

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN GAMIFIKASI DI KELAS IV C

Meyda Rohaniah¹, Gita Ulfi Noorachman², Nilung Arum Kinanti³, Yanuar Presti
Wahyu Puspitaningtyas⁴, Honest Umami Kaltsum⁵

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Surakarta, ⁵SD Muhammadiyah 8 Jagalan
Surakarta

¹meydarohaniah@gmail.com, ²gitaulfinoorachman@gmail.com,
³nlungak@gmail.com, ⁴yayansdmapan@gmail.com, ⁵huk@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve IPAS learning outcomes through the use of gamification in the form of Educaplay and puzzle interactive media. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages. The research was conducted in two cycles, with lesson plans developed jointly by teachers and researchers in each cycle. This research was conducted at SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta for students in class IV C, with biodiversity material in the odd semester of the 2024/2025 school year. The population involved in this study were 21 students. Data collection techniques include tests (pretest and posttest) and non-tests in the form of observation, interviews, and documentation. The results showed an increase in the average score of learning outcomes, from cycle I, the increase was 29%. Furthermore, cycle II showed a surge in learning outcomes by 53%. Because as many as 86% of students achieved a score of more than or equal to 75 (KKTP), this research was declared successful.

Keywords: *natural and social sciences, educaplay, puzzle, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penggunaan ragam *gamifikasi* berupa media interaktif *educaplay* dan *puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan rencana pembelajaran yang disusun bersama oleh guru dan peneliti pada setiap siklusnya. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 8 Jagalan Kota Surakarta pada siswa kelas IV C, dengan materi keanekaragaman hayati pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi tes (pretest dan posttest) dan nontes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar, dari siklus I, peningkatan tersebut sebanyak 29%. Selanjutnya siklus II ditunjukkan adanya

lonjakan hasil pembelajaran sebesar 53%. Karena sebanyak 86% peserta didik mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 75 (KKTP), maka penelitian ini dinyatakan berhasil.

Kata Kunci: IPAS, mendidik, puzzle, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Implementasi Kurikulum Merdeka yang digunakan saat ini memberikan kebebasan pendidik menggunakan sistem pembelajaran dan media pembelajaran yang beragam sesuai dengan kondisi kebutuhan peserta didik. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan tidak hanya di dalam ruangan kelas melainkan dapat dilakukan di luar kelas. Salah satu hal baru dari penerapan kurikulum Merdeka yaitu penggabungan dua mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah Dasar fase C atau dikenal dengan kelas IV, V, dan VI.

Menurut Safitri et al. (2023) mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu suatu kondisi awal untuk menciptakan pengetahuan, keterampilan sikap ilmiah dan sikap sosial, Dimana pembelajaran IPAS diarahkan dengan cara mencari tahu berkaitan dengan alam dan sosial secara sistematis, sehingga IPAS itu bukan hanya

tentang pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, tetapi juga berkaitan dengan suatu proses penemuan, pembentukan sikap ilmiah dan sosial peserta didik. Mata Pelajaran IPAS sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik rendah.

Salah satu dari indikator keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar peserta didik. Namun, dalam praktiknya, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar masih menunjukkan capaian yang belum optimal. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. (Rohmawati et al., n.d.)

Guru sebagai fasilitator dituntut untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Selain itu guru dituntut

untuk mengikuti perkembangan zaman agar memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran. Guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan membuat materi-materi yang sulit dipahami dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media merupakan perantara atau antara pesan dengan penerima pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik. Penggunaan teknologi digital saat ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan disenangi peserta didik. Salah satu metode belajar inovatif yang digunakan guru adalah *gamifikasi*.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, maksudnya proses pembelajaran menggunakan media game dengan tujuan meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan *gamifikasi* dalam proses pembelajaran tidak sekedar membuat permainan biasa. Terdapat langkah-

