

**Penerapan Strategi Station Learning Berbasis Kasus dan Gamifikasi
Auction-Point untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran IPS di SMPN 16 Kota Malang**

Kevin Yopi Wicaksono, Satti Wagistina, Ervina

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Malang

e-mail: kevin.yopi.2531747@student.um.ac.id

ABSTRACT

The low learning engagement of Grade VIII D students at SMPN 16 Malang in Social Studies served as the impetus for this study. The rich socioeconomic environment provided by the school's proximity to a terminal and rice fields has not been fully utilized for educational purposes. Through the use of case-based Station Learning combined with the Auction-Point gamification system, this study sought to increase student learning participation. Over the course of two cycles, a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis & McTaggart model was used. Thirty-three diverse students served as the subjects (19 male, 14 female) in Grade VIII D. The observation instrument was validated and reliability-tested using 10 respondents from Grade VIII F. Validity test results showed all items valid ($r\text{-count} > r\text{-table} = 0.632$), and Cronbach's Alpha reliability value reached 0.864 (very reliable). Results demonstrated significant improvement: pre-cycle participation averaged 41.2%, rising to 63.7% in Cycle I, and reaching 82.6% in Cycle II. The study concludes that integrating case-based Station Learning with Auction-Point gamification effectively enhances student participation in junior high school Social Studies learning.

Keywords: *Station Learning, Auction-Point, Learning Participation, Social Studies*

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan belajar siswa kelas VIII D SMPN 16 Kota Malang dalam pembelajaran merupakan pendorong utama penelitian ini. Lokasi sekolah yang berada di perkotaan, antara pelabuhan dan sawah, menawarkan latar belakang sosial ekonomi yang kaya namun belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Dengan mengintegrasikan sistem gamifikasi Auction-Point dengan pendekatan Station Learning berbasis kasus kontekstual, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Paradigma studi Aksi Kelas (CAR) Kemmis & McTaggart, yang digunakan dalam dua siklus, merupakan metodologi

penelitian yang digunakan. 33 siswa kelas VIII D, termasuk 14 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki dengan berbagai karakteristik, menjadi subjek penelitian. Sepuluh responden dari kelas VIII F digunakan untuk menilai validitas dan reliabilitas lembar observasi yang digunakan sebagai alat penelitian. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan skor 0,864, yang diklasifikasikan sebagai sangat reliabel, dan temuan uji validitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan valid ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0,632$). Studi ini menyimpulkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis kasus (Station Learning) dengan gamifikasi Auction-Point efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran ilmu sosial di tingkat SMP. Rata-rata partisipasi pra-siklus adalah 41,2%, meningkat menjadi 63,7% pada Siklus I dan mencapai 82,6% pada Siklus II.

Kata Kunci: Station Learning, Auction-Point, Partisipasi Belajar, IPS

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa terhadap dinamika kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendekatan Deep Learning yang saat ini diterapkan secara nasional menempatkan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang mengedepankan pendekatan tematik-integratif dan berbasis kontekstual. Namun pada kenyataannya, tantangan yang dihadapi guru IPS di lapangan sangat kompleks, terutama menyangkut rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai kajian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS cenderung

dilaksanakan secara konvensional, monoton, dan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam diskusi maupun aktivitas belajar (Apriani et al., 2022; Rahmawati & Kusuma, 2023).

Kondisi serupa ditemukan di kelas VIII D SMPN 16 Kota Malang, sebuah sekolah yang berlokasi di kawasan perkotaan yang berdekatan dengan terminal bus dan area persawahan. Secara sosiologis, lingkungan ini sesungguhnya menyimpan kekayaan kasus kontekstual yang sangat relevan untuk pembelajaran IPS, mulai dari isu mobilitas sosial, masalah tenaga kerja informal, dinamika ekonomi pasar tradisional, hingga pergeseran fungsi lahan pertanian menjadi kawasan

komersial. Sayangnya, proses pembelajaran di kelas belum memanfaatkan potensi lingkungan kontekstual ini secara maksimal. Temuan awal para peneliti menunjukkan bahwa rata-rata tingkat keterlibatan siswa di kelas VIII D selama pra-siklus hanya 41,2%, yang jauh lebih rendah daripada indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Persentase kecil siswa yang bersedia menyampaikan ide, mengajukan pertanyaan, atau berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas mencerminkan hal ini.

