

**PENGGUNAAN GAMIFICATION BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Nurul Musabbikhati¹, Reza Rachmadtullah²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Alamat e-mail : [1nmusabbikhati@gmail.com](mailto:nmusabbikhati@gmail.com), Alamat e-mail : [2reza@unipasby.ac.id](mailto:reza@unipasby.ac.id)

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability of students to think creatively in the learning process. One effort to improve this ability is to apply an interesting and fun learning method, namely the technology-based gamification method. This research aims to determine the effect of applying the gamification method on students' creative thinking abilities in Pancasila Education lessons in class IV elementary school. This research uses a quantitative approach with an experimental type of research, using a one group pretest-posttest design. The research subjects were 28 students in class IV-B at SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Data was collected through pretest and posttest instruments to measure students' creative thinking abilities before and after being given treatment in the form of a gamification method. The research results showed that there was a significant increase in students' creative thinking abilities after implementing the technology-based gamification method. This proves that the gamification method is not only effective in creating a pleasant learning atmosphere, but is also able to encourage students to think more creatively in understanding Pancasila Education material. Thus, this method can be an innovative learning alternative to improve the quality of education, especially in developing students' creative thinking skills at the elementary school level.

Keywords: gamification method, creative thinking skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan ini adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yaitu metode *gamification* berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *gamification* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-B SDN Sumur Welut III/440 Surabaya yang berjumlah 28 siswa. Data dikumpulkan melalui instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa metode *gamification*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya metode *gamification* berbasis teknologi. Hal ini membuktikan bahwa metode *gamification* tidak hanya efektif dalam menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa di jenjang pendidikan dasar.

Kata Kunci: metode pembelajaran *gamification*, kemampuan berpikir kreatif

A. Pendahuluan

Teknologi mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, karena berfungsi sebagai media yang membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif kepada siswa sekolah dasar (Firdos, 2023). Perkembangan globalisasi telah mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi metode pembelajaran berbasis teknologi (Nasution dkk., 2023). Indonesia memiliki potensi besar untuk mengembangkan teknologi sebagai media pembelajaran Sekolah Dasar. Sebagai media pembelajaran, guru dapat mengatasi sikap pasif siswa yang dapat menghambat semangat belajar. Hal ini relevan dengan tugas guru untuk mendisiplinkan siswa di sekolah, terutama selama kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lebih fokus pada saat pembelajaran di dalam kelas (Rachmadtullah, 2023). Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan bukan hanya kontribusi teknologi sebagai alat pembelajaran secara fisik. Konsep ini memiliki banyak aspek dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan adalah sebuah praktik pembelajaran yang menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat untuk membantu

siswa belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir (Rachmadtullah, 2023).

Perkembangan teknologi digital serta penggunaan internet sebagai teknik baru pengajaran bagi para pendidik telah membuat perubahan pendidikan secara menyeluruh. teknologi tidak hanya membawa manfaat positif namun juga akan memberikan dampak negatif. Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dengan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, disisi lainnya dampak negatif siswa akan kecanduan terhadap teknologi dan akan melupakan belajar menggunakan buku. maka dari itu guru harus bisa membagi waktu kapan harus menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan kapan harus menggunakan buku dalam pembelajaran (Rachmadtullah, 2023). Pemanfaatan sumber daya teknologi seperti komputer, internet, media interaktif, perangkat lunak pendidikan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan komunikasi, dan kemampuan kolaborasi (Rahayu, 2023).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan penting yang harus dikuasai peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif memiliki dua aspek yaitu aspek kognitif dan

efektif. Kedua aspek tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, membentuk karakter, dan mengembangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Yulianti, 2023). Namun, masih banyak siswa yang kesulitan untuk berkreasi ketika memunculkan ide atau gagasan yang relevan, orisinal, dan lebih tepat ketika menyikapi suatu permasalahan (Junaidi dkk, 2021).

