

**PENGARUH PENDEKATAN GAMIFICATION BERBASIS EDUCAPLAY
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Cheza Melvinosa¹, Muhammad Nurwahidin², Herpratiwi³, Agung Dian Putra⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Lampung

¹kessamelvinosa@gmail.com

ABSTRACT

The problem of this research is the low learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 2 Reno Basuki in science. The research aims to, first, determine the effect of the educaplay-based gamification approach in science learning on student learning outcomes. Second, determine the effect of the quizizz-based gamification approach in science learning on student learning outcomes. Third, determine the difference in the improvement of science learning outcomes in the experimental class and the control class in students. The research method uses a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The research population is all fifth-grade students totaling 47 students. The research sample was determined by cluster random sampling technique. Data collection techniques use tests and non-tests. Hypothesis testing uses paired sample t-tests and independent samples t-tests. The results of the study, first, there is an effect on the application of the educaplay-based gamification approach on science learning outcomes with a significance value of $p = 0.000$ or $0.000 < 0.05$. Second, there is an influence on the application of the quizizz-based gamification approach on the results of learning science with a significance value of $p = 0.000$ or $0.000 < 0.05$. Third, there is a difference in the increase in the results of learning science in the experimental class that uses the educaplay-based gamification approach with the control class that uses the quizizz-based gamification approach in grade V elementary school students with a significance value of $p = 0.028$ or $0.028 < 0.05$.

Keywords: Educaplay, Gamification Approach, Learning Outcomes, Quizizz, Science

ABSTRAK

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 2 Reno Basuki. Penelitian bertujuan untuk, pertama, mengetahui pengaruh pendekatan gamification berbasis educaplay pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik. Kedua, mengetahui pengaruh pendekatan gamification berbasis quizizz pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik. Ketiga, mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada peserta didik. Metode penelitian menggunakan quasi experimental design dengan nonequivalent control group design. Populasi penelitian merupakan seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 47 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dan independent samples t-test. Hasil penelitian, pertama, terdapat pengaruh pada penerapan

pendekatan gamification berbasis educaplay terhadap hasil belajar IPAS dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ atau $0,000 < 0,05$. Kedua, terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan gamification berbasis quizizz terhadap hasil belajar IPAS dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ atau $0,000 < 0,05$. Ketiga, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan gamification berbasis educaplay dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan gamification berbasis quizizz pada peserta didik kelas V sekolah dasar dengan nilai signifikansi $p = 0,028$ atau $0,028 < 0,05$.

Kata Kunci: *Educaplay, Hasil Belajar, IPAS, Pendekatan Gamification, Quizizz*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia unggul yang ditandai dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kreativitas, serta solidaritas sosial (Syamsurijal, 2023). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan menjadi investasi jangka panjang yang penting bagi kemajuan bangsa. Namun, berdasarkan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), laporan Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar) Kemendikbudristek (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori “Perlu Intervensi Khusus” dalam literasi membaca dan numerasi. Rendahnya kemampuan tersebut berdampak pada capaian

hasil belajar, sebagaimana ditegaskan oleh Sari dkk. (2023) bahwa literasi dan numerasi berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan konteks implementasi Kurikulum Merdeka, hasil belajar diharapkan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara holistik. Pantiwati dkk. (2018) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap, sedangkan Nurwahidin dkk. (2024) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan efek akhir yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Meskipun demikian, capaian tersebut belum sepenuhnya terwujud. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Daryanto dan Rahardjo (2012) menyebutkan bahwa faktor

internal meliputi motivasi, minat, kecerdasan, serta kondisi fisik, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan, pendidik, serta pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang digunakan.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan pembelajaran efektif adalah IPAS. Suprapmanto dan Zakiyah (2024) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kepedulian terhadap lingkungan. Namun, pada praktiknya peserta didik sering menganggap IPAS sulit dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Junitasari dkk., 2024). Kondisi tersebut juga terjadi di SD Negeri 2 Reno Basuki, di mana nilai rata-rata IPAS kelas V tergolong paling rendah dibandingkan kelas lainnya, dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 40,42%, yang termasuk kategori kurang (Suharsimi dan Jabar, 2014). Sedangkan, berdasarkan Trianto (2019) ketuntasan klasikal ideal minimal mencapai sekitar 75%.

