

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5
SD NEGERI PACCINONGANG UNGGULAN**

Muhammad Zulfikar Sadrah¹, Abdul Hakim², Sella Mawarni³
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
muhzulfikarsadrah16@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a gamification-based learning media by utilizing Canva's presentation features on the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) to improve motivation and learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri Paccinongang Unggulan. This research employs the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, involving validation by material experts, media experts, and product trials with students. The research instruments used were questionnaires, observations, and learning outcome tests to measure the feasibility of the media, the level of motivation, and student learning outcomes before and after the use of gamification-based media utilizing Canva presentations on IPAS material. The validation results showed that the developed learning media met the criteria of being very feasible according to assessments from material experts, media experts, and teachers. The product trial demonstrated a significant increase in students' learning motivation and outcomes after using the gamification-based media with Canva presentations, as proven by pretest and posttest results and Paired Samples T-Test statistical analysis. Thus, the gamification-based learning media that utilizes Canva's presentation features on IPAS material is effective in enhancing motivation and learning outcomes of fifth-grade students and can be an innovative alternative in the learning process to create a more interactive, enjoyable, and meaningful learning environment in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Gamification, Learning Motivation, Learning Outcomes, Fifth-Grade Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan fitur presentasi Canva pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Paccinongang Unggulan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, dengan melibatkan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba produk kepada siswa. Instrumen penelitian berupa

angket, observasi, dan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kelayakan media, tingkat motivasi, dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media gamifikasi berbasis presentasi Canva pada materi IPAS. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan guru. Uji coba produk menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media berbasis gamifikasi dan presentasi Canva, yang dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest serta analisis statistik *Paired Samples T-Test*. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memanfaatkan fitur presentasi Canva pada materi IPAS ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD, serta dapat dijadikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gamifikasi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Siswa Kelas V

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk generasi masa depan yang unggul. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 dalam (Peraturan Pemerintah, 2003), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pembelajaran di sekolah dasar memegang peranan penting dalam

membentuk karakter dan pengetahuan anak-anak.

Salah satu tantangan utama pendidikan di Indonesia khususnya dalam proses pembelajaran adalah bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka dapat meraih potensi maksimalnya. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Nurmelati, 2022). Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses

belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu.

Upaya yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara melakukan inovasi pembelajaran seperti mengembangkan dengan media pembelajaran. Menurut A. S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator (Jauhari, 2018). Siswa yang tidak dilibatkan secara aktif akan mudah merasa bosan dan cenderung kurang termotivasi untuk belajar, sehingga motivasi pada diri siswa akhirnya akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Banyak hal yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajar peserta didik yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajarnya. Tingkat keberhasilan

peserta didik baik perubahan dalam pengetahuan, keterampilan ataupun sikap maka dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan (Yogi Fernando et al., 2024). Nilai yang diperoleh dalam hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar siswa yang berpengaruh pada naik tidaknya siswa ke jenjang berikutnya.

Dalam proses pembelajaran sering kali ditemui pembelajaran yang kurang disenangi oleh siswa sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak nyaman dan lebih cenderung membuat siswa menjadi bosan. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung (Ariyanto et al., 2023). Hal tersebut akan berakibat pada hasil belajar yang tidak maksimal dikarenakan siswa tidak mampu menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan menggunakan

bantuan media. Namun ada sebagian guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas.

Salah satu pakar bernama Edgar Dale membuat teori tentang media pembelajaran yang dikenal dengan istilah kerucut pengalaman Edgar Dale (Prianggita & Meliyawati, 2022). Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, pengalaman abstrak seperti membaca hanya menghasilkan daya ingat sekitar 10%, mendengar sekitar 20%, melihat gambar atau video sekitar 30-50%, sementara pengalaman yang lebih aktif seperti diskusi mencapai 70%, dan praktik langsung memberikan daya ingat hingga 90%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin aktif dan konkret pengalaman belajar seseorang, seperti melakukan atau mengalami langsung, semakin besar kemungkinan mereka untuk memahami dan mengingat informasi tersebut.

Hal menarik dari kerucut pengalaman Edgar Dale ini adalah masing masing gaya belajar pada kerucut pengalaman menggambarkan media pembelajaran yang dapat digunakan. Misalnya, pengalaman membaca menggambarkan media pembelajaran yang bersifat visual-

simbolis, pengalaman mendengar menggambarkan media pembelajaran yang bersifat audio, pengalaman membaca dan mendengar dapat menggunakan media yang bersifat demonstratif (Fransisca et al., 2019). Pentingnya motivasi dalam konteks ini juga tidak dapat diabaikan, karena motivasi yang tinggi akan mendorong individu untuk lebih aktif terlibat dalam berbagai pengalaman belajar yang disediakan oleh media tersebut.

Pengertian motivasi menurut Sutrisno (2016) yaitu akibat dari interaksi seseorang dengan situasi tertentu yang dihadapinya. Karena itulah, terdapat perbedaan dalam kekuatan motivasi yang ditunjukkan oleh seseorang dalam menghadapi situasi yang sama. Motivasi dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Motivasi adalah pendorong utama dalam proses pembelajaran karena tanpa motivasi, seseorang cenderung menghindari aktivitas yang mendukung belajar, meskipun memiliki motivasi tidak selalu berarti individu tersebut akan langsung melakukan tindakan yang diperlukan, tetapi motivasi tetap menjadi kondisi psikologis penting yang mencerminkan adanya minat tertentu yang dapat mendorong

keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, meskipun tingkat keterlibatan tersebut tidak selalu penuh (Valentinna et al., 2024). Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu menggunakannya media pembelajaran yang baik dan efektif serta menarik.

