



Pengaruh Metode *Gamification* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Seruni Khairunisa^{1*}, Iyan Irdiyansyah², Rini Sri Indriani³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: serunikhairunisa1@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: iyan.irdiyansyah@unpak.ac.id

³PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: rini_sriindriani@ymail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of the Gamification method on learning outcomes in the subtheme of cultural diversity of my nation. This study uses a two-group quasi-experimental design approach. The population of this study was 54 fourth-grade students of SDN Karadenan 01. The research sample was determined by simple random sampling technique. The samples obtained by SDN Karadenan 01 were class IVA as the experimental group and class IVB as the control group. The data collection method used in this study used a test method, The instrument used was a multiple-choice objective test. The collected data were analyzed using quantitative descriptive statistics and inferential statistics (t-test). This can be seen from the N-Gain value in the experimental class group of 67, while the control class group got an N-Gain value of 44. The completeness of the learning outcomes obtained by the experimental group was 90.9% while in the control group it was 40.9%. And the results of the hypothesis test that H_0 was rejected and H_a was accepted because $t_{count} 4.682 > t_{table} 2.00665$.*

Keywords: Experiment; Gamification Method; Learning Outcomes.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Gamification terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen quasi desain dua grup. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karadenan 01 yang terdiri dari 54 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik simple random sampling. Sampel yang diperoleh SDN Karadenan 01 kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tes, instrumen yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Hal ini terlihat dari nilai N Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 67, sedangkan kelompok kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 44. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 90,9% sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 40,9%. Serta hasil pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (4,682) > (t_{tabel} 2,00665)$.*

Kata Kunci: Eksperimen; Hasil Belajar; Metode Gamification.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas merupakan pendidikan yang terus melakukan peningkatan dalam kualitas pembelajaran di sekolah sehingga dapat membentuk generasi muda yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakarakter, cerdas serta memiliki keterampilan. Hal tersebut tentunya sangat erat kaitannya dengan peran pendidikan, oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar dapat memperoleh keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Keberhasilan dapat dipandang dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah yang mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik dalam memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Fakta yang terjadi dilapangan, banyak guru yang berjuang untuk mencapai hasil belajar yang baik. Adapun permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi. Pertama, pada proses pembelajaran yang dilakukan kurang sesuai antara materi ajar dengan metode pembelajaran dan model pembelajaran yang diterapkan sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kedua suasana belajar kurang kondusif, karena peserta didik kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik dan guru hanya menggunakan buku sumber yang terbatas pada buku pegangan guru maupun buku peserta didik.

Ada berbagai metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk membuat peserta didik aktif dan termotivasi dalam belajarnya adalah metode pembelajaran *gamification*. Metode pembelajaran *gamification* ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game yang di padupadankan dengan materi pembelajaran di sekolah. Benny (2019:232) menjelaskan bahwa metode *gamification* yaitu kondisi untuk dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses dan aktivitas belajar yang menyenangkan, sehingga dapat memberikan umpan balik tentang hasil belajar yang dicapai dan mendorong perubahan perilaku siswa. Metode pembelajaran ini tidak hanya untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi metode *gamification* ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang ditulis oleh Gede Ryan Shebastian dkk (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan” Dengan Metode Gamifikasi Untuk Siswa Kelas II Di Sekolah dan penelitian Hery Maryato dkk (2017) “Penerapan *Gamification* Cashflow Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Keuangan Pribadi Pada Anak Usia Dasar”. Kedua penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *gamification* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Fakta dilapangan hasil observasi dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Karadenan 01 Kabupaten Bogor yang memiliki jumlah peserta didik kelas IV A yaitu 29 peserta didik, kelas IV B yaitu 29 peserta didik dan IV C yaitu 30 peserta didik dengan total 88 peserta didik. Dalam pembelajaran di SDN Karadenan 01 sudah berjalan dengan baik, akan tetapi dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas IV ditandai dengan hasil belajar yang masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata KKM 73 hanya (47%) peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM. Dengan hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, agar siswa tetap aktif dan mencapai hasil belajar yang maksimal, strategi pembelajaran yang tepat harus diterapkan agar siswa tetap termotivasi. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dilihat oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode *Gamification*.