Berdasarkan hasil prapenelitian melalui wawancara dan pengamatan langsung menunjukkan

bahwa pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional, seperti ceramah dan latihan (Januardi, 2017), serta belum memanfaatkan media berbasis teknologi. Akibatnya, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Padahal, peserta didik menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Trianto (2019) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan landasan dalam merancang pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif peserta didik. Seiring perkembangan era digital, pendekatan inovatif seperti *gamification* menjadi relevan untuk diterapkan (Suhirman dkk., 2025).

Gamification merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Yunita dan Indrajit, 2022). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Susanti (2021) menemukan bahwa *gamification* dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sementara Rini dkk. (2021) menyatakan bahwa *gamification* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian lain juga menunjukkan hasil serupa, seperti Sandria dan Baalwi (2025) serta Sadrah dkk. (2024) yang menemukan bahwa *gamification* berdampak positif terhadap hasil belajar.

Selain pendekatan, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting. Fawaiq dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *educaplay*, yaitu platform berbasis permainan edukatif yang interaktif (Aprillia dkk., 2025). Penelitian Safitri dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *educaplay* dapat meningkatkan ketuntasan belajar secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* dan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar, serta membandingkan peningkatan hasil belajar dari kedua media

tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi alternatif solusi praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2022), *quasi experimental design* melibatkan kelompok kontrol, namun belum mampu mengontrol seluruh variabel luar secara sempurna. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan serta perbedaan peningkatan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Reno Basuki. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 47 orang, terdiri dari kelas V A (23 peserta didik) dan V B (24 peserta didik). Teknik *sampling* yang digunakan adalah

cluster random sampling, yaitu pemilihan kelompok secara acak (Sugiyono, 2022). Hasil pengacakan menetapkan kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan pendekatan *gamification* berbasis *educaplay*, dan kelas V B sebagai kelas kontrol dengan *gamification* berbasis *quizizz*.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas meliputi pendekatan *gamification* berbasis *educaplay* (X_1) dan *gamification* berbasis *quizizz* (X_2), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS (Y) pada ranah kognitif. Data dikumpulkan melalui teknik tes dan nontes. Teknik tes menggunakan instrumen pilihan ganda (*multiple choice*) untuk mengukur hasil belajar, sedangkan teknik non-tes berupa dokumentasi (Arikunto, 2016).

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment*, dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Muncarno, 2017). Hasil analisis menunjukkan 20 butir soal valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai 0,872 yang termasuk kategori sangat tinggi

(Arikunto, 2016; Veloo dan Raman, 2013). Selain itu, dilakukan uji daya pembeda dengan hasil 18 butir soal berada pada klasifikasi baik dan 2 butir soal berada pada klasifikasi sangat baik, tingkat kesukaran dengan hasil 12 butir soal berada pada klasifikasi sedang dan 8 butir soal berada pada klasifikasi mudah, dan efektivitas distraktor dengan hasil hanya distraktor nomor 10 pada pilihan jawaban D dan nomor 19 pada pilihan jawaban D yang tidak efektif. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan kualitas instrumen.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data (Sugiyono, 2022), sedangkan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N_{Gain} dengan kriteria menurut Sundayana (2014). Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene*). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *uji paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh perlakuan dalam masing-masing kelompok dan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelompok (Muhid,

2019). Keputusan diambil berdasarkan taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tabel 1 Deskripsi Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi Aspek	Eksperimen		Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Nilai Tertinggi	75	100	70	90
Nilai Terendah	30	65	35	65
Rata-rata	52,83	86,96	51,88	80,42

Bersumber dari data tersebut, diketahui bahwa nilai tertinggi pretest pada kelas eksperimen sebesar 75, pada kelas kontrol 70 dan Posttest kelas eksperimen sebesar 100, pada kelas kontrol 90. Nilai terendah pretest pada kelas eksperimen sebesar 30, pada kelas kontrol 35 dan nilai terendah posttest pada kelas eksperimen sebesar 65, pada kelas kontrol 65. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 52,83 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 51,88. Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 86,96 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 80,42. Data tersebut

dapat disusun dalam sebuah diagram batang sebagai berikut..