Saat ini masih banyak guru mengandalkan metode konvensional dalam proses pembelajaran di kelas, seperti papan tulis, buku teks, dan ceramah, yang mungkin kurang menarik bagi siswa. Dalam hal ini, metode dan media pembelajaran yang digunakan pendidik dapat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa. Penggunaan metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Begitu pula dengan media pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran guru dapat memanfaatkan media digital agar lebih menarik, salah satunya dapat digunakan dalam bentuk gamifikasi.

Gamifikasi menurut LearnTech adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif. Sedangkan menurut Kapp

(2012) Gamikasi yaitu program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat, gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan *long term memory* (Ariani, 2020). Maksud dari kata "*long term memory*" adalah kemampuan otak untuk menyimpan informasi dalam waktu yang lama. Gamifikasi memang membuat belajar lebih seru dan menarik, tetapi sering kali tidak dirancang untuk membantu siswa mengingat materi dalam jangka panjang. Integrasi gamifikasi dengan media pembelajaran bisa meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, keterlibatan peserta didik dan juga membantu dalam memahami dan mengingat materi yang bersifat teori (Nurhikmah, 2024).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Paccinongang Unggulan yaitu menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut (Okpatrioka, 2023) *Research and Development (R&D)* merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Alasan peneliti memilih model ini karena desain model pengembangan ADDIE menggunakan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam setiap tahap pengembangan.

Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pembelajaran IPAS, dan menentukan tujuan pengembangan media yang interaktif dan menarik. Tahap *Design* digunakan untuk merancang konten pembelajaran dan elemen gamifikasi yang sesuai, serta menyusun presentasi Canva yang

visual dan mudah dipahami. Selanjutnya, pada tahap *Development*, peneliti membuat media pembelajaran dengan mengintegrasikan fitur-fitur Canva seperti animasi, hyperlink, dan template interaktif, lalu melakukan validasi produk dengan ahli materi dan media. Selanjutnya pada Tahap *Implementation* peneliti menerapkan media tersebut dalam proses pembelajaran nyata kepada siswa kelas V, dengan mengamati respons dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Terakhir, pada tahap *Evaluation*, peneliti mengevaluasi efektivitas media berdasarkan data motivasi dan hasil belajar siswa, serta melakukan revisi untuk menyempurnakan media agar lebih optimal dan sesuai kebutuhan pembelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam model ADDIE ini yaitu:

Hasil Analisis Tingkat Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam mengembangkan media

pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V B dan guru kelas V B. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa SD Negeri Paccinongang kelas V B terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPAS. Sebagai bagian dari proses identifikasi, peneliti membuat 8 pertanyaan melalui kuesioner yang diajukan kepada 27 siswa sebagai responden. Melalui pengisian kuesioner ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memahami kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses belajar. Informasi ini akan digunakan untuk membuat solusi yang lebih baik.

Tabel 1 Analisis Tingkat Kebutuhan Siswa

NO	PERNYATAAN	SKOR
1	Saya butuh media pembelajaran yang bisa membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	104

2	Saya ingin belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif	99
3	Saya merasa kesulitan memahami materi pelajaran tanpa adanya alat bantu belajar yang dapat berinteraksi langsung	96
4	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran ketika diajarkan dengan menggunakan media yang mengandung gambar atau video	101
5	Media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang memotivasi saya untuk belajar	100
6	Media pembelajaran menggunakan teknologi akan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	103
7	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar jika ada permainan dalam pembelajaran	102
8	Saya merasa lebih bersemangat jika ada tantangan dan penghargaan saat belajar	105
JUMLAH		810

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Bobot tertinggi} \times \text{jumlah siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{810}{8 \times 4 \times 27} \times 100\% \\
 &= \frac{810}{864} \times 100\% \\
 &= 93,75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan uraian hasil angket identifikasi kebutuhan siswa pada

media pembelajaran berbasis gamifikasi pada tabel 1 maka dapat dilihat jumlah perolehan skor sebanyak 810 hasil rata-rata persentase dari akumulasi keseluruhan pertanyaan yang disebar ke 27 siswa adalah 93,75%. Sehingga kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada tingkat sangat dibutuhkan. Kemudian adapun hasil analisis kebutuhan guru melalui wawancara terhadap kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Analisis Kebutuhan Guru Melalui Wawancara

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apa saja kendala yang dialami Bapak dalam proses pembelajaran?	“Kendala yang sering dialami dalam proses pembelajaran sering kali berkaitan dengan kurangnya fokus siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang membosankan bagi siswa seperti ceramah, mengerjakan tugas di buku paket, media pembelajaran

yang kurang mendukung proses pembelajaran, penggunaan teknologi yang tidak optimal atau masih kurang, sehingga siswa mungkin lebih tertarik pada perangkat mereka daripada materi pelajaran.”

2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas 5 saat ini?