Pembelajaran di sekolah dasar harus dikaitkan dengan pengalaman anak sehari-hari. Untuk itu metode pembelajaran harus terus berinovasi untuk mendorong peserta didik agar mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara tepat (Rachmadtullah, 2022). Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran harus ditingkatkan karena siswa tampaknya kehilangan minat seiring waktu. Penggunaan metode pengajaran yang bervariasi akan mendorong partisipasi yang lebih antusias dalam pembelajaran (Rasmitadila, 2020). Dalam pembelajaran, guru perlu mengelola proses belajar mengajar dengan mendukung siswa, memberikan respons melalui pertanyaan yang merangsang otak siswa dan guru juga harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Khoerudin, 2023). Maka dari itu, diperlukan upaya peningkatan berpikir kreatif peserta didik melalui metode pembelajaran dan teknik yang efektif sehingga permasalahan ini harus dikaji.

Hal ini diperkuat dengan hasil observasi di SDN Sumur Welut III/440 Surabaya, terdapat sebuah

permasalahan terkait kurangnya minat siswa dalam belajar dikarenakan metode pembelajaran bersifat monoton, hal ini membuat siswa kemampuan berpikir kreatif siswa menurun dikarenakan siswa merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Karakteristik siswa Sekolah Dasar cenderung lebih senang bermain. Karakteristik ini mengharuskan guru Sekolah Dasar untuk mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran. Guru Sekolah Dasar harus merencanakan metode pembelajaran yang memfasilitasi adanya unsur permainan (Khaira 2024). Dunia fantasi dalam game juga membuat anak merasa lebih kreatif dan terhibur. Permainan lebih diminati dalam pembelajaran karena membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan permainan, siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga tidak terasa membosankan. Melalui metode *gamification* ini peneliti ingin mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui metode-metode bermain, penggunaan metode *gamification* ini dalam sebuah pembelajaran memang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif.

Metode *gamification* adalah proses penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah game dalam kondisi non-game dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, metode ini memberikan manfaat yang positif di dalam

pendidikan yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam aktivitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Lawalata 2020). Kelebihan metode pembelajaran *gamification* dibandingkan dengan metode pembelajaran lain yakni. a) Belajar jadi lebih menyenangkan, b) Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya, c) Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari, d) Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas, e) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Permatasari, 2023). Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi (Bate'e, 2023). Belajar sambil bermain dapat membawa suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif anak juga dapat dilatih dengan metode belajar sambil bermain (Aminah 2022).

Berdasarkan uraian diatas tentang metode pembelajaran *gamification* berbasis teknologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *gamification* berbasis teknologi terhadap kemampuan berpikir kreatif

pada pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Metode kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistic (Balaka 2022). Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai suatu *treatment* atau tindakan pendidikan terhadap subjek atau objek penelitian untuk menguji sebuah hipotesis. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan metode *gamification* dapat diketahui secara pasti.

Responden dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Sumur Welut III/440 Surabaya yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, merupakan salah satu dari teknik *non probabilitis sampling*, dan merupakan pengambilan sampel dalam penelitian memilih individu atau objek berdasarkan tujuan atau maksud tertentu yang ingin dicapai.

Instrumen yang akan digunakan adalah tes. Tes yang digunakan adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), terdiri dari 5 soal esai

tentang materi pengamalan nilai-nilai sila Pancasila. Teknik tes ini diberikan kepada siswa dalam bentuk *pretest* sebelum menggunakan metode *gamification* dan *posttest* setelah menggunakan metode *gamification*. Observasi dilakukan agar mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah diterapkannya metode *gamification*. Instrumen ini telah valid dan layak digunakan karena semua item dalam soal pilihan ganda valid dan reliabel. Rata-rata skor reliabilitas Cronbach Alpha tinggi (0,601 > 0,6).