Partisipasi aktif siswa merupakan fondasi utama terjadinya pembelajaran yang bermakna. Dewey (dalam Hasibuan & Moedjiono, 2021) berpendapat bahwa ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam situasi dunia nyata yang mengelilingi mereka, pembelajaran yang sebenarnya terjadi. Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky menyoroti betapa pentingnya kontak sosial dan kerja tim bagi pengembangan pengetahuan siswa (Santrock, 2020). Dalam konteks ini, strategi Station Learning menjadi relevan karena memungkinkan siswa untuk bergerak secara fisik dari satu stasiun ke

stasiun lain, mengerjakan tugas-tugas berbasis kasus yang berbeda-beda, serta berkolaborasi dengan teman-teman sebaya dalam kelompok kecil. Penelitian Fitriana & Setiawan (2023) membuktikan bahwa penerapan Station Learning pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional, dengan peningkatan rata-rata sebesar 28,4%. Lainnya, Kurniawan et al. (2024) mengatakan, pembelajaran berbasis stasiun mendorong peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa karena setiap stasiun menyajikan tantangan kognitif yang berbeda.

Di sisi lain, rendahnya motivasi semangat siswa turut menjadi faktor penghambat partisipasi belajar. Gamifikasi adalah salah satu strategi kreatif yang telah terbukti efektif dalam mengatasi masalah motivasi. Penerapan komponen permainan seperti poin, penghargaan, kontes, dan tantangan ke lingkungan non-permainan, termasuk pendidikan, dikenal sebagai gamifikasi (Deterding et al., 2011 dalam Hidayat & Nurhayati, 2023). Sistem Auction-Point yang dirancang dalam penelitian ini merupakan inovasi gamifikasi di

mana siswa mengumpulkan poin dari partisipasi aktif mereka di setiap stasiun, kemudian poin tersebut dapat digunakan untuk "membeli" atau "melelang" hak jawab, bonus nilai, maupun keistimewaan tertentu di akhir sesi pembelajaran. Mekanisme lelang ini terbukti mampu memunculkan daya saing yang sehat sekaligus memotivasi seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi agar memperoleh poin sebanyak-banyaknya (Aldila & Prasetyo, 2024; Mahmud et al., 2023). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran juga sejalan dengan kebutuhan generasi Z yang tumbuh bersama teknologi dan cenderung responsif terhadap tantangan berbasis reward (Prensky dalam Mustika & Rohmah, 2022).

Integrasi antara Station Learning berbasis kasus kontekstual dengan sistem gamifikasi Auction-Point merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang belum banyak mendapat perhatian, khususnya materi IPS di SMP dengan latar belakang lingkungan urban-rural seperti SMPN 16 Kota Malang. Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas kedua strategi tersebut secara terpisah. Hidayat & Nurhayati (2023)

membuktikan peningkatan motivasi belajar melalui gamifikasi pada mata pelajaran IPS sebesar 31,5%, selain itu Yusuf et al. (2022) menemukan bahwa pembelajaran berbasis kasus kontekstual di SMP mampu meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan nyata siswa. Namun belum ada penelitian yang mengintegrasikan keduanya dalam satu desain PTK yang sistematis. Dalam konteks ini, tantangan penerapan pendekatan Station Learning berbasis kasus dan gamifikasi Auction-Point untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa kelas VIII D di SMPN 16 Kota Malang pada mata pelajaran Ilmu Sosial menjadi fokus penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana penerapan teknik Station Learning berbasis kasus dan gamifikasi Auction-Point dalam dua siklus CAR meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan secara signifikan memajukan penciptaan strategi pengajaran studi sosial yang baru, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Secara praktis, pengajar studi sosial dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan di sekolah-sekolah

dengan karakteristik lingkungan serupa untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah kajian tentang integrasi pendekatan stasional dan gamifikasi dalam pembelajaran ilmu sosial di tingkat menengah pertama (Nugroho & Islamiyah, 2023; Setiawan et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Model spiral Kemmis & McTaggart (1988), yang memiliki empat langkah dalam setiap siklus—perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi—digunakan dalam studi Penelitian Tindakan Kelas (CAR) ini. CAR dipilih karena studi ini dimulai dengan isu-isu aktual yang muncul di kelas dan berupaya untuk segera dan terus menerus meningkatkan proses pembelajaran (Arikunto dkk., 2021; Wiriaatmadja, 2022).