“Motivasi belajar siswa sangat tergantung pada media yang digunakan, ketika media pembelajaran menarik dan interaktif, seperti proyek PowerPoint yang kreatif atau video yang informatif, siswa cenderung lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Sebaliknya, jika media yang digunakan kurang menarik, motivasi siswa dapat menurun, membuat mereka kurang fokus dan terlibat.”

3.	Menurut Bapak, apa yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa?	“Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan metode pengajaran yang monoton. Ketika media yang digunakan tidak interaktif atau tidak mampu menarik perhatian siswa, mereka cenderung kehilangan minat. Selain itu, gangguan dari luar kelas, seperti siswa yang berlarian atau kelas lain yang istirahat lebih cepat, juga dapat mengalihkan perhatian siswa dan mengurangi konsentrasi mereka.”	menarik minat siswa?	tertarik karena kurangnya interaksi atau variasi dalam penyampaian materi.”
6.	Menurut Bapak, bagaimana media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?	“Media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah media yang bersifat interaktif, karena dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar.”	Menurut Bapak, bagaimana media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?	
7.	Apakah Bapak pernah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran? Bagaimana tanggapan siswa?	“Ya, saya pernah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, salah satunya menggunakan aplikasi seperti Quizizz. Namun, variasi gamifikasinya memang masih terbatas, misalnya hanya menggunakan soal pilihan ganda. Meskipun begitu, siswa tetap merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran dengan metode ini.”	Apakah Bapak pernah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran? Bagaimana tanggapan siswa?	
4.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan Bapak saat ini?	“Saat ini menggunakan media pembelajaran buku paket dan proyektor untuk presentasi PowerPoint (PPT).”		
5.	Apakah media pembelajaran tersebut masih	“Beberapa siswa mungkin merasa kurang		
8.	Saran masukan dari	“Saran dan masukan dari	Saran dan masukan dari	

Bapak terkait penelitian ini.	saya terkait penelitian ini adalah agar interaksi belajar siswa dapat semakin dihidupkan dengan menggunakan berbagai variasi gamifikasi yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran.”
-------------------------------	--

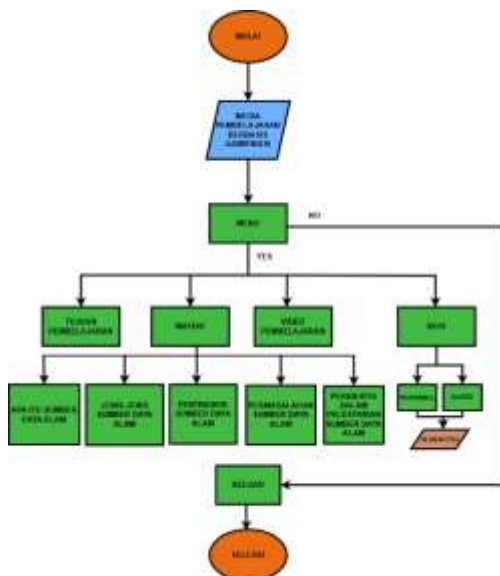
Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan, maka dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam proses pembelajaran adalah kurangnya fokus siswa yang dipengaruhi oleh media dan metode pembelajaran yang kurang menarik serta penggunaan teknologi yang belum optimal. Guru menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa sangat bergantung pada media yang digunakan, di mana media yang interaktif dan variatif dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, sedangkan media yang monoton cenderung menurunkan motivasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti memberi solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi

yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Desain Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Pada tahap desain media pembelajaran gamifikasi, peneliti menggunakan *Canva* Presentasi dalam mendesain materi, gambar, dan animasi-animasi yang dapat menarik perhatian siswa saat menggunakan media tersebut. Di Presentasi tersebut juga berisi *hyperlink* yang dimana fungsi *hyperlink* digunakan untuk memudahkan siswa mengakses berbagai sumber belajar secara langsung, seperti tombol yang mengarahkan ke video pembelajaran di *YouTube*, kuis interaktif di *Wordwall*, *posttest* di *Quizizz*, serta beberapa tombol lainnya yang terhubung dengan *slides* lainnya. Dengan adanya *hyperlink* ini, siswa cukup mengklik tombol yang tersedia untuk langsung menuju ke media pembelajaran yang diinginkan, sehingga proses belajar menjadi lebih praktis, interaktif, dan efisien. Disamping itu, peneliti menggunakan *website wheelofnames.com* dalam penelitian yang dimana *website* ini berfungsi untuk memilih siswa secara

random/acak dalam menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti akan menyusun *flowchart* penelitian yang menggambarkan alur proses penelitian, terstruktur mulai dari pengenalan media pembelajaran berbasis gamifikasi, menu utama



dengan pilihan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, hingga kuis menggunakan platform seperti *Wordwall* dan *Quizizz* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa. Berikut ini *flowchart* media pembelajaran berbasis gamifikasi yang akan dijalankan oleh peneliti.

