengan skor matematika 379, sains 398, dan membaca 371. Penelitian ini melibatkan sekitar 690 ribu peserta didik berusia 15 tahun dari 81 negara. Meskipun peringkat Indonesia meningkat dibandingkan PISA 2018 (naik lima hingga enam peringkat), skor pada ketiga bidang mengalami penurunan 12-13 poin. Skor membaca turun dari 371 menjadi 359, matematika dari 379 menjadi 366, dan sains dari 379 menjadi 366. Ranking PISA Indonesia untuk membaca meningkat dari 74 ke 71, matematika dari 73 ke 70, dan sains dari 71 ke 85. PISA 2022 diikuti oleh lebih banyak negara dibandingkan sebelumnya, yaitu 81 negara (Yusmar & Fadilah, 2023). Rendahnya literasi sains berdampak pada kurangnya respons peserta didik terhadap masalah dan perubahan di sekitar mereka, menghambat kemampuan mereka dalam memanfaatkan pengetahuan sehari-hari, menyelesaikan masalah, serta mengambil keputusan.

Rendahnya literasi sains peserta didik di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya keaktifan peserta didik yang cenderung pasif dalam pembelajaran sains dan enggan bertanya. Kedua, kurangnya sifat kompetitif yang membuat peserta didik tidak termotivasi untuk bersaing dan meraih prestasi tinggi. Ketiga, praktik pengajaran yang kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan sains di Indonesia sangat penting untuk memperkuat daya saing bangsa di masa depan (Fuadi et al., 2020).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar et al., (2019) ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah tersebut rendah, tercermin dari rendahnya partisipasi, keaktifan, dan perhatian selama pembelajaran. Penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton dan didominasi oleh ceramah, menulis, membaca, dan menghafal. Untuk meningkatkan hasil belajar, perlu diterapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan menantang agar proses pembelajaran lebih efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi dalam mata pelajaran IPAS. Dengan penerapan metode yang tepat, diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menantang, sehingga peserta didik menjadi lebih terlibat dan fokus, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode gamifikasi.

Ristiana & Dahlan (2021) Mengemukakan bahwa gamifikasi adalah metode yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks yang bukan permainan. Ini mencakup penggunaan komponen seperti poin, lencana, papan peringkat, level, dan jaringan social. Namun fokus utama gamifikasi saat ini tidak hanya pada penggunaan elemen tersebut, tetapi juga pada cara meningkatkan hasil belajar individu. Gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memicu kompetisi yang sehat, dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam berbagai situasi, gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan, produktivitas, dan kepuasan pengguna. Nurbaiti et al., (2021) penerapan metode gamifikasi dalam pendidikan memberikan dampak positif yang signifikan dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Jusuf (2016) Gamifikasi dalam pembelajaran berfokus pada pengurangan ceramah dan lebih menekankan pada pembelajaran yang melibatkan aspek fisik, kognisi, dan emosi, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini mengadopsi elemen permainan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik. Dengan mengintegrasikan konsep, desain, dan mekanik permainan, gamifikasi membuat aktivitas pembelajaran lebih interaktif. Penggunaan fitur seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik. Metode ini efektif dalam merangsang rasa ingin tahu, mendorong kompetisi sehat, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran yang membosankan dapat menjadi lebih menarik dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosly & Khalid (2017) Menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Metode ini bermanfaat tidak hanya untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi juga dapat diterapkan dalam tugas-tugas saat pertemuan langsung di kelas. Gamifikasi yang bersifat personal, kompetitif, dan interaktif terbukti dapat mendorong peserta didik untuk bersaing secara sehat dalam proses belajar. Selain itu, metode ini juga mendukung pengembangan keterampilan kerjasama dan kepedulian terhadap orang lain melalui aktivitas kolaboratif dan berbagi pengetahuan. Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti point, level, dan tantangan, gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan akademik peserta didik di sekolah dasar.

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik sehingga peserta didik menjadi bosan sehingga hasil belajar IPAS peserta didik kurang. Dari permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini adalah bagaimanakah hasil belajar IPAS peserta didik di kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare setelah dan sebelum penggunaan metode gamifikasi?, Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare?. Penelitian ini sangat penting bagi lembaga pendidikan, kepala sekolah dan guru agar menjadi bahan informasi dalam pembelajaran IPAS sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud adalah metode gamifikasi, sedangkan variabel terikat yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design* karena desain ini merupakan jenis quasi eksperimen yang melibatkan pengukuran awal (*pretest*) pada kedua kelompok sebelum pengajaran diberikan. Setelah pengajaran diberikan, kedua kelompok diukur kembali (*posttest*) untuk melihat pengaruh pengajaran. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan skor antara kelompok yang menerima pengajaran dan kelompok kontrol, meskipun kelompok-kelompok tersebut tidak dipilih secara acak.

