

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 098166 PERUMNAS

Melvin Melanthon Simanjuntak^{1*}, Maria Barus²,
Adelina Deis Frentina Purba³

^{1, 2, 3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.

^{1*}melvin.stak@gmail.com, ²mariabarusmedan86@gmail.com,

³adelinapurba889@gmail.com

*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an influence of the Gamification Learning Model on the Science Learning Outcomes of Grade V Students in Learning Light and Its Properties at UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. There are 2 hypotheses in this study, namely (1) Alternative hypothesis (Ha), there is a significant influence of the application of the Gamification Model on the Science Learning Outcomes of Grade V Students in Learning Light and Its Properties at UPTD SD Negeri 098166 Perumnas and (2) Null hypothesis (H0), there is no significant influence of the application of the Gamification Model on the Science Learning Outcomes of Grade V Students in Learning Light and Its Properties at UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. This research is a quantitative study with a pre-experimental design using a "one group pretest-posttest design." The population of this study was all 28 fifth-grade students. Because the population size was less than 50, this population was used as the sample in this study. The data collection techniques used were tests (pretest and posttest) and documentation techniques while the data analysis used was the N-Gain Test and Hypothesis Test. Based on the results of the data analysis, it is known that the t-count result is 14.426 with a significance level of 0.05. So it can be concluded that there is an Effect of the Gamification Model on the Science Learning Outcomes of Grade V Students in Learning Light and Its Properties at the UPTD of SD Negeri 098166 Perumnas. This means that Ha is accepted and H0 is rejected.

Keywords: *Influence, Gamification Model, Learning Outcomes of Light and Its Properties*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V pada Pembelajaran Cahaya dan Sifatnya di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. Hipotesis penelitian ini ada 2 yaitu (1) Hipotesis alternative (Ha), ada pengaruh yang signifikan dari penerapan Model *Gamification* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V pada Pembelajaran Cahaya dan Sifatnya di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas dan (2) Hipotesis nol (H0), tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan Model *Gamification* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V pada Pembelajaran Cahaya dan Sifatnya di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-experimental design yang menggunakan desain "one group pretest-posttest"

design". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 50 orang maka populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*) dan teknik dokumentasi sedangkan analisis data yang digunakan adalah Uji N-Gain dan Uji Hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa hasil thitung sebesar 14,426 dengan taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan ada Pengaruh Model *Gamification* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V pada Pembelajaran Cahaya dan Sifatnya di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. Ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Pengaruh, Model *Gamification*, Hasil Belajar Cahaya dan Sifatnya

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting untuk memajukan generasi penerus bangsa dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga merupakan elemen penting dari kehidupan manusia dan pencapaian pembangunan nasional. Pada setiap mata pelajaran di sekolah dasar ada yang dinamakan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk hubungan antara makhluk hidup, benda mati, dan lingkungannya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan alam semesta. Pembelajaran

dengan model yang beragam dapat dijadikan sebuah alternatif, dimana dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan supaya mencapai tujuan pendidikan. Pendidik yang baik ialah guru yang senantiasa berupaya membuat kondisi pembelajaran yang terbaik untuk peserta didiknya.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan permasalahan yang terjadi pada Model pembelajaran yang digunakan di kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas belum secara optimal mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Gamification adalah perancangan permainan yang digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat berpikir secara kritis sehingga dapat

menyelesaikan masalah pada pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Kapp (2012) mendefinisikan *Gamification* sebagai suatu konsep yang mekanismenya berbasis permainan, tindakan yang memotivasi, estetika dan permainan berpikir untuk menarik pembelajar, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Penggunaan model pembelajaran *Gamification* masih tergolong jarang diterapkan dalam proses pembelajaran di UPTD SD Negeri 098166 maupun di sejumlah sekolah lainnya, khususnya di sekolah negeri. Pembelajaran secara konvensional atau ceramah menjadi pilihan alternatif dalam menyampaikan materi ajar terhadap siswa. Sama halnya dengan hasil pengamatan di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas, permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut cukup serius untuk diteliti. Pembelajaran di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas masih di temukan menggunakan model pembelajaran ceramah. Model Pembelajaran ceramah di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas lebih sering menggunakan buku-buku pelajaran yang disediakan pemerintah bagi sekolah dasar. Adapun bahan ajar

dalam buku tersebut masih di temukan secara berulang. Tampaknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan termotivasi dalam pembelajaran konvensional. Materi pelajaran yang dianggap membosankan atau terlalu teoritis dapat menyebabkan penurunan minat belajar. Ada Beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep-konsep abstrak atau rumit dalam mata pelajaran tertentu, seperti IPAS.