langkah dalam pengembangan model pembelajaran gamifikasi sebagai berikut, (1) memahami konteks dan penggunaan game yang ditentukan, (2) menetapkan tujuan pembelajaran, (3) menyusun pemetaan pengalaman yang didapatkan oleh siswa, (4) menganalisis sumber daya yang ada, dan (5) dapat mengaplikasi elemen gamifikasi. Selain itu, diperlukan pertimbangan terhadap desain gamifikasi itu sendiri. Tiga komponen dasar untuk menghasilkan desain gamifikasi yang baik, yaitu (1) memiliki makna yang spesial bagi penggunanya, (2) dapat membuat pengguna menguasai topik yang dibahas, dan (3) dapat berdiri sendiri dengan mempertimbangkan pilihan dari masing-masing pengguna (Ghiyats Ristiana & Dahlan, 2021)

Setelah dilakukan observasi pada kelas IV SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta melalui hasil pre-test diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dan kurangnya minat belajar pada mata Pelajaran IPAS, mereka menganggap Pelajaran IPAS membosankan. Hal tersebut membawa dampak bagi peserta didik yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPAS. Untuk mengatasi hal tersebut, membuat perbaikan sebuah

inovasi baru dalam penyampaian pembelajaran agar peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran. Salah satunya dengan pembelajaran berbasis game.

Guru perlu merancang inovasi yang menarik dalam pembelajaran IPAS salah satunya dengan memanfaatkan media interaktif untuk menarik perhatian peserta didik agar turut aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media interaktif *Educaplay*. *Educaplay* merupakan sebuah platform online yang menawarkan berbagai perangkat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Educaplay* memiliki beraneka fitur seperti, *Video Quiz*, *Froggy Jumps*, *Yes or No Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Map quiz*, *Alphabet Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Game*, *Riddle*, *Crossword Puzzle*, *Word Search Puzzle*, dan lainnya, (Surachmi et al., n.d.). Fitur yang terdapat dalam *Educaplay* dapat disesuaikan dengan materi IPAS, *Educaplay* tidak sekedar mampu membuat peserta didik tertarik, namun dapat membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata Pelajaran IPAS sengan cara visual dan interaktif.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Salah satu penelitian yang relevan yakni membahas media interaktif *Educaplay* terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III SD. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pre-test ke post-test dengan nilai ketuntasan belajar meningkat dari 60% menjadi 86,67%. (Aisyah Falah Agdiyah et al., 2024), selain itu penelitian yang dilakukan (Suryaningsih Ge' & Dahlan, 2025) mengindikasikan bahwa secara signifikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memengaruhi peningkatan hasil belajar IPA peserta didik, perolehan tersebut dibuktikan dari Sig. 2-tailed yang $0.001 < 0.05$ yang menandakan adanya keterhubungan yang kuat dari variabel pemakaian media interaktif *Educaplay* dengan hasil belajar peserta didik. Serta penelitian yang dilakukan (Rahayu et al., 2024) penggunaan media interaktif *Educaplay* menunjukkan peningkatan yang jelas dalam hasil belajar siswa, dengan persentase siswa yang

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 32% pada pra-siklus menjadi 79% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar, lebih berani bertanya, serta merasa termotivasi untuk belajar. Selain menggunakan media interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS, guru juga dapat menggunakan media interaktif *gamifikasi* lainnya, salah satunya menggunakan media *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan media yang proses pembelajarannya untuk memudahkan pemahaman dan pengembangan konsep tertentu melalui teka-teki. Media pembelajaran *puzzle* terbuat dari bahan yang mudah ditemukan, tidak berbahaya, dan dapat dibuat sesuai dengan kreativitas. Media *puzzle* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk memecahkan suatu masalah. Dengan variasi materi pembelajaran berbentuk *puzzle* bertujuan untuk mendorong peserta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran dan memberikan positif hasil belajar siswa. (Kristiana et al., n.d.). Media pembelajaran *puzzle* sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, mereka merasa senang saat

menyusun potongan *puzzle* yang disesuaikan dengan tempatnya. *Puzzle* adalah alat peraga yang dibuat dari unsur-unsur tertentu untuk membentuk suatu pola tertentu pada gambar (Nikmah, n.d.). Dengan demikian cara menggunakan *puzzle* yaitu dengan menyusun potongan gambar acak atau kata menjadi gambar atau kalimat yang sempurna sesuai dengan tempatnya.