Adnyana (2021) mengemukakan bahwa Populasi dalam penelitian merujuk pada keseluruhan objek yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang menjadi fokus penelitian. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas UPTD SD Negeri 85 Parepare yang berjumlah 481 orang. Menurut Sugiyono & Lestari (2021) menyatakan bahwa Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dalam bentuk *cluster sampling teknik*. *Cluster sampling* adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara membagi populasi menjadi kelompok-kelompok atau *cluster*, kemudian memilih sampel dari *cluster-cluster* tersebut.

Adapun sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V-A dan V-B dengan kelas V-A berjumlah 30 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 20 perempuan serta kelas V-B berjumlah 31 orang peserta didik terdiri dari 12 laki-laki dan 19 perempuan. Penelitian ini menggunakan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* (tes awal) diberikan pada pertemuan pertama sebelum dilakukan *treatment* dan *post tes* (tes akhir) diberikan setelah melakukan *treatment*. Instrumen soal berupa soal pilihan ganda yang disajikan sebanyak 20 soal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Validitas isi akan melihat kevalidan berdasarkan hasil penalaran validator. Pada penelitian ini terdapat 20 butir soal *pretest* dan *posttest* yang diuji validitasnya yang dilakukan oleh dua validator. Adapun hasil penilaian oleh kedua validator yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Hasil Validitas Setiap Soal.

Soal	Validator	Jumlah Soal				Total Soal
		Sangat Relevan	Cukup Relevan	Sedikit Relevan	Tidak Relevan	
<i>Pretest</i>	Validator I	17	3	0	0	20
	Validator II	14	6	0	0	20
<i>Posttest</i>	Validator I	18	2	0	0	20
	Validator II	14	6	0	0	20

Berdasarkan hasil penilaian oleh kedua validator didapatkan hasil bahwa instrumen tes baik soal *pretest* maupun soal *post tes* dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian dengan beberapa perbaikan. Perbaikan diantaranya yaitu soal yang sedikit relevan harus diperbaiki dengan saran-saran yang diberikan oleh kedua validator.

Analisis statistik deskriptif hasil belajar peserta didik kelas eksperimen, tes awal kelas eksperimen dan kelas control.

**Tabel 4.1** Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan kelas kontrol Sebelum Pengajaran.

Interval Nilai	Jumlah Siswa		Keterangan
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
81 – 100	0	0	Baik Sekali
61 – 80	1	1	Baik
41 – 60	3	11	Cukup
21 – 40	18	17	Kurang
0-20	7	1	Gagal

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen sebelum pengajaran IPAS menunjukkan bahwa 9 peserta didik tergolong gagal (nilai 0-20), 18 tergolong kurang (nilai 21-40), 3 tergolong cukup (nilai 41-60), 1 tergolong baik (nilai 61-80), dan tidak ada yang tergolong baik sekali (nilai 81-100). Sementara itu, kelas kontrol memiliki 1 peserta didik tergolong gagal, 17 tergolong kurang, 11 tergolong cukup, 1 tergolong baik, dan juga tidak ada yang tergolong baik sekali.

**Tabel 4.2** Statistik Deskriptif Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	29	30
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	31,21	39
Median	30	37,50
Modus	20	25
Range	45	45
Standar Deviasi	12,295	12,758
Maksimum	65	65
Minimum	20	20

Berdasarkan tabel statistik deskriptif, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen terdiri dari 29 peserta, dengan nilai mean 31,21, median 30, dan modus 20. Standar deviasi data adalah 12,295, dan rentang data adalah 45, dengan nilai tertinggi 65 dan terendah 20. Untuk kelas kontrol, terdapat 30 peserta, dengan nilai mean 39, median 37,50, dan modus 25. Standar deviasi data kelas kontrol adalah 12,758, dan rentang data juga 45, dengan nilai tertinggi 65 dan terendah 20.