Peneliti menemukan masalah yang ada pada mata pelajaran IPAS kelas V SD 098166 Perumnas. Dengan adanya masalah-masalah yang ditemukan pada sekolah tersebut membuat siswa yang belajar menjadi kurang antusias pada saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Kurangnya antusias siswa pada saat pembelajaran ternyata berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa terutama pada saat ujian dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD

Negeri 098166 Perumnas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. Alasan memilih UPTD SD Negeri 098166 Perumnas sebagai tempat penelitian, yaitu karena peneliti menemukan beberapa masalah berkaitan dengan model pembelajaran yang dilakukan guru dikelas terhadap hasil belajar peserta didik yang rendah, sehingga peneliti bermaksud untuk memperbaikinya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September tahun pelajaran 2025/2026.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, dimana dalam penelitian ini penulis mencari pengaruh variabel "x" terhadap variabel "y". Menurut Sugiyono (2018:11) metode penelitian eksperimen adalah "suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu". Sedangkan metode eksperimen yang digunakan adalah Quasi experiment. Hal ini dikarenakan subjek yang akan diteliti merupakan siswa yang terdaftar di kelas, sehingga tidak memungkinkan untuk

membuat kelompok baru secara acak. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design Group*. Desain yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas yang berjumlah 28 siswa. Dalam pengambilan sampel penelitian menggunakan *sampling total*. Menurut Sugiyono (2019:133) sampel total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian ini adalah kelas V terdiri dari 28 siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi pembelajaran IPAS di kelas menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas tergolong rendah, siswa kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, dan Model pembelajaran yang diterapkan belum variatif. Satu-satunya sumber utama pembelajaran pada kelas V untuk belajar IPAS adalah buku dari sekolah yang

jumlahnya terbatas dan tulisan yang ukurannya kecil dengan dilengkapi gambar yang masih kurang menarik. Dengan demikian perlu adanya inovasi perubahan dalam model pembelajaran yang mampu membantu siswa belajar IPAS dengan lebih mudah dan menarik perhatian siswa untuk belajar.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dituliskan pada bab sebelumnya, maka pada bab ini dibahas mengenai: Pengaruh Model pembelajaran Gamification terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas.

Dari sampel penelitian sebanyak 28 peserta didik, sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan *pretest*. Kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Gamification* dilanjutkan dengan *posttest*. Setelah data *pretest* dan *posttest* terkumpul, dilakukan perhitungan hasil belajar dengan menggunakan uji N-Gain dan uji hipotesis .

Hasil *pretest* yang telah dilakukan menunjukkan, bahwa nilai rata-rata kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas, diperoleh nilai total rata-rata sebesar 43,75 dengan

presentase 43,75 % dalam kategori tidak baik. Hasil nilai total rata-rata *pretest* tersebut berada di bawah KKM 70 yang ditentukan sekolah.

Hasil *posttest* dilakukan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Gamification* yang menunjukkan, bahwa nilai rata-rata siswa kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas, diperoleh nilai total rata-rata *posttest* sebesar 84,36 dengan presentase 84,36% dalam kategori kategori sangat baik, berarti bahwa sebagian besar siswa sudah menguasai pelajaran IPAS dengan materi Cahaya dan Sifat-sifatnya. Hasil nilai total rata-rata *posttest* berada diatas nilai KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah.

Hasil uji N-Gain yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data tersebut terdapat keefektifitasan tinggi hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengujian N-Gain yang diperoleh adalah 0,7011 lebih besar dari 0,7 atau $0,7011 > 0,7$. Maka tingkat keefektifitasan penggunaan Model Pembelajaran *Gamification* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPTD SD Negeri 098166 Perumnas ada pada tingkat tinggi. Pengujian ini

diperoleh melalui perbandingan skor *pretest* siswa dengan skor *posttest* siswa yang dimana dapat diperoleh siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan.

Hasil uji hipotesis (uji t) dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model *gamification* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. Hasil uji hipotesis dengan nilai sig sebesar $0.000 < 0,05$ dan dari hasil analisis uji *paired sample test* dapat diketahui t_{hitung} sebesar 14,895 sedangkan t_{tabel} dengan df (dengan frekuensi) sebesar $28-1= 27$ dan taraf signifikan 0,05 adalah 2,052. Sehingga diperoleh $14,895 > 2,052$. Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Hasil Belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan secara keseluruhan terhadap data penelitian mengenai Model pembelajaran *Gamification* pada pelajaran IPAS terhadap hasil

belajar siswa, maka sesuai dengan rumusan masalah peneliti memperoleh kesimpulan , yaitu hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan Model pembelajaran *Gamification* sebanyak 28 siswa dengan ketuntasan nilai rata-rata 84,36 diatas KKM dari seluruh siswa yang berjumlah 28 siswa. Maka dari itu diperoleh t_{hitung} sebesar 14,895 sedangkan t_{tabel} dengan df (dengan frekuensi) sebesar $28-1= 27$ dan taraf signifikan 0,05 adalah 2,052. Sehingga diperoleh $14,895 > 2,052$. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian terlihat bahwa: terdapat Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Hasil Belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas..

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto (2017:110) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary*

- Things*. Brookline, MA: Bibliomotion.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15. ACM.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, M., & Sari, R. P. (2021). "Efektivitas Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Classcraft dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa SD." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(2), 98–105.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, K. M. (2014). *Gamifikasi Pembelajaran: Strategi Mengubah Belajar Menjadi Menyenangkan*. Jakarta: Erlangga.
- Novitasari, D., & Yuliani, D. (2022). "Penerapan Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(2), 101–110.