Gambar 1 Flowchart Media Pembelajaran Gamifikasi

Desain media pembelajaran berbasis gamifikasi yang akan dikembangkan dalam storyboard dengan alur atau flowchart yang menggambarkan

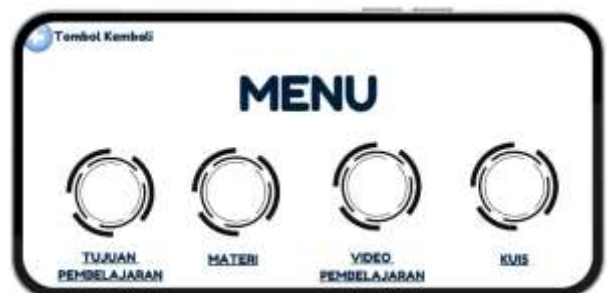
proses interaksi siswa dan guru. Setelah storyboard media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam bentuk flowchart didesain, maka langkah selanjutnya yaitu mendesain storyboard media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Canva, mulai dari tata letak logo, warna, materi, kuis, dan lain sebagainya. Berikut storyboard media pembelajaran berbasis gamifikasi yang akan dijalankan oleh peneliti.

Tabel 3 Storyboard Media Pembelajaran Gamifikasi

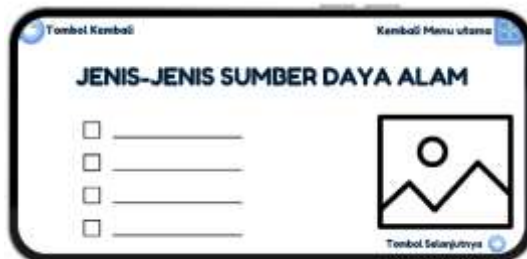
TAMPILAN DAN KETERANGAN



Storyboard awal pada media pembelajaran ini yang terdiri dari nama sekolah, judul materi, nama peneliti, gambar, dan tombol mulai. Di Pojok kanan ada logo UNM, TP FIP UNM, Merdeka Belajar, dan Kabupaten Gowa.



Setelah klik tombol mulai akan mengarah ke menu utama yang terdiri dari ikon tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan kuis. Di pojok kiri atas terdapat tombol kembali ke halaman awal



Saat kita memilih menu materi maka akan mengarah ke materi pembelajaran yang dimana terdiri dari apa itu sumber daya alam, jenis-sumber daya alam, pentingnya sumber daya alam, permasalahan sumber daya alam, dan peran kita dalam pengelolaan sumber

daya alam. Setiap penjelasan dilengkapi dengan gambar/ilstrasi pendukung. Di pojok kiri atas terdapat tombol kembali ke halaman sebelumnya, di pojok kanan atas terdapat tombol menu utama jika diklik maka akan kembali ke menu, dan dipojok kanan bawah terdapat tombol untuk lanjut materi berikutnya.



Saat kita memilih menu video pembelajaran maka akan mengarah ke slide yang berisi thumbnail video jika diklik maka video tersebut akan terputar. Di pojok kiri atas terdapat tombol kembali ke halaman sebelumnya, di pojok kanan atas terdapat tombol menu utama jika diklik maka akan kembali ke menu, dan dipojok kanan bawah terdapat tombol untuk lanjut video pembelajaran halaman berikutnya



Saat kita memilih menu kuis maka akan mengarah slide yang berisi barcode dan klik disini yang menuju website Wordwall/Quizizz. Di pojok kiri atas terdapat tombol kembali ke halaman sebelumnya, di pojok kanan atas terdapat tombol menu utama jika diklik maka akan kembali ke menu, dan dipojok kanan bawah terdapat tombol untuk lanjut kuis berikutnya

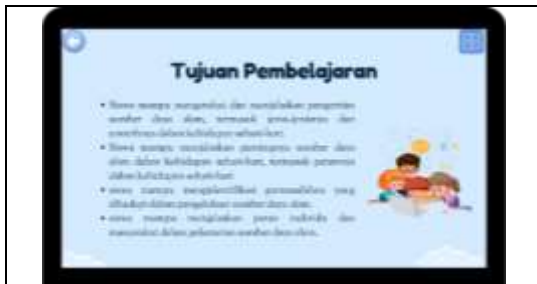
Tahap ketiga pada model ADDIE yaitu *Development* (Pengembangan). Pada tahap

pengembangan dalam model ADDIE, peneliti merancang media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan fitur presentasi *Canva* yang dilengkapi dengan *hyperlink* interaktif. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan isi materi dari modul ajar yang diberikan oleh guru kelas V B dan bersumber dari *ebook*. Untuk memperkaya tampilan dan mendukung pemahaman siswa, peneliti juga menambahkan gambar pendukung materi menggunakan fitur elemen *Canva*, seperti ilustrasi, ikon, dan grafik yang relevan dengan materi pembelajaran. *Quizizz* pada presentasi *Canva* diarahkan ke kuis interaktif di *website Wordwall* dan *Quizizz* serta video pembelajaran di *YouTube*, sehingga siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara mudah dan terstruktur. Selain itu, untuk memudahkan navigasi, disediakan tombol "Kembali" ke halaman sebelumnya dan tombol "Menu" ke menu utama. Dengan integrasi materi, elemen visual, dan navigasi yang interaktif, media pembelajaran gamifikasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menghasilkan hasil belajar yang

memuaskan. Untuk lebih lanjut, berikut ini antarmuka pada media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang oleh peneliti.