**Tabel 4.3** Statistik Deskriptif Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Interval Nilai	Jumlah Siswa		Keterangan
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
81 – 100	7	4	Baik Sekali
61 – 80	20	14	Baik
41 – 60	2	10	Cukup
21 – 40	0	2	Kurang
0-20	0	0	Gagal

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah pengajaran IPAS menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik dengan nilai 0-20 (kurang) atau 21-40 (cukup). Terdapat 2 peserta dengan nilai 41-60, 20 peserta dengan nilai 61-80 (baik), dan 7 peserta dengan nilai 81-100 (baik sekali). Sementara itu, hasil belajar peserta didik kelas kontrol menunjukkan tidak ada peserta dengan nilai 0-20 (kurang), 2 peserta dengan nilai 21-40 (cukup), 10 peserta dengan nilai 41-60, 14 peserta dengan nilai 61-80 (baik), dan 4 peserta dengan nilai 81-100 (baik sekali).

**Tabel 4.4** Statistik Deskriptif Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	29	30
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	31,21	39
Median	30	37,50
Modus	20	25
Range	45	45
Standar Deviasi	12,295	12,758
Maksimum	65	65
Minimum	20	20

Berdasarkan tabel statistik deskriptif, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen terdiri dari 29 peserta, dengan nilai mean 76,38, median 75, dan modus 75. Standar deviasi data adalah 10,428, dan rentang data adalah 40, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 55. Untuk kelas kontrol, terdapat 30 peserta, dengan nilai mean 64, median 65, dan modus 65. Standar deviasi data kelas kontrol adalah 13,025, dan rentang data juga 45, dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 40.

Berdasarkan analisis deskriptif menggunakan SPSS versi 25 dan uji manual didapatkan hasil nilai tes awal terendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu 20, sedangkan nilai tes awal tertinggi untuk kelas eksperimen kelas kontrol sama yaitu 65. Adapun nilai rata-rata tes awal kelas eksperimen sebesar 31,21 dan kelas kontrol sebesar 39. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar hampir sama antara kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Setelah diberikan pengajaran berupa penerapan metode gamifikasi pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol, maka didapatkan nilai tes akhir terendah pada kelas eksperimen adalah 55 dan kelas kontrol adalah 40. Sedangkan, nilai tes akhir tertinggi pada kelas eksperimen adalah 95 dan kelas kontrol adalah 85. Adapun nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen sebesar 76,38 dan kelas kontrol sebesar 64. 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.

**Tabel 4.9** Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*.

	Kelas	Statistik	df	Signifikansi $\geq \alpha$ ( $\alpha=0,05$ )
N-Gain	Eksperimen	0,942	29	0,111
	Kontrol	0,933	30	0,059

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 0,942 dengan signifikansi yang diperoleh adalah 0,111. Sedangkan nilai statistik uji normalitas kelas kontrol adalah 0,933 dengan signifikansi yang diperoleh adalah 0,059. Kedua hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena signifikansi yang diperoleh  $\geq 0,05$ .

**Tabel 4.10** Hasil Uji Homogenitas dengan Uji *Levene*.

	Hasil Belajar Kelas	Sig. $\geq \alpha$ ( $\alpha=0,05$ )	Kesimpulan
N-Gain	Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,473	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.

**Tabel 4.11** Hasil Uji *Independent Sample T-test*.

Hasil Belajar	<i>Equal Variances Assumed</i>	df	F	Sig	t	Sig (2-tailed)
		57	0,523	0,473	6,870	0,000

Hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 25 dengan uji independent sample t-test menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,870 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,672, di mana  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $6,870 > 1,672$ ). Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang berarti  $0,000 \leq 0,05$ . Berdasarkan kedua kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah. Dengan demikian, metode gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare.

**Tabel 4.12** Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen.

Kelas	Kriteria	Frekuensi	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Eksperimen	Tinggi	17	2
	Sedang	12	26
	Rendah	0	2

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen terdapat 17 peserta didik yang mendapati nilai N-Gain masuk dalam kriteria tinggi, 12 peserta didik yang mendapati nilai N-Gain masuk dalam kriteria sedang, dan tidak ada peserta didik yang mendapati nilai N-Gain masuk dalam kriteria rendah. Dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol terdapat 2 peserta didik yang mendapati nilai N-Gain masuk dalam kriteria tinggi, 26 peserta didik yang mendapati nilai N-Gain masuk dalam kriteria sedang, dan 2 peserta didik yang mendapati nilai N-Gain masuk dalam kriteria rendah.

## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare dengan jumlah sampel yang ada pada penelitian ini berjumlah 59 peserta didik, dimana 29 peserta didik di kelas eksperimen dan 30 peserta didik di kelas kontrol. Adapun desain yang digunakan yakni *nonequivalent control group design*. Desain ini seperti yang dijelaskan oleh Asih & Ramdhani (2019) yang menjelaskan bahwa *Nonequivalent Control Grup Design* membutuhkan dua kelas, Kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, keduanya diberikan tes awal (*pretest*) sebelum menerima pengajaran yang berbeda (*treatment*). Setelah pengajaran diberikan, kedua kelas kemudian diberikan tes akhir (*posttest*). Hasil belajar peserta didik diukur melalui nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal terendah untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah 20, sedangkan tertinggi 65, dengan rata-rata 31,21 untuk kelas eksperimen dan 39 untuk kelas kontrol, menunjukkan kesamaan tingkat hasil belajar sebelum perlakuan.