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran interaktif, *puzzle* disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Hal tersebut bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan, Kelebihan dari media *puzzle* adalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir, ketelitian, dan mengolah emosinya. Kekurangan dari media *puzzle* adalah membutuhkan waktu belajar yang lebih banyak. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Fadhilah et al., 2024) membuktikan bahwa penggunaan bantuan media *puzzle* mempunyai dampak yang besar pada hasil belajar siswa kelas 4B mata pelajaran IPAS.

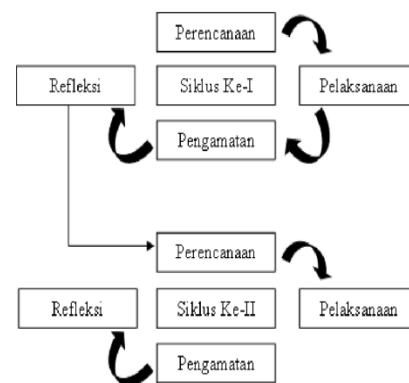
Adanya penggunaan media *puzzle* pada kelas menjadikan peserta didik lebih cepat memahami materi macam-macam peninggalan kerajaan di Nusantara. Serta penelitian yang dilakukan (Priasti et al., n.d.) menyatakan penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran IPAS meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari permasalahan dan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **"Peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan gamifikasi di kelas IV"**. Untuk diteliti lebih lanjut, agar menemukan Solusi terbaik guna meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jenis partisipan. Penelitian tindakan kelas tipe partisipan yaitu penelitian dilakukan oleh seorang peneliti yang memiliki keterlibatan langsung di dalam proses penelitian dari awal pelaksanaan hingga penelitian selesai dengan tujuan memperbaiki permasalahan yang ada pada kelompok tertentu (Kaspari & Masruroh, 2024) Penelitian

ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart dalam Arikunto (2021) dengan menjalankan dua tahapan siklus. Model Kemmis & Taggart memiliki 4 komponen pelaksanaan PTK, yaitu dimulai tahap pertama perencanaan (*planning*), kedua Tindakan (*acting*), ketiga observasi (*observasi*) dan tahap keempat refleksi (*reflecting*) dan kembali diulangi pada siklus kedua hingga berhasil. Model ini di proyeksikan pada gambar berikut



Gambar 1. Alur model Kemmis dan Mc Taggart

Sumber : (Suharsimi Arikunto, Supardi, 2021)

1. Perencanaan (*planning*), pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi bersama dengan teman sejawat dalam membuat catatan lapangan selama pembelajaran.

2. Tahap Tindakan (*acting*), tahap ini dilaksanakan bulan November dengan menerapkan rencana pembelajaran IPAS telah disusun, yaitu penerapan ragam gamifikasi pada *educaplay* dan puzzle sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Observasi (*observing*), pada tahap ini peneliti mengamati dan mencatat hasil pengamatan selama proses berlangsung.
4. Refleksi (*reflekting*), pada akhir siklus diadakan refleksi dengan cara pemberian tes tertulis pada peserta didik. Hasil tes dan observasi aktifitas peserta didik dijadikan dasar perubahan dan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta. Jumlah partisipan penelitian ini terdiri dari 21 peserta didik kelas IV C yang terbagi menjadi 10 perempuan dan 11 laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes yang mencakup fase pra siklus soal pilihan ganda, siklus pertama dan siklus kedua berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 pertanyaan esai melalui permainan game puzzle. Metode analisis data yang digunakan adalah dengan