Tabel 4 Antarmuka Media Pembelajaran Gamifikasi

TAMPILAN DAN KETERANGAN	
	Tampilan awal media pembelajaran gamifikasi terdiri dari logo, nama sekolah/lokasi penelitian, judul materi, nama peneliti, dan tombol start untuk memulai/ masuk menu.
	Tampilan menu terdiri dari tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan kuis. Tersedia juga tombol navigasi kembali di pojok kiri atas untuk kembali ke slides sebelumnya.



Tampilan jika memilih tujuan pembelajaran maka akan tampil beberapa tujuan pembelajaran pada materi Sumber Daya Alam yang akan dipaparkan dalam bentuk media pembelajaran gamifikasi ini. Tersedia juga tombol navigasi kembali di pojok kiri atas untuk kembali ke slides sebelumnya dan tombol menu di atas pojok kanan untuk kembali ke menu.



Saat kita memilih menu materi maka akan mengarah ke materi pembelajaran yang dimana terdiri dari apa itu sumber daya alam, jenis-

sumber daya alam, pentingnya sumber daya alam, permasalahan sumber daya alam, dan peran kita dalam pengelolaan sumber daya alam. Setiap penjelasan dilengkapi dengan gambar/ilstrasi pendukung. Tersedia juga tombol navigasi kembali di pojok kiri atas untuk kembali ke slides sebelumnya, tombol navigasi selanjutnya di pojok kanan bawah untuk ke slides materi selanjutnya, dan tombol menu di atas pojok kanan untuk kembali ke menu.



Saat kita memilih menu video pembelajaran maka akan mengarah ke video pembelajaran yang berisi penjelasan tentang sumber daya alam dan ilustrasi video jika tidak menjaga sumber daya alam di bumi. Tersedia juga tombol navigasi kembali di pojok kiri atas untuk kembali ke slides sebelumnya, tombol navigasi

selanjutnya di pojok kanan bawah untuk ke slides video selanjutnya, dan tombol menu di atas pojok kanan untuk kembali ke menu.



Tampilan kuis pertama yaitu kuis yang dibuat dari website *Wordwall*. Dimana siswa diminta untuk menyusun huruf-huruf acak menjadi jawaban yang benar sesuai dengan perintah soal, yaitu "Contoh SDA Non Hayati." Pada soal ini, siswa harus menyusun huruf-huruf K, N, I, A, Y, M menjadi kata "MINYAK," yang merupakan salah satu

contoh sumber daya alam non hayati. Kuis interaktif seperti ini tidak hanya melatih pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.



Tampilan kuis kedua yaitu kuis yang dibuat dari website *Wordwall*. Pada kuis ini, siswa diminta mencocokkan beberapa pernyataan atau contoh dengan kategori yang tepat terkait. Kuis ini dirancang untuk melatih pemahaman siswa secara langsung melalui aktivitas drag and drop, sehingga pembelajaran menjadi lebih menantang, menarik, interaktif, dan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



Tampilan kuis ketiga yaitu kuis yang dibuat dari website *Wordwall*. Pada kuis ini, siswa diminta untuk mengelompokkan berbagai gambar sumber daya alam ke dalam kategori "Hayati" dan "Non Hayati" dengan cara drag and drop. Gambar-gambar yang tersedia, seperti minyak goreng, gas, jagung, air, padi, buah-buahan, tanah, dan daging, harus dipindahkan ke kolom yang sesuai berdasarkan jenisnya. Kuis ini dirancang untuk melatih pemahaman siswa tentang perbedaan sumber daya alam hayati dan non hayati.



Tampilan posttest pada gambar di atas menggunakan platform Quizizz, di mana soal-soalnya sama dengan yang dikerjakan siswa saat *pretest* sebelumnya. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat mengerjakan posttest secara interaktif dan menyenangkan melalui perangkat digital, sehingga memudahkan proses evaluasi pemahaman materi secara real-time. Selain itu, Quizizz juga menyediakan elemen gamifikasi seperti papan peringkat dan skor langsung yang memungkinkan siswa melihat peringkat mereka secara real-time, sehingga menambah motivasi dan semangat berkompetisi secara sehat di antara siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

TINGKAT VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI

a. Uji ahli materi

Media pembelajaran berbasis gamifikasi sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas yang melibatkan siswa, dilakukan uji ahli materi/isi kepada guru mata pelajaran IPAS, Bapak Suaib, S.Pd. Wali kelas V B sekaligus guru mata pelajaran IPAS di SD Negeri Paccinongang Unggulan.

Tabel 5 Validasi Materi

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Materi sesuai dengan konsep Sumber daya alam hayati dan non hayati.	4
2	Materi disajikan berdasarkan fakta ilmiah dan referensi terpercaya	4
3	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dalam kurikulum yang berlaku.	4
4	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS di tingkat SD.	4
5	Materi memiliki kedalaman sesuai kebutuhan siswa tingkat SD.	4

6	Materi mencakup cakupan yang relevan untuk pembelajaran sumber daya alam hayati dan non hayati.	4
7	Penyajian materi menarik dan memotivasi siswa untuk belajar lebih mendalam tentang sumber daya alam hayati dan non hayati.	4
8	Materi yang diajarkan meningkatkan pemahaman siswa tentang sumber daya alam hayati dan non hayati.	3
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD	4
10	Pemilihan jenis kuis di <i>Quizizz</i> dan <i>Wordwall</i> sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan	4
JUMLAH		39