Metode *gamification* merupakan salah satu penggunaan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game yang bertujuan untuk dapat memotivasi peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran. Menurut Pradana (2018: 59) menyatakan bahwa *gamification* merupakan suatu proses penggunaan elemen permainan untuk dapat disesuaikan dalam bidang yang tertentu yang bertujuan untuk membuatnya menjadi lebih menarik, lebih mudah dipahami dan lebih kreatif. Berbeda dengan pendapat menurut Rahardja (2019: 69) menyatakan bahwa gamifikasi merupakan suatu metode yang menggunakan elemen komponen dalam suatu game yang telah diterapkan ke dalam suatu sistem yang sebelumnya bersifat konteks non-game.

Menurut Jusuf (2016: 2) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penerapan metode *gamification* dalam pembelajaran yaitu: 1) Kenali tujuan pembelajaran, 2) Buat scenario dalam permainan, 3) Buat desain kegiatan pembelajaran, 4) Bangunlah kelompok-kelompok, 5) Terapkan dinamika dalam permainan. Berbeda dengan pendapat menurut Tiwa dan Manado (2020: 97) bahwa dalam menerapkan gamifikasi untuk pembelajaran peserta didik sekolah dasar ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Peserta didik diberikan penjelasan materi terlebih dahulu, 2) Peserta didik diberikan kesempatan untuk meminta bantuan pada guru atau teman, 3) Guru memberikan *feedback* pada setiap pencapaian peserta didik, 4) Waktu permainan dapat diatur sesuai dengan jam pelajaran yang sudah ada di sekolah, 5) Tugas atau pekerjaan rumah bisa untuk diberikan sebagai selingan antar level untuk mendapatkan nilai bonus.

Menurut Meyhart dalam Takdir (2017: 4) bahwa ada beberapa hal mengenai elemen-elemen game yaitu seperti: 1) poin, 2) lencana, 3) tingkat, perkembangan, *feedback*, daftar tugas, avatar dan sosial graph dengan mempelajari dari video game. Di samping elemen terdapat karakteristik metode *Gamification* yang dipaparkan oleh Moncada dan Moncada (2019: 12) menyatakan bahwa karakteristik gamifikasi yang dirancang dengan baik yaitu: 1) Cantumkan tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta didik yang jelas, 2) Menjelaskan kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk kegiatan tersebut, 3) Menyampaikan tantangan dan rasa penguasaan melalui kemenangan, 3) Menyediakan lingkungan yang aman untuk kegagalan, 4) Gunakanlah warna yang menyenangkan, 5) Gunakan tata letak yang rapi, 6) Sertakan juga instruksi yang jelas dan ringkas, 7) Memiliki aturan main game yang sederhana dan mudah dimengerti, 8) Berikan umpan balik atau penghargaan yang relevan kepada peserta didik, 9) Sertakan konten yang akurat dan relevan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karadenan 01 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen quasi yang bertujuan untuk mengetahui suatu metode pembelajaran dengan menerapkan treatment suatu kelompok subjek penelitian. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Duo Grup Control Group Design. Rancangan penelitian ini melibatkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kedua kelas mendapat perlakuan yang sama dari segi pemberian materi, tetapi berbeda dalam perlakuan proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran di kelas menerapkan metode *Gamification*, sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran di kelas menerapkan pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN Karadenan 01 sebanyak 54 siswa.

Menurut Sugiyono (2015: 80) mengungkapkan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini, yang menjadi

populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN Karadenan 01 sebanyak 54 siswa. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (2015: 81) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang telah dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel *random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan sistem undian tanpa memperhatikan strata yang telah ada dalam populasi itu. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi sehingga semua anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Untuk mendapatkan sampel dilakukan random pada populasi sehingga diperoleh sampel yaitu kelas IV A dan kelas IV B di SDN Karadenan 01. Setelah diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, selanjutnya untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan random sampling dengan teknik undian. Berdasarkan teknik undian yang telah dilakukan, kelas IVA yang berjumlah 28 orang siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB SD yang berjumlah 26 orang siswa sebagai kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