menghitung nilai rata-rata, presentase peningkatan dan pembobot skor dengan penyajian data berupa analisis deskriptif dari hasil nilai peserta didik terhadap KKTP di SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes tertulis. Sementara itu, teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Dalam menentukan ketuntasan penerapan gamifikasi yang diintegrasikan dengan media puzzle pada kemampuan kognitif peserta didik. Kriteria ketuntasan hasil belajar yang harus dicapai peserta didik kelas IV C dinyatakan sebagai berikut (a) ketuntasan individu yaitu apabila nilai hasil belajar kognitif mencapai minimal 75% diatas nilai KKTP 75 (b) ketuntasan kelas yaitu apabila rata-rata nilai hasil belajar nilai hasil belajar kognitif di kelas IV C SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta mencapai KKTP 75 atau di atasnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dilakukan selama 2 siklus, diawali observasi kegiatan pembelajaran di kelas 4C dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang, berlokasi di SD

Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta. Melalui pengamatan, diperoleh informasi jika peserta didik di kelas IV C cenderung tidak fokus, dan mengabaikan guru yang mengajar. Sewaktu mengerjakan penugasan, dijumpai peserta didik yang mengerjakan tugas secara asal dan segera mengumpulkannya ketika selesai. Berdasarkan hal tersebut diperoleh banyak nilai yang dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) setelah dilakukan koreksi. Penelitian berfokus pada penerapan ragam gamifikasi yang menunjang proses pembelajaran, berupa media digital berbasis situs *Educaplay* dengan pilihan permainan *froggy jump* dan media non digital berupa puzzle.

Peningkatan hasil belajar peserta didik diukur dengan membandingkan hasil rata-rata nilai pretest dan posttest setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 dan 18 November 2024, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 dan 28 November 2024. Penelitian dilakukan melalui 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dan analisis dari penelitian berupa nilai

formatif selama 2 siklus. Penelitian dapat dikatakan berhasil jika 80% peserta didiknya dapat meraih nilai minimal KKTP.

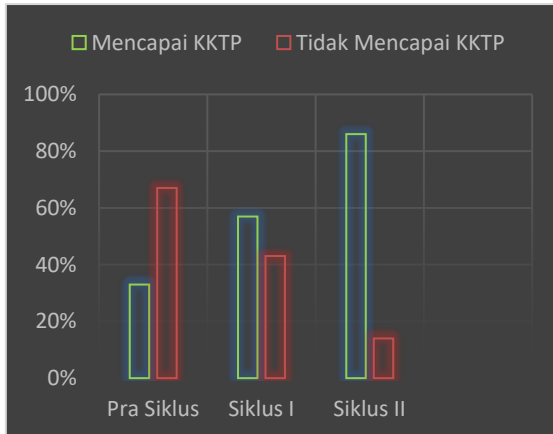
Tabel 1
Hasil evaluasi pra siklus, siklus I dan siklus II

Evaluasi	Mencapai KKTP		Tidak Mencapai KKTP	
	(orang)	%	(orang)	%
Pra siklus	7	33%	14	67%
Siklus 1	12	57%	9	43%
Siklus 2	18	86%	3	14%

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan data pada tabel tersebut, diperoleh peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 33% pada tahap pra siklus, menjadi 57% pada siklus I, dan 86% pada siklus II. Pada tahap *pre-test* terdapat 14 peserta didik yang masih memiliki hasil kurang efektif dalam mengikuti pelajaran IPAS. Rendahnya nilai yang diperoleh menunjukkan nilai berada di bawah KKTP. Beberapa faktor hambatan yang dirasakan peserta didik adalah dari teknik pengajaran, ketertarikan mengikuti pelajaran, kurang aktif dalam bertanya, selalu bermain di dalam kelas dan kurang kerja sama. Hal ini membuat peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih lanjut dengan melakukan

model pembelajaran *Educaplay* menggunakan *Froggy Jump* dan penyusunan *puzzle* soal agar peserta didik dapat belajar sambil bermain.