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{10 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,50\%
 \end{aligned}$$

Hasil penilaian ahli materi pada tabel 5 memperoleh hasil persentase 97,50% yang tergolong pada kualifikasi sangat valid. Sebelumnya

telah dilakukan revisi perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi.

b. Uji ahli media

Media pembelajaran berbasis gamifikasi sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas yang melibatkan siswa, perlu dilakukan uji ahli media/desain oleh Bapak Dedy Aswan, M.Pd. Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 6 Validasi Media

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kesesuaian warna, font, dan tata letak visual dalam media ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan estetik bagi siswa.	4
2	Desain visual media ini memiliki daya tarik yang tinggi, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan	4

	minat mereka untuk belajar.				Canva, Quizizz, dan Wordwall memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan.		
3	Konsistensi elemen visual, seperti ikon, gambar, dan teks, dalam media ini membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik.	4			8	Kemudahan penggunaan aplikasi/website Canva, Quizizz, dan Wordwall oleh guru dan siswa mendukung efektivitas proses pembelajaran.	3
4	Fitur-fitur yang disediakan dalam media ini tepat dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa.	3			9	Media ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, dimana siswa dapat saling berbagi ide dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.	4
5	Aktivitas yang ditawarkan dalam media ini bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa tetap terlibat dan termotivasi.	3			10	Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam belajar.	4
6	Media ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone, sehingga mendukung pembelajaran fleksibel.	3			JUMLAH		35
7	Kejelasan visual dalam aplikasi/website	3					

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{10 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,50\%
 \end{aligned}$$

Hasil penilaian ahli media/desain pada tabel 6 memperoleh hasil persentase 87,50% yang tergolong pada kualifikasi sangat valid dan layak untuk digunakan. Sebelumnya telah dilakukan revisi perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media/desain.

c. Respon siswa

Tabel 7 Respon Siswa

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Penggunaan media pembelajaran ini membuat suasana belajar lebih menyenangkan	88
2	Tampilan media pembelajaran ini menambah motivasi saya untuk belajar	83
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini saya lebih percaya diri dalam meningkatkan hasil belajar atau mendapatkan nilai tinggi.	88
4	Penggunaan media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah memahami materi yang diajarkan	84
5	Materi yang disajikan menarik	87
6	Soal/kuis yang tercantum dalam media pembelajaran sesuai	88

	dengan materi yang diajarkan	
7	Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik	87
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	88
9	Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah	85
10	Media pembelajaran ini dapat diakses dengan handphone	88
JUMLAH		866

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Bobot Tertinggi} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{866}{10 \times 4 \times 24} \times 100\% \\
 &= \frac{866}{960} \times 100\% \\
 &= 90,20\%
 \end{aligned}$$

Hasil penilaian melalui angket respon siswa memperoleh nilai persentase sebesar 90,20% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi ini tergolong sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun saran/komentar yang diberikan oleh siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dijalankan oleh peneliti sangat seru, menyenangkan, dan membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih mudah dipahami. Siswa merasa lebih

semangat, tertarik, dan tidak mudah bosan karena proses belajar yang interaktif dan terasa seperti bermain. Media ini juga dianggap menarik, sesuai dengan materi yang diajarkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang positif dan efektif bagi siswa.

d. Respon guru

Tabel 8 Respon Guru

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Media dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran	4
2	Media mendukung penguasaan materi dan dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar	3
3	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan	4
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	4
5	Pokok bahasan yang disajikan dalam media memadai untuk dijadikan sebagai alternatif sumber belajar	4
6	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4
7	Penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa	4
8	Kata atau istilah digunakan konsisten dan mudah dipahami	4
9	Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan	4

	menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam belajar	
10	Penggunaan aplikasi mampu menambah pengetahuan siswa terhadap pembelajaran IPAS khususnya sumber daya alam hayati dan non hayati	4
JUMLAH		39

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{10 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,50\%
 \end{aligned}$$

Hasil penilaian melalui angket respon guru memperoleh nilai persentase sebesar 97,50% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi ini tergolong sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI

Tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat diukur melalui instrumen peningkatan motivasi belajar serta perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

a. Sebelum menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

1. Motivasi Belajar Siswa

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi

dalam pembelajaran IPAS, siswa terlebih dahulu diminta untuk mengisi angket motivasi belajar sebagai langkah awal untuk mengukur tingkat motivasi mereka sebelum penerapan media tersebut. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data dasar mengenai motivasi belajar siswa sehingga dapat dibandingkan dengan hasil setelah penggunaan media gamifikasi, sehingga efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dianalisis secara lebih akurat.