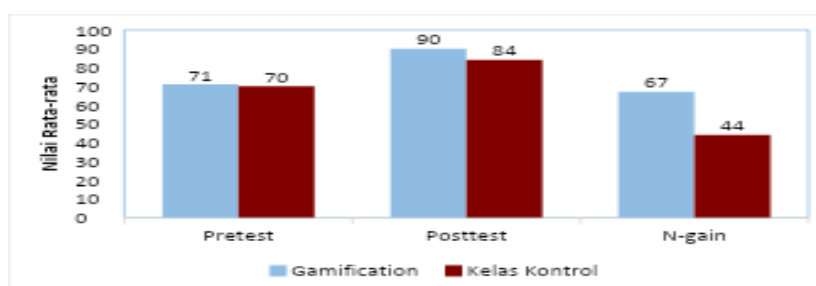
Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah kelompok eksperimen dengan perlakuan metode *gamification* maka dilakukan perhitungan skor rata-rata pretest 71 dan skor rata-rata posttest 90. Pada perhitungan N-Gain diperoleh jumlah skor minimal 60, skor maksimal 95 dan skor rata-rata N-Gain 67. Sedangkan data yang diperoleh kelompok kontrol dengan perlakuan model STAD maka dilakukan perhitungan skor rata-rata pretest 70 dan skor rata-rata posttest 84. Pada perhitungan N-Gain diperoleh jumlah skor minimal 40, skor maksimal 75 dan skor rata-rata N-Gain 44. Ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 100% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 74%.

Tabel 1. Perbedaan Nilai rata-rata Hasil Belajar.

Kelompok	Nilai Rata-rata			KHB (100%)
	Pre test	Post test	N-Gain	
Eksperimen (E)	71	90	67	100%
Kontrol (K)	70	84	44	74%

Tabel 1 menunjukkan data skor rata-rata pretest, skor rata-rata posttest, skor rata-rata N-Gain dan skor ketuntasan hasil belajar pada kelompok kelas eksperimen yang diberikan perlakuan metode *Gamification* dan kelas kontrol yang diberikan model STAD. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Gamification* berpengaruh terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku.

Gambar 1. Histogram Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok STAD.



Berdasarkan histogram gambar 1, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas eksperimen dengan perlakuan metode *Gamification* lebih baik dari pada hasil belajar pada kelas kontrol dengan perlakuan model STAD. Hal ini dapat dibuktikan dari tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data penelitian dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis yang menggunakan teknik uji t. Sebelum melakukan analisis data, melakukan uji prasyarat hipotesis terlebih dahulu yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas.

No	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui metode <i>Gamification</i>	0,398	0,164	Distribusi Normal
2.	Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui model pembelajaran STAD	0,395	0,170	Distribusi Normal

Tabel 2 menunjukkan uji normalitas data hasil belajar pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan uji liliefors pada kelas eksperimen L_{hitung} sebesar 0,398. Angka tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} sebesar 0,164 dan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian pada kelas kontrol L_{hitung} sebesar 0,395. Angka tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} sebesar 0,170 dan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

Distribusi Kelompok Perlakuan	F_{hitung}	F_{tabel}	$\alpha (0,05)$
Gabungan kedua perlakuan: Metode <i>Gamification</i> dan Model pembelajaran STAD	1,45	1,94	Homogen

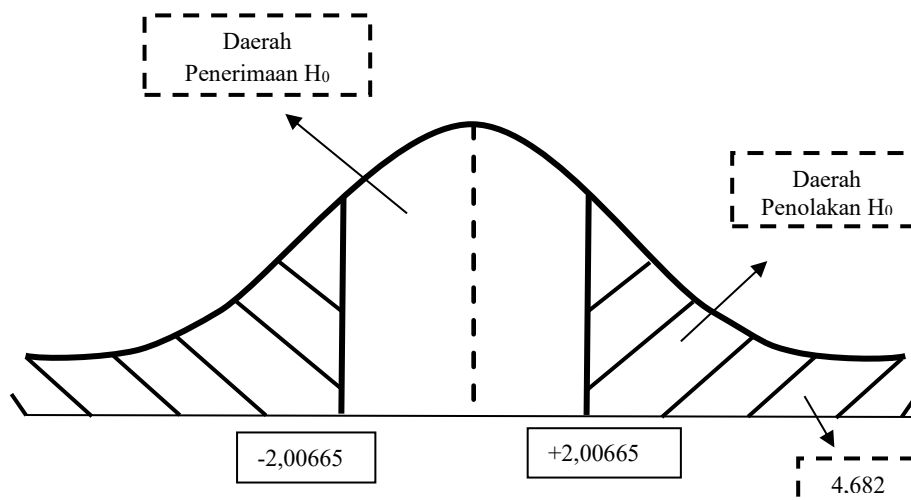
Tabel 3 menunjukkan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan $dk\ 1 = n1 - 1$ dan $dk\ 2 = d2 - 1$. Pada tabel di atas dapat dilihat hasil perhitungan uji homogenitas data hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku didapatkan F_{hitung} sebesar 1,45 dan F_{tabel} sebesar 1,94. Maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan hasil belajar pada subtema tersebut bersifat homogen.