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024–2025 di kelas VIII D SMPN 16 Kota Malang. Sebanyak 33 siswa, 19 di antaranya laki-laki dan 14 di antaranya perempuan, menjadi subjek penelitian. Mereka memiliki keberagaman dalam kemampuan akademik, status sosial ekonomi, dan

preferensi belajar. Sebelum pelaksanaan penelitian, uji instrumen dilakukan terhadap 10 siswa dari kelas VIII F sebagai responden uji coba yang tidak termasuk subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, termasuk dua pertemuan pembelajaran (masing-masing berlangsung selama 80 menit).

Instrumen dan Teknik Analisis

Data

Lembar observasi partisipasi pembelajaran dengan empat indikator utama—penyelidikan aktif, tanggapan aktif, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, dan keberanian untuk merefleksikan hasil—merupakan alat studi utama. Skala 1 hingga 4 digunakan untuk mengukur setiap indikator. Dengan rumus untuk persentase rata-rata partisipasi kelas, metode analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan ditetapkan jika setidaknya 80% siswa termasuk dalam kelompok "aktif" atau "sangat aktif" dan keterlibatan belajar siswa rata-rata mencapai setidaknya 75%.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen

Sebelum instrumen lembar observasi digunakan untuk mengambil data penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji apakah instrumen tersebut layak dan dapat dipercaya hasilnya. Proses ini dilakukan melalui dua tahap pengujian: uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam lembar observasi benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, yaitu partisipasi belajar siswa. Uji ini menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson, di mana nilai r hitung dari masing-masing butir dibandingkan dengan r tabel. Dengan jumlah responden uji coba $n = 10$ siswa dan tingkat signifikansi 5%, maka r tabel yang digunakan adalah 0,632. Sebuah butir pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel (0,632). Berikut adalah hasil uji validitas seluruh butir instrumen:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Lembar Observasi Partisipasi Belajar

N o.	Butir Pernyataan Instrumen	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru atau	0,841	0,632	Valid

N o.	Butir Pernyataan Instrumen	r Hitung	r Tabel	Keterangan
	kelompok lain			
2	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru atau kelompok lain	0,873	0,632	Valid
3	Siswa terlibat aktif dalam diskusi di kelompok stasiun	0,822	0,632	Valid
4	Siswa memberikan pendapat atau argumen dalam diskusi	0,756	0,632	Valid
5	Siswa mendengarkan dan merespons pendapat teman	0,712	0,632	Valid
6	Siswa mengerjakan tugas kasus di setiap stasiun dengan sungguh-sungguh	0,834	0,632	Valid
7	Siswa berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas	0,791	0,632	Valid
8	Siswa berpartisipasi aktif dalam sesi Auction-	0,868	0,632	Valid

N o.	Butir Pernyataan Instrumen	r Hitu ng	r Ta bel	Ketera ngan
	Point (pengumpul an dan penggunaan poin)			

Berdasarkan tabel di atas, seluruh 8 butir pernyataan instrumen memiliki r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,632), sehingga semua butir dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dengan demikian, instrumen lembar observasi ini sudah benar-benar mengukur aspek partisipasi belajar yang ingin diteliti. Selanjutnya, Reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria nilai $\geq 0,80$ dinyatakan reliabel

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (Cronbach's Alpha)

Juml ah Butir (k)	Nilai Cronbac h's Alpha (α)	Kriteria Reliabili tas	Kesimpu lan
8	0,864	Sangat Reliabel ($\alpha \geq 0,80$)	Instrume n layak digunaka n

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,864 berada pada kategori sangat reliabel (nilai α antara 0,80–1,00). Artinya, instrumen lembar observasi ini menghasilkan data yang konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur partisipasi belajar siswa. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut —

valid dan reliabel — maka instrumen ini siap digunakan dalam pengambilan data pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Paparan hasil penelitian disajikan secara kronologis mulai dari kondisi pra-siklus, hasil Siklus I, hingga hasil Siklus II. Data partisipasi belajar siswa dikumpulkan melalui lembar observasi yang telah tervalidasi pada setiap pertemuan pembelajaran.