Tabel 9 Motivasi belajar sebelum menggunakan media gamifikasi

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Saya merasa bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPAS.	53
2	Saya tertarik dengan materi yang diajarkan dalam pelajaran IPAS.	55
3	Saya akan mempelajari materi yang diberikan berulang kali sampai saya paham.	56
4	Saya aktif bertanya dan berdiskusi selama pelajaran berlangsung.	54
5	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.	53

6	Saya senang dengan cara pelajaran IPAS disampaikan.	55
7	Saya percaya diri bertanya kepada guru jika tidak paham saat pelajaran berlangsung	54
8	Saya merasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan tentang IPAS.	59
9	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS lebih giat lagi.	61
10	Saya merasa pelajaran IPAS menyenangkan.	68
JUMLAH		568

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Bobot Tertinggi} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{568}{10 \times 4 \times 24} \times 100\% \\
 &= \frac{568}{960} \times 100\% \\
 &= 59,16\%
 \end{aligned}$$

Hasil pengisian angket motivasi belajar oleh 24 siswa kelas V B SD Negeri Paccinongang Unggulan menunjukkan tingkat motivasi belajar sebesar 59,16%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada tingkat yang cukup, namun masih terdapat peluang untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis gamifikasi.

2. Hasil belajar melalui pretest

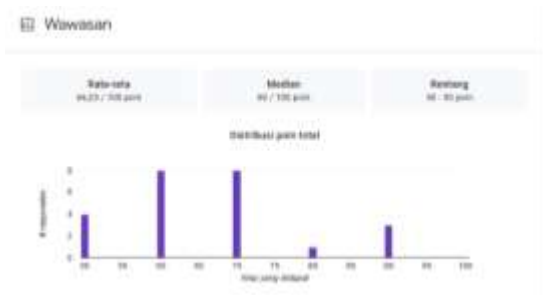
Pada pretest ini diujicobakan kepada 24 siswa

kelas V B SD Negeri Paccinongang Unggulan, kemudian diberikan 10 soal pilihan ganda terhadap siswa menggunakan Google Form. Pretest ini dilakukan untuk menguji sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi sumber daya alam sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Adapun data hasil yang didapatkan setelah uji coba pretest ini sebagai berikut:

Tabel 10 Skor Pretest

NO	NAMA	SKOR
1.	Farah Rania Fachmy	70
2.	Fatin Sahirah Syam	60
3.	Muhammad Akhdan Mudrik	90
4.	Qyfaya Al Zahira	70
5.	Almyra Ghassani Rustam	60
6.	Muh. Rafli	50
7.	Muh. Syafiq shabir	60

8.	Daffa Khairul Azzam	70
9.	Nur Fadhilah	80
10.	Muhammad Yusuf Al Gazaly	60
11.	Andi Wahyu Ramadhani A	60
12.	Muzayyin Dzakwan	50
13.	Nur Airhin	70
14.	M. Alif al amin	70
15.	Muh. Syafiq shabri	70
16.	Khayla Almira Maritza	90
17.	Zalfa Naqia	60
18.	Izzah Insyirah	60
19.	Nadine Zhafira Asri	60
20.	Ahmad Gibran Hafizuddin	90
21.	Andi muh. Fakhry al farizi	90
22.	Najmah Almira Suwandi	70
23.	Muh. Al hafsy	60
24.	Elizya Anastzya Aguel	60



Gambar 2 Statistik Pretest

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi berada pada rata-rata 66,25%.

b. Setelah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

1. Motivasi Belajar Siswa

Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPAS, siswa kembali diminta untuk mengisi angket motivasi belajar sebagai langkah evaluasi untuk mengukur perubahan tingkat motivasi mereka setelah penerapan media tersebut. Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan hasil angket sebelum penggunaan media, sehingga dapat dianalisis secara lebih akurat sejauh mana media gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 11 Motivasi belajar setelah menggunakan media gamifikasi

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Saya merasa bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPAS.	83
2	Saya tertarik dengan materi yang diajarkan dalam pelajaran IPAS.	81
3	Saya akan mempelajari materi yang diberikan berulang kali sampai saya paham.	81
4	Saya aktif bertanya dan berdiskusi selama pelajaran berlangsung.	78
5	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.	76
6	Saya senang dengan cara pelajaran IPAS disampaikan.	82
7	Saya percaya diri bertanya kepada guru jika tidak paham saat pelajaran berlangsung	79
8	Saya merasa percaya diri dalam menjawab	77

pertanyaan tentang IPAS.			
9	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS lebih giat lagi.	78	
10	Saya merasa pelajaran IPAS menyenangkan.	80	
JUMLAH		795	

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Bobot Tertinggi} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{795}{10 \times 4 \times 24} \times 100\% \\
 &= \frac{795}{960} \times 100\% \\
 &= 82,81\%
 \end{aligned}$$

Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, hasil pengisian angket motivasi belajar oleh 24 siswa kelas V B SD Negeri Paccinongang Unggulan meningkat menjadi 82,81%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Hasil belajar melalui Posttest

Pada posttest ini, dilakukan uji coba terhadap 24 siswa kelas V B SD Negeri Paccinongang Unggulan dengan menggunakan platform Quizizz. Siswa diberikan 10 soal pilihan ganda yang sama dengan soal pretest mengenai materi sumber daya alam. Posttest ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, sehingga hasilnya dapat dibandingkan secara langsung dengan hasil pretest yang sebelumnya dilakukan menggunakan Google Form. Adapun data hasil yang didapatkan setelah uji coba posttest ini sebagai berikut:

Tabel 12 Skor Posttest

NO	NAMA	SKOR
1.	Farah Rania Fachmy	80
2.	Fatin Sahirah Syam	90
3.	Muhammad Akhdan Mudrik	100
4.	Qyfaya Al Zahira	90