Gambar 1. Grafik Indikator Hasil Belajar
(Sumber: Hasil analisis data)

Prasiklus

Pada tahap pra siklus, guru melakukan kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis digital maupun non-digital. Kegiatan pembelajaran hanya berpusta pada guru yang menggunakan metode ceramah oleh, dan peserta didik hanya menyimak materi, mencatat, serta mengerjakan soal. Kegiatan pra siklus ini dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2024. Pada tahap ini pula guru melakukan *pre-test* dan diperoleh hasil 7 peserta didik (33%) yang mencapai KKTP, sedangkan 14 peserta didik (67%) sisanya belum tuntas atau di bawah KKTP. Berdasarkan hasil yang diperoleh,

menunjukkan jika pembelajaran konvensional dengan metode ceramah saja tidak efektif, terlebih pada mata pelajaran IPAS topik keanekaragaman hayati.

Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 dan 18 November 2024. Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran serta PowerPoint untuk menunjang penyampaian materi kepada peserta didik, dan memanfaatkan situs *Educaplay* dengan pilihan permainan *Froggy Jump* dalam materi keanekaragaman hayati. *Froggy jump* digunakan ketika memvalidasi hasil diskusi pada lembar kerja peserta didik. Kegiatan diawali dengan peserta didik menyimak video pembelajaran dan materi melalui tayangan *PowerPoint*, kemudian berdiskusi secara berkelompok untuk mengerjakan LKPD.

Pada pelaksanaan siklus I ini diperoleh hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 24% dari tahap pra siklus, sehingga pada tahap siklus I ini sebanyak 12 peserta didik (57%) telah mencapai KKTP. Meskipun terdapat kenaikan yang

cukup signifikan, namun peningkatan ini belum bisa cukup untuk memenuhi target ketuntasan minimal 80%.

Siklus II

Tindakan siklus II terlaksana pada tanggal 25 dan 28 November 2024, sebagai tindak lanjut dari pelaksanaan tahap pra siklus dan siklus I. Pada tindakan ini terdapat pengembangan penggunaan media ajar, dan inovasi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dan menarik minat belajar peserta didik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru menggabungkan media pembelajaran berbasis digital maupun konvensional. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan peserta didik yang dibagi 5 kelompok.

Media pembelajaran non digital atau konvensional dilakukan dengan menggunakan potongan puzzle, namun penerapannya dilakukan sedikit inovasi untuk menarik antusias belajar peserta didik. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru menyembunyikan satu 5 set puzzle berisikan soal untuk mengerjakan LKPD di sekitar kelas sebelum peserta didik memasuki ruang kelas. Ketika waktu pengerjaan LKPD, peserta didik diarahkan untuk mencari potongan *puzzle* di sekitar kelas.

Melalui kegiatan ini ditunjukkan tingginya antusiasme peserta didik dalam mencari dan menyusun potongan puzzle menjadi utuh, untuk mengerjakan LKPD berdasarkan soal yang terdapat pada puzzle. Sedangkan untuk media digital yang digunakan berupa situs *Educaplay* dengan pilihan permainan *Froggy Jump* untuk memvalidasi hasil kerja kelompok peserta didik dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik. Saat ini, peserta didik menunjukkan antusiasme dengan menyorakkan jawaban diskusinya menggunakan suara lantang.

Pada siklus II ini diperoleh hasil pembelajaran yang meningkat dibandingkan dengan siklus I, peningkatan tersebut sebanyak 29% dimana sebanyak 18 dari total 21 peserta didik telah tuntas KKTP.

Berdasarkan perbandingan hasil belajar pada pra siklus dengan hasil belajar siklus II ditunjukkan adanya lonjakan hasil pembelajaran sebesar 53%, dari yang awalnya hanya 7 peserta didik (33%) yang tuntas KKTP menjadi 18 peserta didik (86%). Melalui penelitian ini, dapat menjadi penguat penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan

motivasi belajar peserta didik yang juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini didukung oleh (Prayoga et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa *Educaplay Froggy Jumps* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. (Arifiani et al., n.d.) memperlihatkan bahwa *Educaplay* mampu memotivasi siswa dengan penggunaan teknologi yang sesuai dengan generasi saat ini.