Tabel 4. Hasil Uji t Rata-rata N-Gain kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

Kelompok Kelas	N	dk	N-Gain	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	28	54	67	3,98	0,164
Kontrol	26		44	3,95	1,170
Kesimpulan		$t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak dan H_0 diterima)			

Hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 4,682 dengan Dk (derajat keberhasilan) sebesar 54 ($28 + 26 = 54$) maka didapatkan t_{tabel} pada taraf signifikan sebesar $\alpha/2 = 0,025$ sebesar. Kemudian pada pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-2,00665 < t_{hitung} > 2,00665$. Berikut adalah kurva hipotesis (penolakan dan penerimaan) H_0 pada kelompok kelas metode *Gamification*.

Gambar 2. Kurva Hipotesis.



Gambar 2 menunjukkan bahwa t_{hitung} 4,682 tidak terletak diantara -2,00665 dan 2,00665, maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Didapatkannya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,682 > 2,00665$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode Gamification terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada skor rata-rata N-Gain hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui metode *Gamification* dan model pembelajaran STAD. Berdasarkan nilai rata-rata N-Gain kelompok eksperimen yaitu 67 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 44. Setelah dilakukan pengujian hipotesis, diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas kontrol.

Dari hasil pengujian homogenitas terhadap N-Gain hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku diperoleh $F_{hitung} = 3,98$ dan $F_{tabel} = 1,64$ pada taraf signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$. Maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan distribusi varians berasal dari kelompok homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif dan efektif jika menggunakan metode *Gamification* dibandingkan dengan model pembelajaran STAD. Hal tersebut terjadi karena metode *Gamification* menurut Marisa (2019:220) diterapkan diberbagai bidang yaitu untuk dapat membuat suatu mekanisme sistem menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Pembelajaran dengan menerapkan metode *gamification* merupakan salah satu penggunaan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game yang bertujuan untuk dapat memotivasi peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran. Metode *gamification* juga sangat menarik perhatian untuk anak sekolah dasar, karena sangat diperlukan dan sangat dibutuhkan peserta didik dalam suasana belajar yang enjoy dan menyenangkan.

Selain itu metode *Gamification* memiliki beberapa elemen yang harus diterapkan seperti yang dijelaskan oleh Alshammari dalam Putra dan Octantia (2021: 573) menyatakan bahwa elemen *gamification* memiliki enam elemen game yang dapat memungkinkan untuk diterapkan pada *E-learning* yaitu seperti: 1) *Badge*, 2) *Reward*, 3) *Point*, 4) *Timer*, 5) *Level*, 6) *Leaderboard*. Di samping elemen metode

Gamification terdapat beberapa tujuan metode *Gamification* yang dijelaskan oleh Simoes dalam Suprianto (2019:17) bahwa tujuan dari digunakannya metode *gamification* yaitu untuk dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan untuk dapat mempromosikan perilaku tertentu.

Selain itu metode *Gamification* memiliki kelebihan dalam menerapkan metode *Gamification* yang di Terlepas dari tujuan metode *Gamification* dalam penerapan metode *Gamification* ini memiliki kelebihan yaitu dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih giat dalam belajarnya dan dapat menikmati pembelajaran, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan metode *Gamification* yang dipaparkan oleh Jusuf (2016: 3) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran *gamification* memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi yang sedang dipelajari nya, 2) Belajar menjadi lebih menyenangkan, 3) Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya, 4) Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi di dalam kelasnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Gamification* terhadap hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Selain itu, hasil uji t dua arah diperoleh t_{hitung} 4,682 dengan dk (derajat kebebasan) = 54, maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha=0,05$) sebesar 2,00665 sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,682) > (2,00665) yang berarti hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Gamification* terhadap hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa melalui penerapan metode *Gamification* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan berpengaruh baik terhadap siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa pembelajaran pertama dan kedua antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Gamification* dan model pembelajaran STAD. Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsa pembelajaran pertama dan kedua dengan menggunakan metode pembelajaran *Gamification* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran STAD. Terdapat pengaruh setelah melakukan penelitian terhadap hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsa antara peserta didik yang mendapat pengajaran metode pembelajaran *Gamification* (eksperimen) dengan nilai *N-Gain* 67 rata-rata nilai pretest sebesar 71 dan rata-rata nilai posttest sebesar 90 dengan persentase kelulusan sebesar 90,9%. Sedangkan model pembelajaran STAD dengan nilai *N-Gain* 44 rata-rata nilai pretest sebesar 70 dan rata-rata nilai posttest sebesar 84 dengan persentase kelulusan sebesar 40,9%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan H_a diterima karena t_{hitung} 4,682 lebih besar dari t_{tabel} 2,00665.