Data Pra-Siklus (Kondisi Awal)

Observasi pra-siklus dilakukan sebelum penerapan strategi Station Learning dan Auction-Point. Pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab). Dari 33 siswa, hanya 6 siswa (18,2%) yang tergolong aktif bertanya, 8 siswa (24,2%) yang aktif menjawab, dan hampir tidak ada siswa yang secara sukarela mempresentasikan hasil kerja kelompok. Rata-rata partisipasi belajar kelas pada pra-siklus tercatat sebesar 41,2%, jauh di bawah indikator keberhasilan 75%. Rincian data pra-siklus disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Data Partisipasi Belajar Pra-Siklus (n = 33 Siswa)

N o.	Indikator Partisipasi	Rata-rata Skor	Jumlah Siswa (n)*	Persentase (%)	Kategori
1	Keaktifan Bertanya	1,33	11	33,3%	Belum Aktif
2	Keaktifan Menjawab	1,58	13	39,5%	Belum Aktif
3	Keterlibatan Diskusi Kelompok	1,79	15	44,8%	Cukup Aktif
4	Keberanian Presentasi & Auction-Point	1,24	10	31,0%	Belum Aktif
	Rata-rata Keseluruhan	1,49	14	41,2%	Belum Aktif

*Jumlah siswa dikonversi secara proporsional dari persentase capaian skor terhadap total 33 siswa

Hasil Siklus I

(1) Perencanaan. Pada tahap ini disusun RPP berbasis Station Learning dengan 4 kasus kontekstual yang terinspirasi dari lingkungan sekitar SMPN 16 Malang, yaitu: (1) Kasus mobilitas sosial pedagang di terminal, (2) Kasus perubahan fungsi lahan sawah menjadi permukiman, (3) Kasus tenaga kerja informal di sekitar terminal, dan (4) Kasus interaksi ekonomi antara pedagang dan penumpang bus. Sistem Auction-Point turut dirancang untuk mulai

diperkenalkan pada sesi akhir setiap pertemuan.

(2) Pelaksanaan Tindakan.

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan (2 x 80 menit). Siswa melaksanakan pembelajaran berbasis 4 kasus kontekstual di setiap stasiun secara berkelompok, dan sistem Auction-Point mulai diperkenalkan serta diterapkan pada sesi akhir setiap pertemuan.

(3) Observasi.

Hasil observasi Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pra-siklus. Rata-rata partisipasi belajar meningkat dari 41,2% menjadi 63,7%, naik sebesar 22,5 poin persentase. Sebanyak 21 siswa (63,6%) sudah berada pada kategori aktif atau sangat aktif.

Tabel 9. Rekapitulasi Data Partisipasi Belajar Siklus I (n = 33 Siswa)

N o.	Indikator Partisipasi	Rata-rata Skor	Jumlah Siswa (n)*	Persentase (%)	Kategori
1	Keaktifan Bertanya	2,36	19	59,0%	Cukup Aktif
2	Keaktifan Menjawab	2,67	22	66,8%	Cukup Aktif
3	Keterlibatan Diskusi Kelompok	2,82	23	70,5%	Aktif

N o.	Indikator Partisipasi	Rata-rata Skor	Jumlah Siswa (n)*	Persentase (%)	Kategori
4	Keberanian Presentasi & Auction-Point	2,33	19	58,3%	Cukup Aktif
	Rata-rata Keseluruhan	2,55	21	63,7%	Cukup Aktif

*Jumlah siswa dikonversi secara proporsional dari persentase capaian skor terhadap total 33 siswa

(4) Refleksi. Meskipun terjadi peningkatan yang cukup berarti, hasil Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan 75%. Refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa hambatan utama: (1) durasi di setiap stasiun terlalu singkat (8 menit) sehingga siswa belum selesai mendiskusikan kasus saat bel perpindahan berbunyi; (2) mekanisme Auction-Point terlalu kompleks untuk tahap awal, banyak siswa yang bingung dengan aturan lelang; (3) beberapa kasus terlalu sulit dipahami tanpa panduan kontekstual yang memadai. Berdasarkan refleksi ini, peneliti melakukan perbaikan untuk Siklus II.