Penelitian ini menerapkan metode gamifikasi dengan elemen permainan seperti poin, badge, level, timer, leaderboards, dan reward. Peserta didik dikelompokkan secara heterogen dan diberikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) dengan tingkat kesulitan berbeda. Mereka menyelesaikan tugas dalam waktu tertentu dan mengumpulkan poin, yang ditampilkan di papan peringkat, dengan peserta didik yang memperoleh poin terbanyak mendapatkan badge dan reward.

Menurut Mukarromah & Agustina (2021) gamifikasi meningkatkan daya tarik aktivitas non-permainan melalui umpan balik terukur, yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan. Elemen gamifikasi

seperti poin, level, hadiah, dan papan peringkat, menurut Febriansah et al., (2021) bertujuan meningkatkan hasil belajar intrinsik dan ekstrinsik. Setelah penerapan metode gamifikasi di kelas eksperimen dan metode ceramah di kelas kontrol, nilai tes akhir terendah kelas eksperimen adalah 55 dan kelas kontrol 40, dengan nilai tertinggi 95 dan 85. Rata-rata tes akhir kelas eksperimen mencapai 76,38, sedangkan kelas kontrol 64. Hasil ini menunjukkan perbedaan signifikan dalam tingkat hasil belajar antara kedua kelompok setelah perlakuan, dengan kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik.

Pembelajaran dengan metode gamifikasi dapat merangsang semangat peserta didik untuk belajar dan mendorong kompetisi dalam memahami materi guna mencapai prestasi. Menurut Julianto & Ekohariadi (2018), gamifikasi memiliki kelebihan, seperti menjadikan proses belajar lebih menyenangkan melalui elemen permainan seperti skor, level, dan penghargaan, yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan. Gamifikasi juga mendorong ketekunan dalam menyelesaikan tugas, membantu fokus, dan memahami materi dengan cara yang lebih menarik.

Pengaruh metode gamifikasi diuji melalui analisis inferensial, termasuk uji normalitas dan homogenitas, yang menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare.

Penelitian oleh Rosly dan Khalid (2017) mendukung bahwa gamifikasi efektif sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar, bermanfaat dalam pembelajaran jarak jauh dan pertemuan langsung. Gamifikasi yang bersifat personal, kompetitif, dan interaktif mendorong peserta didik untuk bersaing secara sehat, serta mendukung keterampilan kerjasama dan kepedulian melalui aktivitas kolaboratif. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, gamifikasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan dan hasil akademik peserta didik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare sebelum dan setelah menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran sangat jauh berbeda. Setelah menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran hasil belajar yang diperoleh lebih baik dibandingkan dengan sebelum menerapkan metode gamifikasi. Penerapan metode gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Peserta didik lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran.

Guru diharapkan menerapkan dan mengembangkan metode gamifikasi dalam pembelajaran melalui pelatihan, sementara sekolah perlu mendukung dengan menyediakan sumber daya dan melakukan sosialisasi tentang manfaat gamifikasi. Peneliti disarankan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi di berbagai mata pelajaran dan konteks, guna memberikan wawasan baru tentang efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar serta mendorong kolaborasi untuk praktik terbaik dalam pendidikan. Metode ini juga dapat disesuaikan dan diterapkan di bidang studi lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Asih, N., & Ramdhani, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Means End Analysis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 435–446. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.579>

- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Ginanjar, Eggi G. Bambang Darmawan., S. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219.
- Julianto, A. K. A., & Ekohariadi. (2020). Metode Gamification Pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer Dan Informatika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *It-Edu*, 05(01), 77–84.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156.
- Nurbaiti, Meriyati, & Ganda Putra, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 1–13.
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid. (2017). Gamifikasi: konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 144–154.
- Rostikawati, D. A., & Yustiana, Y. R. (2024). Penelitian Survei: Minat Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Perkuliahan Pembelajaran Ipa. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 555–560. <https://doi.org/10.29100/.v6i2.4289>
- Sugiyono & Lestari. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, Analisis Teks, Cara Menulis Artikel Untuk Jurnal Nasional dan Internasional*. Bandung: Alfabeta Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- 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>