5.	Almyra Ghassani Rustam	100
6.	Muh. Rafli	60
7.	Muh. Syafiq shabir	100
8.	Daffa Khairul Azzam	90
9.	Nur Fadhilah	100
10.	Muhammad Yusuf Al Gazaly	80
11.	Andi Wahyu Ramadhani A	40
12.	Muzayyin Dzakwan	90
13.	Nur Airhin	80
14.	M. Alif al amin	80
15.	Muh. Syafiq shabri	100
16.	Khayla Almira Maritza	100
17.	Zalfa Naqia	70
18.	Izzah Insyirah	80
19.	Nadine Zhafira Asri	100
20.	Ahmad Gibran Hafizuddin	80
21.	Andi muh. Fakhry al farizi	50
22.	Najmah Almira Suwandi	100
23.	Muh. Al hafsy	50

24.	Elizya Anastzya Aguel	80
-----	-----------------------------	----

Game Started On	Thu 24 Apr 2025,11:11 AM
Game Type	Live Quiz
Participants	24
Total Attempts	24
Class Accuracy	83%
Game Ends On	Thu 24 Apr 2025,11:22 AM

Quizizz

Gambar 3 Statistik Posttest

Berdasarkan data *posttest* yang diperoleh melalui platform *Quizizz*, rata-rata hasil belajar siswa kelas V B SD Negeri Paccinongang Unggulan mencapai 83%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelumnya. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan

c. Uji Paired Samples T-Tests

Tabel 13 Paired T-tests

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	15.80000	19.78141	-4.00796	23.95396	-0.84704	23	.001	

Berdasarkan hasil uji *paired samples t-test* pada tabel di atas,

dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas V B SD Negeri Paccinongang Unggulan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 66,25%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83%. Selisih rata-rata (*mean*) antara *pretest* dan *posttest* adalah -15,00, yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi 15 poin dibandingkan *pretest*. Standar deviasi sebesar 19,78 menunjukkan adanya variasi skor antar siswa, dan standar error mean sebesar 4,04 menandakan tingkat ketelitian rata-rata selisih tersebut. Interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata berada pada rentang -23,35 hingga -6,65, yang seluruhnya bernilai negatif, sehingga memperkuat bukti bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara konsisten pada sebagian besar siswa. Nilai *t* hitung sebesar -3,715 dengan derajat kebebasan (*df*) 23 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang jauh lebih kecil dari 0,05, menandakan bahwa perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* sangat signifikan secara statistik. Dengan demikian, hasil analisis ini

membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan guru di kelas sebagian besar masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan mengerjakan tugas di buku paket. Metode-metode tersebut membuat siswa cenderung pasif dan merasa bosan karena kurangnya variasi dan interaktivitas dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan dan menggunakan teknologi *smartphone* menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.
2. Media pembelajaran berbasis gamifikasi ini dirancang menggunakan fitur presentasi Canva yang

menyediakan menu-menu utama seperti tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif. Setiap kuis terhubung melalui hyperlink ke platform gamifikasi wordwall dan quizizz, sementara video pembelajaran diarahkan ke YouTube. Selain itu, media ini dilengkapi dengan tombol navigasi yang fungsional seperti tombol kembali, selanjutnya, dan menu utama, yang memudahkan siswa dalam menjelajahi materi secara sistematis dan mandiri.

3. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain/media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki tingkat validitas yang sangat baik. Ahli materi menyatakan bahwa materi dalam media tersebut telah sesuai dengan kurikulum, sedangkan ahli media menilai bahwa desain serta interaktivitas media pembelajaran sudah layak dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil angket respon siswa dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dinilai sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, media ini juga dianggap mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik serta fitur interaktif yang membuat suasana menjadi seru dan menyenangkan.

5. Media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh peningkatan skor motivasi serta hasil pretest dan posttest yang signifikan, yang telah diuji menggunakan Paired Samples T-Test.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti menyarankan.

1. Bagi Kepala Sekolah SD Negeri Paccinongang Unggulan, disarankan untuk mendukung penuh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, pelatihan bagi guru dalam mengoperasikan media tersebut, serta mendorong penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
2. Bagi guru kelas V B sekaligus guru IPAS, disarankan untuk

- mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang menggabungkan unsur permainan dan teknologi digital sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan efektif.
3. Bagi siswa, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dengan memanfaatkan fitur dan menu yang tersedia dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi serta memberikan masukan kepada guru guna meningkatkan kualitas media pembelajaran.
 4. Bagi peneliti, disarankan untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menambahkan fitur-fitur inovatif yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa.
 5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memperluas fokus materi dan menggunakan metode pengembangan yang lebih variatif.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
<https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. 5(1), 1–10.
- Fransisca, M., Yunus, Y., Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019). Practicality of e-learning as learning media in digital simulation subjects at vocational school in Padang. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1), 12077.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54.
<https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Nurhikmah, H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI MATA KULIAH KAPITA SELEKTA PENDIDIKAN PADA MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 338–350.
- Nurmelati, M. (2022). PENERAPAN GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK BISNIS SEPEDA MOTOR DI SMKN 1 PURWASARI. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 2(4), 339–345.
- Okpatrioka. (2023). Research And

DAFTAR PUSTAKA

- Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Peraturan Pemerintah, R. I. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta.
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 1722–1732.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>