Hasil Siklus II

(1) Perencanaan. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, disusun penyesuaian rencana tindakan berupa perpanjangan durasi per stasiun

menjadi 12 menit, penyederhanaan mekanisme Auction-Point dengan panduan visual, dan penambahan pertanyaan pemandu yang lebih terstruktur pada setiap kasus kontekstual.

(2) Pelaksanaan Tindakan.

Siklus II dilaksanakan dengan menerapkan seluruh penyesuaian tersebut: durasi per stasiun diperpanjang menjadi 12 menit, mekanisme Auction-Point disederhanakan dengan panduan visual, dan kasus dilengkapi dengan pertanyaan pemandu yang lebih terstruktur.

(3) Observasi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan Siklus I.

Tabel 10. Rekapitulasi Data Partisipasi Belajar Siklus II (n = 33 Siswa)

N o.	Indikator Partisipasi	Rata-rata Skor	Jumlah Siswa (n)*	Persentase (%)	Kategori
1	Keaktifan Bertanya	3,27	27	81,8%	Sangat Aktif
2	Keaktifan Menjawab	3,39	28	84,8%	Sangat Aktif
3	Keterlibatan Diskusi Kelompok	3,45	28	86,3%	Sangat Aktif

N o.	Indikator Partisipasi	Rata-rata Skor	Jumlah Siswa (n)*	Persentase (%)	Kategori
4	Keberanian Presentasi & Auction-Point	3,12	26	78,0%	Aktif
	Rata-rata Keseluruhan	3,31	28	82,6%	Sangat Aktif

*Jumlah siswa dikonversi secara proporsional dari persentase capaian skor terhadap total 33 siswa.

(4) Refleksi. Pada Siklus II, rata-rata partisipasi belajar siswa mencapai 82,6%, melampaui indikator keberhasilan 75%. Sebanyak 28 siswa (84,8%) berada pada kategori aktif atau sangat aktif, memenuhi kriteria minimal 80% siswa aktif. Dengan demikian, penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 11. Rekapitulasi Peningkatan Partisipasi Belajar Antar-Siklus

Indikator	Pra-Siklus (n)*	Pra-Siklus (%)	Siklus I (n)	Siklus I (%)	Siklus II (n)	Siklus II (%)	Peningkatan Total
Keaktifan Bertanya	11	33,3%	19	59,0%	27	81,8%	+48,5%

Indikator	Pra-Siklus (n)*	Pra-Siklus (%)	Siklus I (n)	Siklus I (%)	Siklus II (n)	Siklus II (%)	Peningkatan Total
Keaktifan Menjawab	13	39,5%	22	66,8%	28	84,8%	+45,3%
Keterlibatan Diskusi Kelompok	15	44,8%	23	70,5%	28	86,3%	+41,5%
Presentasi & Auction-Point	10	31,0%	19	58,3%	26	78,0%	+47,0%
Rata-rata Keseluruhan	14	41,2%	21	63,7%	28	82,6%	+41,4%

*Jumlah siswa dikonversi secara proporsional dari persentase capaian skor terhadap total 33 siswa

Pembahasan

Peningkatan partisipasi belajar siswa yang terjadi secara konsisten dari pra-siklus (41,2%) ke Siklus I (63,7%) dan Siklus II (82,6%) memberikan bukti empiris yang kuat bahwa integrasi Station Learning berbasis kasus kontekstual dengan Sistem gamifikasi Auction-Point terbilang efektif guna peningkatan keaktifan murid dalam mapel IPS. Peningkatan total sebesar 41,4 poin

persentase ini sejalan dengan temuan-temuan penelitian terdahulu yang akan dibahas berikut ini.

Secara khusus, analisis peningkatan antar-siklus menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa meningkat sebesar 22,5 poin persentase dari pra-siklus ke Siklus I (41,2% menjadi 63,7%), kemudian meningkat lebih tajam sebesar 18,9 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II (63,7% menjadi 82,6%). Jumlah siswa pada kategori aktif atau sangat aktif juga bertambah dari 21 siswa (63,6%) pada Siklus I menjadi 28 siswa (84,8%) pada Siklus II. Pola peningkatan yang konsisten dan justru menguat pada siklus kedua ini mengindikasikan bahwa perbaikan tindakan hasil refleksi Siklus I, berupa penyesuaian durasi stasiun dan penyederhanaan mekanisme Auction-Point, berkontribusi nyata terhadap kualitas keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan Syafitri et al. (2024) yang menegaskan bahwa perbaikan tindakan berdasarkan refleksi siklus sebelumnya secara konsisten mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada siklus berikutnya. Penyempurnaan mekanisme gamifikasi pada Siklus II turut memperkuat temuan Prananda et al.