Guru berperan sebagai fasilitator dalam melakukan pembelajaran kepada peserta didik yang membentuk hubungan. Namun, terkadang terdapat *challenge* pada rasa bosan yang dirasakan oleh peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan media yang tepat dapat mengatasi kebosanan peserta didik. Peserta didik memiliki ketertarikan untuk eksplorasi dan bermain dengan menggunakan media yang cocok. Pada keadaan ini, penggunaan *Froggy Jump* yang digital dan *puzzle* non digital membantu peserta didik untuk mempelajari materi sambil bermain. Rasa antusias pada peserta didik menjadi pendorong perubahan dengan memperlihatkan keterlibatan aktif pada saat pembelajaran dilakukan. Perubahan ini terjadi

karena adanya fitur lain yang dirasa berbeda dan meningkatkan motivasi untuk belajar lebih lama.

Menurut Arikunto (2015) dalam (Firdha Rosavina Putri et al., 2024) suatu siklus pembelajaran dinyatakan selesai apabila ketuntasan belajar mencapai lebih dari 80% dari jumlah siswa dikelas. Pada tahap siklus kedua, peserta didik yang tuntas KKTP sebanyak 86%, hal ini menunjukkan jika penggunaan *Froggy Jump game* berbasis digital dan *puzzle* non-digital dapat membantu peserta didik untuk dapat memperoleh peningkatan yang lebih baik pada proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan ragam *gamifikasi froggy jump* dalam media interaktif *Educaplay* dan permainan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV C di SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta yang ditunjukkan dengan meningkatnya indikator penilaian dari 57% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II atau sebanyak 18 dari 21 peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran dengan menggunakan permainan *froggy jump* dalam *Educaplay* dan permainan *puzzle* telah menunjukkan peningkatan hasil belajar.

Dengan memperhatikan proses impementasi penelitian tindakan kelas selama 2 siklus terdapat temuan saran dari peneliti yaitu ragam *gamifikasi* yang diintegrasikan sudah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun masih ketergantungan jaringan internet. Alangkah baiknya jika terdapat penelitian yang memanfaatkan ragam *gamifikasi* tradisional khususnya pada pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, & Kowiyah Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Fadhilah, I. N., Eka, Z., & Rifayanti, T. (2024). Penggunaan Media *Puzzle Materi IPAS* Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan. In *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education* (Vol. 7). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Firdha Rosavina Putri, Desi Eka Pratiwi, & Endang Sulistiya Wati. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Educaplay* Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331–340. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.839>
- Ghiyats Ristiana, M., & Dahlan, J. A. (2021). PANDANGAN MAHASISWA CALON GURU DALAM PENGGUNAAN MODEL GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Kaspari, A., & Masruroh, H. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI GAMIFICATION LEARNING: PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MATERI MITIGASI BENCANA. 15(2), 146–155. <https://doi.org/10.31764>
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, R. S. (n.d.). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM EKSKRESI INFLUENCE OF

- TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL USING PUZZLE MEDIA ON STUDENTS' ACTIVITY AND COGNITIVE LEARNING OUTCOMES OF EXCRESSION SYSTEM MATERIAL.
- Nikmah, A. K. (n.d.). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE SUMBER ENERGI (PUBER EGI) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KRIAN 3 SIDOARJO.
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Priasti*, W., Pramono, D., & Lor, M. (n.d.). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Menggunakan Media Puzzle pada Pembelajaran IPAS "Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia."* <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Rahayu, D. S., Dayu, K. P. D., Rosniwaty, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 511–519.
- Rohmawati, R., 1✉, M., Pulungan, M., & Oktariani, A. P. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 2541–2548.
- Safitri, E., Dewi, C., & Supandi. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Melalui PBL (Problem Based Learning) Pada Siswa Kelas IV SD N Joho 02. *Jurnal Seminar Nasional Sosial Sains*, 2(1), 441–447.
- Suharsimi Arikunto, Supardi, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas : Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Surachmi, S., Jahniel, K., & Sison, S. (n.d.). *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE 2021 EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES*.
- Suryaningsih Ge', R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>