Pada penelitian kuantitatif kegiatan analisis data meliputi pengolahan data dan penyajian data, melakukan penghitungan untuk mendeskripsikan data dan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal essay dengan 5 butir soal. Instrumen yang akan digunakan untuk penelitian, sebelumnya dikonsultasikan kepada guru kelas untuk mengetahui valid tidaknya instrumen tersebut. Instrumen harus diuji validitas, reliabilitas. Adapun uji deskriptif untuk memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata hitung (mean), median, Standrat deviasi, maksimum dan minimum. Tahapan selanjutnya pengolahan data akan dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang akan diolah kembali dengan menggunakan *Statistical and Service Solution* (SPSS) 2.1.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *gamification* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Adapun hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Statistic Deskriptif Kemampuan Berpkir Kreatif Siswa Kelas IV

	Nilai
N	28
Mean	81.25
Median	80.00
Mode	80
Std. Deviation	60
Minimum	100
Maximum	9.463
Sum	28

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa N berjumlah 28 siswa. Dari data tersebut memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan nilai minimum 60, nilai maksimum 100, nilai mean 81.25, dan nilai standar deviasi 9.463.

Tabel 2. Distributif Frekuensif Kemampuan Berpkir Kreatif Siswa Kelas IV

Cattetory	Freque ncy	Perce nt	Valid Perce nt	Cumulati ve Percent
Rendah	1	3.6	3.6	3.6
Sedang	22	78.6	78.6	82.1
Tinggi	5	17.9	17.9	100.0
Total	28	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel 2. dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kreatif pada 1 siswa atau 3.6% siswa berada pada kategori rendah, 22 siswa atau 78.6% berada pada kategori sedang, 5 siswa atau 17.9% berada kategori tinggi.

Selanjutnya uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan menggunakan teknik *Shapiro-wilk*. Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji normalitas pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV

Analisis Nilai	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest	.957	28	.294
Pretest	.963	28	.416

Berdasarkan tabel 3. diketahui data uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil data kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberi perlakuan sebesar $0.416 > 0.05$, sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar $0.294 > 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan dari uji normalitas *Shapiro-Wilk*, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya penelitian juga perlu melakukan pengujian terhadap homogenitas dari sampel. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji homogenitas pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas didapatkan hasil pada tabel 4 di atas, nilai signifikansi (Sig)

adalah sebesar $0.883 > 0.05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen). Selanjutnya penelitian juga perlu melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired simple t-test*. Uji *paired sample T-test* digunakan untuk menguji apakah hipotesis memiliki pengaruh atau tidak dan digunakan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji *paired simple t-test* pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis Paired Simple T-Test Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.022	1	54	.883

<i>Paired Differences</i>				<i>T</i>	<i>d</i>	<i>Si</i>
<i>M</i>	<i>St</i>	<i>St</i>	<i>95%</i>			
<i>e</i>	<i>d.</i>	<i>d.</i>	<i>Confid</i>			<i>(2</i>
<i>a</i>	<i>D</i>	<i>Er</i>	<i>ence</i>			<i>-</i>
<i>n</i>	<i>e</i>	<i>ro</i>	<i>Interv</i>			<i>ta</i>
	<i>vi</i>	<i>r</i>	<i>al of</i>			<i>il</i>
	<i>at</i>	<i>M</i>	<i>the</i>			<i>e</i>
	<i>io</i>	<i>e</i>	<i>Differe</i>			<i>d)</i>
	<i>n</i>	<i>a</i>	<i>n</i>			
			<i>L</i>			
			<i>U</i>			
			<i>o</i>			
			<i>p</i>			
			<i>w</i>			
			<i>p</i>			
			<i>er</i>			
			<i>er</i>			

<i>Pa</i>	<i>P</i>	-	1	2.	-	-	-	2	.0
<i>ir</i>	<i>r</i>	2	4.	7	2	1	8.	7	0
<i>1</i>	<i>e</i>	2.	7	8	8.	6.	0		0
	<i>t</i>	5	5	7	2	7	7		
	<i>e</i>	0	1	6	1	8	1		
	<i>s</i>	0	0	8	9	0			
	<i>t</i>		2		8	1			
	<i>-</i>				5	5			
	<i>P</i>								
	<i>o</i>								
	<i>s</i>								
	<i>tt</i>								
	<i>e</i>								
	<i>s</i>								
	<i>t</i>								