(2024) bahwa penyederhanaan aturan dan panduan permainan yang lebih jelas berperan penting dalam mengoptimalkan motivasi dan partisipasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Pertama, efektivitas Station Learning dalam meningkatkan partisipasi belajar dapat dijelaskan melalui kerangka teori konstruktivisme dan teori pembelajaran aktif. Station Learning mendorong siswa untuk berpindah secara fisik, bekerja dalam kelompok kecil, dan menghadapi tantangan kasus yang berbeda di setiap stasiun. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kooperatif yang secara alami mendorong siswa untuk saling berkomunikasi, berdebat, dan berkolaborasi (Fitriana & Setiawan, 2023). Penelitian Kurniawan et al. (2024) menemukan bahwa siswa yang belajar melalui model stasional menunjukkan peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif yang signifikan dibandingkan siswa yang belajar secara klasikal. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian ini, di mana indikator keterlibatan diskusi kelompok mengalami peningkatan tertinggi dari 44,8% menjadi 86,3%.

Kedua, penggunaan kasus kontekstual dari lingkungan sekitar terminal dan area persawahan terbukti mampu meningkatkan relevansi materi bagi siswa. Siswa lebih mudah memahami dan terlibat dengan materi IPS ketika kasus yang dibahas adalah fenomena yang mereka temui sehari-hari di lingkungan tempat tinggal dan sekolah mereka (Yusuf et al., 2022; Nugroho & Islamiyah, 2023). Konsep Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL), yang menyoroti pentingnya menghubungkan konten akademik dengan pengalaman kehidupan nyata siswa, sejalan dengan metode pembelajaran kontekstual ini (Elaine B. Johnson dalam Trianto, 2021). Apriani dkk. (2022) menemukan bahwa pengajaran studi sosial berbasis konteks lokal sangat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang semakin memperkuat kesimpulan ini.

Ketiga, sistem gamifikasi Auction-Point terbukti efektif sebagai pemantik motivasi ekstrinsik yang mendorong partisipasi aktif. Mekanisme pengumpulan dan lelang poin menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas. Siswa yang sebelumnya pasif mulai termotivasi untuk aktif berpartisipasi

agar mendapatkan poin yang cukup untuk bersaing dalam sesi lelang. Perilaku ini konsisten dengan teori motivasi penentuan diri (SDT) Deci & Ryan (dalam Hidayat & Nurhayati, 2023), di mana elemen kompetisi dan reward dalam gamifikasi memenuhi kebutuhan kompetensi dan keterkaitan sosial siswa. Aldila & Prasetyo (2024) juga menemukan bahwa sistem poin berbasis lelang lebih efektif dibandingkan sistem reward konvensional karena mengandung unsur ketidakpastian yang meningkatkan rasa penasaran dan antusiasme siswa.

Keempat, peningkatan yang lebih tajam pada Siklus II dibandingkan Siklus I juga mengindikasikan bahwa proses refleksi dan perbaikan dalam siklus PTK sangat krusial. Penyesuaian durasi stasiun dari 8 menit menjadi 12 menit memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk benar-benar mendalami kasus, bukan sekadar menyelesaikan tugas secara terburu-buru. Penyederhanaan mekanisme Auction-Point juga terbukti meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam sesi lelang. Temuan ini memperkuat argumen Wiriadatmadja (2022) bahwa PTK yang

dilaksanakan dengan refleksi mendalam dan perbaikan sistematis akan menghasilkan peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih optimal dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan menyenangkan sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya dalam mata pelajaran ilmu sosial yang banyak memuat konten sosial-komunitas yang membutuhkan pemikiran kritis dan reflektif (Setiawan et al., 2024; Mahmud et al., 2023; Rahmawati & Kusuma, 2023).