DAFTAR RUJUKAN

- Aidah, Nur, Siti. (2020). Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran. Jogjakarta: Penerbitan KBM Indonesia.
- Amaliah, Fadhil, N. (2014). *Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI 2014*. 10(2).
- Aqib, Zainal dan Murtadlo Ali. (2016). Kumpulan Metode Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. 03(02), 144–149.
- Aribowo, E. K. (2014). *Dalam Dunia Pendidikan 1*. 1–12.
- Arikunto, Suharsimi. (2020). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dirgatama, S. N. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar*. 1(1), 36–53.
- Fariz, M., & Syaefullah, A. (n.d.). *Gamifikasi Pendidikan Akhlak Berbasis Visual Novel untuk Siswa SD Kelas Rendah*.
- Fatimatusahroh, F. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak melalui Metode Lectures Vary*. 7(1).
- Firmiana, M. E., Al, U., Indonesia, A., & Sisingamangaraja, J. (2014). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini*. 4, 297–305.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). *Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy Dan Quizizz Pada Pembelajaran Masa Covid-19*. 5(6), 5–12.
- Haryati, D. (2016). *Efektivitas Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*. 80–96. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v3i2a4.2016>
- Hasil, D. A. N., Ips, B., & Kelas, S. (n.d.). *Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) Dan Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Lucia Venda Christina Firoalia Kristin*. 217–230.
- Hasil, M., & Siswa, B. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(6).
- Herawati dan Irdiansyah. (2022) *Metode Penelitian*. Bogor: Lindan Bestari. (n.d.).
- Jusuf, H. (2016a). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. 5(1), 1–6.
- Jusuf, H. (2016b). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Lawalata, D. J., Palma, D. I., Pratini, H. S., Matematika, P., & Dharma, U. S. (n.d.). *Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi*. 255–266.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2022). *Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan*. 3(28), 219–228.

- Matematika, B. (2019). *Hubungan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika*.
- Novita, Rostikawati, F. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Kartun Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak dan Hewan*. 04(April), 34–39.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). *Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi*. 1.
- Pembelajaran, U. M. (2019). *Implementasi gamifikasi sebagai manajemen pendidikan untuk motivasi pembelajaran*. 18(1), 67–79.
- Pendidikan, J., & Eropa, K. (2017). *Gamifikasi*. 6(2), 221–228.
<https://doi.org/10.13187/ejced.2017.2.221>
- Pendidikan, J., & Vol, I. (2017). *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam Vol. 6, No. 1 Januari – Juni 2017*. 6(1), 59–75.
- Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan*. (2018). 2(1), 274–293.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). *Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning*. 7–12.
- Prihatini, E. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat*. 7(2), 171–179.
- SEJ (School Education Journal) Vol. 8. No 2 Juni 2018*. (2018). 8(2).
- Selfiana, D., Nurfalah, E., & Wiratsiwi, W. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Bulat Melalui Model*. IV, 439–447.
- Sinar. (n.d.). *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar* (2018).
- Suarmini, M., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2019). *Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21*. 2(2).
- Sukmanasa, E., & Sukmanasa, E. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. September.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(1).
- Suprianto, I., Pradana, F., Bachtiar, F. A., Paul, M., Hu, J., & Hui, W. (2019). *Pengembangan Aplikasi E-Learning Dengan Menerapkan Metode Gamification*. 3(2), 1716–1724.
- Susanto. Ahmad. Teori-Belajar-Pembelajaran-pdf (2013).pdf*. (n.d.).
- Takdir, M. (2017). *Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. 20, 1–6.
- Tiwa, T. M., & Manado, U. N. (2020). *Gamifikasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar*. 1, 91–99.