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t-test* pada tabel 4.6 di atas, menunjukkan signifikansi (*2-tailed*) dengan nilai $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan signifikansi pada uji *paired sample t-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *gamification* berbasis teknologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode *gamification* berbasis teknologi terhadap kemampuan

berpikir kreatif siswa. Peneliti telah mengumpulkan temuan dari hasil analisis, dapat diketahui bahwa metode *gamification* berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada pembahasan ini, menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran pada Pendidikan Pancasila dengan menggunakan metode *gamification* berbasis teknologi terbukti efektif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode *gamification* lebih menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan semangat bagi siswa dengan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat terlaksana dimanapun dan kapanpun dapat ditingkatkan.

Metode *Gamification* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game. kegiatan ini juga membantu guru dalam menentukan nilai peserta didik yang sebenarnya, yang dapat dihitung dengan menggunakan skor keseluruhan peserta didik dan tingkat kesulitan konten yang telah mereka bahas Saputra & Noviyanti (2022). Pradnyana (2020) menyatakan bahwa, tujuan metode pembelajaran *gamification* adalah untuk memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong siswa

agar terus bersemangat dalam belajar.

Penggunaan metode *gamification* merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Penggunaan metode pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar siswa untuk mempelajari hal-hal baru pada materi yang disampaikan guru sehingga mudah dipahami (Setiawan, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmatullah, 2022) bahwa pembelajaran yang menerapkan metode *gamification* mempunyai pengaruh yang baik. Metode *gamification* digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Metode *gamification* cocok digunakan sebagai sarana prasarana yang paling diminati oleh siswa di era *modern* ini.

Studi penelitian oleh Muharram & Widani, (2021) bahwa penggunaan metode *gamification* dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Metode *gamification* ini memiliki unsur-unsur mekanik berbasis permainan (*game*) sehingga siswa membutuhkan upaya atau perjuangan dalam menyelesaikannya. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode gamifikasi sangat efektif dan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dalam penerapan metode *gamification* siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran berlangsung (Jingga Pramesti Pujianingsih, 2024).

Adapun kelebihan yang dimiliki metode *gamification* (Mardiyana, 2024) sebagai berikut: (1) siswa jadi

lebih fokus dan mudah memahami materi yang diberikan. (2) Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan metode *gamification* akan menjadikan belajar lebih menyenangkan karena sumber belajar tidak hanya dari buku teks dan video saja, namun juga dapat berupa aplikasi yang seolah-olah bermain namun ada materi yang harus dipelajari dan ada soal yang harus dikerjakan. (3) Materi yang diberikan juga dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan siswa sehingga mudah dipahami. Oleh karena itu, metode *gamification* memiliki dampak yang positif karena metode ini membuat ruang pembelajaran lebih interkatif, dan menyenangkan, serta memberikan wawasan yang mendalam bagi siswa, dikarenakan metode *gamification* ini lebih mengutamakan sistem permainan yang mengandung unsur teknologi, seperti *wordwall*.

Dalam hal ini bukan hanya memotivasi siswa dalam belajar tetapi juga memotivasi guru dalam membuat perangkat ajar yang menyenangkan bagi siswa (Novianti, 2024). Studi penelitian oleh Bantun dkk, (2024) bahwa dengan menggunakan aplikasi game edukasi telah terbukti berhasil dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Maka dari itu, penggunaan metode tersebut menjadi salah satu kelebihan dalam memotivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuan siswa (Meilina, 2023). Studi oleh Fadilla & Nurfadhilah, (2022), menyatakan bahwa *gamification* dapat digunakan sebagai metode belajar yang efektif