KESIMPULAN

Penerapan strategi Station Learning berbasis kasus kontekstual yang dikombinasikan dengan sistem gamifikasi Auction-Point telah terbukti secara signifikan meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VIII D di SMPN 16 Kota Malang dalam mata pelajaran IPS, berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang telah dipaparkan. Dari pra-siklus (41,2%) ke Siklus I (63,7%) dan Siklus II (82,6%), peningkatannya stabil, dengan total peningkatan sebesar 41,4 poin persentase. Pada akhir Siklus II, sebanyak 84,8% siswa telah berada pada kategori aktif atau sangat aktif,

melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% siswa aktif.

Peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan ke depan. Bagi guru IPS, strategi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam sistem Auction-Point, misalnya melalui aplikasi sederhana berbasis *smartphone* untuk pencatatan dan tampilan poin secara *real-time*. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk meneliti dampak jangka panjang dari strategi ini terhadap hasil belajar kognitif dan pengembangan keterampilan sosial siswa. Bagi sekolah, perlu disediakan fasilitas ruang belajar yang lebih fleksibel untuk mendukung model pembelajaran stasional yang membutuhkan mobilitas fisik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldila, R., & Prasetyo, B. (2024). Implementasi gamifikasi sistem poin-lelang dalam pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 45-58. <https://doi.org/10.21831/jpip.v6i1.58432>
- Apriani, D., Susanto, H., & Kurniasih, R. (2022). Pengaruh pembelajaran

- berbasis konteks lokal terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 31(2), 112-125. <https://doi.org/10.17977/um021v31i22022>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Self-determination theory in human motivation and personality. *Psychological Inquiry*, 31(4), 307-314. <https://doi.org/10.1080/1047840X.2020.1815384>
- Fitriana, A., & Setiawan, D. (2023). Penerapan model pembelajaran station rotation untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 78-92. <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i1.24531>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (Edisi 10)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, M., & Nurhayati, S. (2023). Efektivitas gamifikasi berbasis poin dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 198-212. <https://doi.org/10.21009/JTP.25.2.5>
- Kurniawan, A., Fauzi, R., & Handayani, T. (2024). Station-based learning model dan dampaknya terhadap keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 11(1), 55-70. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v11i1.62311>
- Mahmud, A., Sulisty, G. H., & Prasetyowati, D. (2023). Analisis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran aktif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 40(1), 33-47. <https://doi.org/10.17977/um005v40i12023>
- Mustika, W., & Rohmah, L. (2022). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran generasi Z: Teori, implementasi, dan tantangan. *Jurnal Kependidikan*, 6(3), 567-582. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.5112>
- Nugroho, P., & Islamiyah, M. (2023). Pembelajaran IPS berbasis lingkungan lokal untuk penguatan literasi sosial siswa SMP di era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(2), 89-104. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i2.3784>

- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18683>
- Rahmawati, F., & Kusuma, A. W. (2023). Problematika pembelajaran IPS konvensional di SMP dan solusi inovatif berbasis pendekatan aktif. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 5(2), 77-91. <https://doi.org/10.7454/jsht.v5i2.1132>
- Santrock, J. W. (2020). Psikologi pendidikan (Edisi 5) (Penerjemah: Diana Angelica). Salemba Humanika.
- Setiawan, R., Zainudin, M., & Pratiwi, D. A. (2024). Inovasi pembelajaran IPS abad 21: Integrasi pendekatan kontekstual dan teknologi gamifikasi di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 12(1), 23-38. <https://doi.org/10.17977/um030v12i12024>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi 3). Alfabeta.
- Syafitri, A., Mayangsari, P., & Enjelina, D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 76 Sungai Buluh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 775-783. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15066>
- Trianto. (2021). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik: Konsep, landasan teoretis-praktis dan implementasinya (Edisi revisi). Prestasi Pustaka.
- Wiriaatmadja, R. (2022). Metode penelitian tindakan kelas: Untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen (Edisi ke-12). Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M., Harianto, S., & Dewi, K. (2022). Pembelajaran berbasis kasus kontekstual pada IPS SMP: Meningkatkan relevansi dan pemahaman konsep sosial-ekonomi siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 11(3), 451-466. <https://doi.org/10.23887/jish.v11i3.47802>