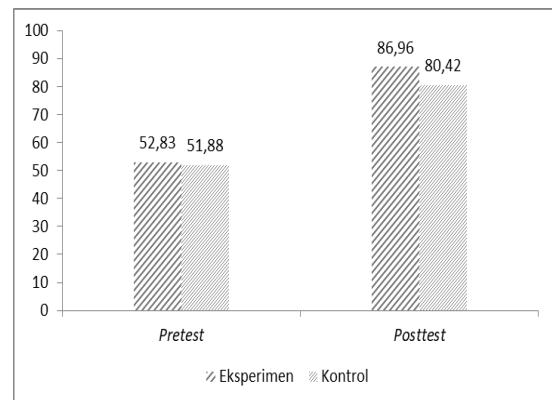


Diagram 1 Data Rata-rata Pretest dan Posttest

Setelah mempertimbangkan perbandingan peningkatan rata-rata hasil belajar melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan pendekatan gamification berbasis educaplay lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 02 Reno Basuki.

b. Peningkatan Hasil Belajar N_{gain}

Tabel 2 Klasifikasi Nilai N_{gain} Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kalsifikasi	Frekuensi		Rata-rata N_{gain}	
	X ₁	X ₂	X ₁	X ₂
0,70 < g ≤ 1,00 (Tinggi)	12	2		
0,30 < g ≤ 0,70 (Sedang)	11	21	0,72 Tinggi	0,54 Sedang
0,00 < g ≤ 0,30 (Rendah)	0	1		

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan pendekatan gamification berbasis educaplay lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan gamification berbasis quizzizz. Semakin tinggi nilai hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, maka akan semakin baik peningkatan hasil belajar peserta didik.

c. Hasil Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Tests of Normality			
	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest_X ₁	.941	23	.191
Posttest_X ₁	.960	23	.461
Pretest_X ₂	.964	24	.524
Posttest_X ₂	.928	24	.090

Berdasarkan perhitungan uji normalitas pretest kelas eksperimen diperoleh bahwa $0,191 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal dan uji normalitas posstest kelas eksperimen diperoleh bahwa $0,461 > 0,05$ berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya, perhitungan uji normalitas pretest kelas kontrol diperoleh bahwa $0,524 > 0,05$ berarti

data berdistribusi normal dan uji normalitas posttest kelas kontrol diperoleh $0,09 > 0,05$ berarti data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest untuk kedua kelas berdistribusi normal.

d. Hasil Uji Homogenitas

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil_X ₁	Based on Mean	2.091	1	44	.155
Hasil_X ₂	Based on Mean	3.297	1	46	.076

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa nilai uji homogenitas kelas eksperimen menggunakan nilai signifikansi pretest dan posttest yaitu $0,155 > 0,05$ yang berarti bahwa data bersifat homogen. Selanjutnya, perhitungan uji homogenitas pada kelas kontrol menggunakan nilai pretest dan posttest yaitu $0,076 > 0,05$ yang berarti bahwa data bersifat homogeny. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttet kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

e. Hasil Uji Hipotesis

Terdapat tiga uji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan uji paired sample t-test dan independent samples t-test. Uji hipotesis yang pertama dan kedua yaitu menggunakan uji t dengan jenis paired sample t-test berbantuan program SPSS. Uji hipotesis yang ketiga yaitu uji t dengan jenis independent samples t-test berbantuan program SPSS.

Berdasarkan pengujian paired sample t-test yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi (Sig, 2-tailed) pada kelas eksperimen yaitu $p = 0,000$ atau $0,000 < 0,05$. Maka dari itu, H_{01} ditolak sehingga hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan gamification berbasis educaplay terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 02 Reno Basuki. Selanjutnya, pengujian hipotesis kedua menggunakan paired sample t-test, didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi (Sig, 2-tailed) pada kelas kontrol yaitu $p = 0,000$ atau $0,000 < 0,05$. Maka dari itu, H_{02} ditolak sehingga hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan

gamification berbasis quizizz terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 02 Reno Basuki.

Berdasarkan pengujian independent samples t-test yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi (Sig, 2-tailed) yaitu $p = 0,028$ atau $0,028 < 0,05$. Maka dari itu, H_{03} ditolak, sehingga hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan gamification berbasis educaplay dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan gamification berbasis quizizz pada peserta didik kelas V SD Negeri 02 Reno Basuki.

2. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu mengetahui pengaruh pendekatan gamification berbasis educaplay, pengaruh gamification berbasis quizizz, serta perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS antara keduanya. Pendekatan gamification diterapkan berdasarkan teori belajar kognitif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam

memproses informasi dan membangun pengetahuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan gamification berbasis educaplay berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar melalui uji paired sample t-test. Media educaplay yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, misi, dan tantangan mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Septiana dan Fadhilah (2024) yang menyatakan bahwa gamification meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Hasil ini juga didukung oleh Susanti (2021), Ramadhani dkk. (2025), dan Khuluq dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa gamification efektif meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penggunaan media educaplay terbukti meningkatkan hasil belajar sebagaimana ditunjukkan oleh Safitri dkk. (2024), Batistuta dan Hardinata (2024), Aprilia dkk. (2025), serta Ge'e dan Dahlan (2025), meskipun terdapat perbedaan pada media, metode, dan konteks penelitian.

Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan gamification berbasis quizizz berpengaruh signifikan

terhadap hasil belajar. Media quizizz dengan sistem kuis interaktif dan umpan balik langsung membantu peserta didik merevisi pemahaman mereka sesuai teori belajar kognitif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jati dan Mediatati (2022) serta Maharani dan Alpusari (2023) yang menunjukkan bahwa quizizz dapat meningkatkan hasil belajar, meskipun pada mata pelajaran yang berbeda.

Lebih lanjut, hasil uji independent samples t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua pendekatan. Berdasarkan kriteria N-Gain menurut Sundayana (2014), kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa gamification berbasis educaplay lebih efektif dibandingkan quizizz. Keunggulan ini didukung oleh variasi aktivitas dalam educaplay yang lebih beragam dibandingkan quizizz yang terbatas pada kuis pilihan ganda. Hal ini sejalan dengan Widiyati dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dengan aktivitas yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua pendekatan berpengaruh terhadap hasil belajar, namun gamification berbasis educaplay memberikan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan gamification berbasis quizizz.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan gamification berbasis educaplay berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V, begitu pula pendekatan gamification berbasis quizizz yang juga memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Namun demikian, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua pendekatan tersebut, di mana penggunaan educaplay menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan quizizz.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pendidik mampu memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menerapkan gamification berbasis educaplay sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Peserta didik juga diharapkan dapat aktif, fokus, serta bekerja sama dengan baik selama proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang optimal. Selain itu, kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas yang memadai guna menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk lebih mendalami penerapan pendekatan gamification berbasis educaplay serta menyesuaikan dengan materi dan instrumen penelitian agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 9-13.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
- Daryanto dan Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

- Fawaiq, A., Makmuri, M., & Muis, A. (2021). Pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Pace 03 Jember. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(1), 11-18.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349.
- Januardi, J. (2017). Studi Komparatif Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Lubai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 1(2).
- Jati, D. H. P., & Mediatati, N. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar PPKn melalui aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383-389.
- Junitasari, E., Heryanto, A., & Sunedi, S. (2024). Pengaruh media konkret terhadap hasil belajar ipa pada materi perubahan wujud benda kelas V di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1253-1260.
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-Based Learning dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–83.
- Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik Edisi ke-2*. Sidoarjo: UIN Sunan Ampel Press.
- Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung: Hamim Group.
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., dan Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23.
- Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMMPress.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2022). *Laporan hasil Asesmen Nasional 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ramadhani, M., Ningrum, L. E. C., Kholis, N., & Zuhrie, M. S. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Gamification Berbasis Aplikasi Voltsim Circuit Simulator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Tei Di Smk Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 15(02), 75-80.
- Rini, D. S., Suryanda, A., & Azrai, E. P. (2021). Peningkatan Persepsi Pendidik IPA Terhadap Penggunaan Pendekatan Gamification pada Kegiatan dan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 32-41.
- Sadrah, M. Z., Hakim, A., & Mawarni, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

- Kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 291-320.
- Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., Nurjanah, N., & Harahap, Z. (2024.) Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35949-35954.
- Sandria, F., & Baalwi, M. (2025). Pengaruh *Realistic Mathematic Education* dengan Pendekatan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Sari, P., Fadieny, N., & Safriana, S. (2024). Literature Study: Analysis of Literacy and Numeracy Abilities in High School Physics Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 4(1), 89-96.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 239-253.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhirman, L., Warikar A., Septikasari, D., Patahuddin, A., Rustiyana, Indrayani, N. (2025). *Metode Pendekatan dan Strategi Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199 - 204.
- Susanti, R. (2021). Efektifitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57.
- Syamsurijal, S. (2023). Titik temu pendidikan dan pembangunan sumber daya manusia berdaya saing. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 545-553.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Veloo, A., & Raman, A. (2013). *Kaedah Analisis & Interpretasi Data (UUM Press)*. Kedah: UUM Press.
- Widiyati, A. M., Anggraini, L., Istiqomaturrobbiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., ... & Rahmawati, I. D. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1084-1093.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit Andi.