dikarenakan penggunaan gamification merupakan suatu inovasi dalam teknologi yang masih jarang digunakan oleh guru.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *gamification* memiliki keunikan dalam menciptakan meningkatkan hasil belajar, motivasi, kemampuan dan kreatif siswa dalam proses belajar mengajar, karena masih banyak siswa yang lebih suka pada permainan apabila digabung pada pembelajaran akan membuat siswa semangat belajar. Banyak peneliti sudah mengkaji metode *gamification* pada pelajaran matematika. Namun masih belum ada yang belum meneliti metode *gamification* pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Inilah yang menjadi alasan penelitian untuk mengkaji tentang kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan metode *gamification*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan di SDN Sumur Welut III/440 Surabaya dengan responden 28 siswa serta penjelasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *gamification* berbasis teknologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dapat diamati bahwa terjadi perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Melalui penelitian ini, disarankan agar metode *gamification* dapat

diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran, Penggunaan *gamification* yang terbukti efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa sebaiknya diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran lain yang mendorong kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.
- Bantuan, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(3), 234. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i3.43856>
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of*

- Elementary Studies*, 48.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Firdos, I. I., Permatasari, I., Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 33. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71026>
- Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, & Seillamitha Octaviona Lorenza. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Khaira, W., Muhajir, Aisyah, & Firmawati. (2024). Mengenal Karakter Anak. *Bansigom: Jurnal Kolaborasi Akademika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.26811/xxxx.xxx.x.xxx>
- Khoerudin, C. M., Alawiyah, T., & Sukarlina, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Teknik Divergent Thinking dan Mind Mapping Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 27. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.43785>
- Lawalata, D., Isabella Palma, Dj., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1, 255–266.
- M. Junaidi1, M. Rama Jura2, K. Mustapa3, S. H. V. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Materi Ikatan Kimia Sma Negeri 1 Ampana Kota. *Jurnal Banua Oge Tadulako*, 2(November), 7–10.
- Mardiyana, I. I., Haryemi, I., & Belajar, K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Gamification Terhadap Keefektifan Belajar Siswa Materi Ipa Pendahuluan Dunia pendidikan tak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi yang kian pesat di era globalisasi . *Kemajuan teknologi yang mendunia telah* . 12(1), 14–22.
- Meilina. (2023). Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis
-

- Matematika Siswa Preschool: Studi Kuasi Eksperimental. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 247–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>
- Muharram, M. rijal, & Widani. (2021). Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Melalui Productive Struggle Sebagai Solusi Pembelajaran Selama Pandemi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 266–277.
- Nasution, A. J., Meilyani, M., Ramadhani, N., & Siregar, L. (2023). Konsep Globalisasi Dalam Buku Pelajaran PKN di MI/SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 190–199. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3165>
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612–630. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1043>
- Permatasari, A. Y. (2023). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol.17(2), 166–176.
- Rachmadtullah, R., Pramujiono, A., Setiawan, B., & Retnani Srinawati, D. (2022). Teacher's Perception of the Integration of Science Technology Society (STS) into Learning at Elementary School. *KnE Social Sciences*, 2022, 202–209. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i19.12442>
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2023). Elementary school teachers' perceptions of the potential of metaverse technology as a transformation of interactive learning media in Indonesia. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 6(1), 128–136. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i1.1119>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya., M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 01(2), 97–110.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap

- Partisipasi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287> <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90–109. <https://doi.org/10.29333/ejecs/388>
- Saputra, J., & Noviyanti, S. (2022). *Jurnal tonggak pendidikan dasar*. 1(1), 11–33.
- Setiawan, B., Rachmadtullah, R., Sugandi, E., Farid, D. A. M., & Iasha, V. (2023). *The Utilization of Augmented Reality to Improve the Interpersonal Intelligence of Elementary School Students* (Issue Icliqe 2022). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-114-2_34
- Yulianti, R., Samsudin, A., & Mariam, S. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Lingkungan untuk Mengetahui Gambaran Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(1), 80–87.