

**OPTIMALISASI MINAT BELAJAR IPS SISWA SD
MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI**

**Alningtyas Nurita¹, Aulia Natasya Putri², Shafda Sadida Mawaddah³,
Arita Marini⁴, Mahmud Yunus⁵**

¹⁻⁵Universitas Negeri Jakarta

¹alnigtyasnuritas@gmail.com, ²aulianatasya151@gmail.com, ³shafdasama@gmail.com,
⁴aritamarini@unj.ac.id, ⁵mahmud.yunus@unj.ac.id

Abstrak

Minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali rendah, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Sifat materi IPS yang abstrak dan terkesan monoton sering membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa SD melalui kajian literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berdampak positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan, dan papan skor mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi dapat dioptimalkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa SD.

Kata kunci: Gamifikasi, Minat, IPS, Pembelajaran.

Article History

Received: December 2024
Reviewed: December 2024
Published: December 2024
Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/SINDORO.v1i2.365
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang penting di tingkat Sekolah Dasar (SD), karena bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep-konsep sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah yang mendasari kehidupan bermasyarakat. Menurut Susanto (2016), pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dasar yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan, serta menanamkan nilai-nilai moral dan karakter pada siswa sejak usia dini. Meskipun begitu, pembelajaran IPS di SD sering kali kurang diminati oleh siswa karena sifatnya yang cenderung abstrak dan lebih bersifat teoretis. Banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran IPS kurang menarik dan monoton, sehingga minat mereka terhadap pelajaran ini cenderung rendah.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Winkel (2012) mendefinisikan minat belajar sebagai ketertarikan atau keinginan untuk mempelajari sesuatu yang menumbuhkan semangat dalam diri siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Minat belajar yang rendah dapat berdampak negatif terhadap pemahaman siswa terhadap materi, keterlibatan dalam kegiatan kelas, dan akhirnya pada hasil belajar yang dicapai. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk mencari metode dan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pelajaran yang cenderung dianggap membosankan seperti IPS.

Dalam upaya mengatasi rendahnya minat belajar, berbagai pendekatan inovatif mulai diterapkan di bidang pendidikan, salah satunya adalah pendekatan gamifikasi. Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi individu. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi berperan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menghadirkan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan, dan papan skor. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Tiwa (2020) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Hal ini terjadi karena anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung lebih menyukai aktivitas yang melibatkan elemen permainan, sehingga mereka menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Jannah dkk., (2023) yang mengimplementasikan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti Quizizz, juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini membuktikan bahwa gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan, yang dapat mengoptimalkan minat belajar siswa terhadap pelajaran yang awalnya dianggap sulit atau membosankan.

Pendekatan gamifikasi tidak hanya relevan dengan teori-teori motivasi belajar, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Emda (2018) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, baik itu secara internal maupun eksternal. Gamifikasi mampu memberikan motivasi eksternal melalui elemen-elemen permainan yang memberikan penghargaan pada setiap pencapaian siswa, sehingga mereka terdorong untuk mencapai hasil yang lebih baik. Berdasarkan penelitian dan kajian teori yang ada, artikel ini akan membahas bagaimana pendekatan gamifikasi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD. Diharapkan, temuan ini dapat memberikan rekomendasi yang aplikatif bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka atau tinjauan literatur. Pendekatan ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis dampak media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, dengan mengacu pada hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Studi kepustakaan adalah proses pengumpulan materi yang relevan dengan penelitian dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, literatur khusus, dan karya-karya penulis terkait (Moto, 2019). Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai publikasi, termasuk jurnal, artikel, dan buku yang mengulas tentang penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar.

Sumber-sumber data dipilih melalui proses seleksi yang cermat, dengan mempertimbangkan keakuratan, kebaruan, dan kredibilitas dari sumber yang digunakan, sehingga hanya bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan relevan yang dianalisis dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan kemudian disusun dalam bentuk tabel yang berisi informasi seperti judul penelitian, nama penulis, tahun publikasi, metode yang digunakan, serta hasil penelitian, termasuk studi yang dilakukan oleh Mattwang (2023) mengenai pengaruh gamifikasi pada motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, hanya sumber-sumber terpercaya dan relevan yang digunakan. Peneliti juga melakukan verifikasi terhadap keakuratan data yang diperoleh. Proses penelitian ini dilakukan dengan tetap mematuhi prinsip etika penelitian, termasuk penggunaan sumber secara legal dan tidak melanggar hak cipta. Melalui analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Judul dan jurnal	Penulis dan tahun	Metode	Hasil
1	STEM-Based <i>Wordwall Labeled Diagram Gamification Learning Media for Elementary Students' Critical Thinking in Social Studies Learning</i> (DIDAKTIKA)	Khuldiana Azizah Fauziyati, Sriyanto Sriyanto (2023)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis <i>pre-eksperimental design</i> dengan desain <i>one group pretest-posttest</i>	Penerapan gamifikasi <i>wordwall labelled</i> diagram sebagai media pembelajaran IPS berbasis STEM berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V pada materi letak geografis Indonesia.
2	Keefektifan Metode Permainan Terhadap Minat Belajar IPS (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)	Dewi Probowati (2018)	Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan daripada metode ceramah.

				Keefektifan ditunjukkan dengan peningkatan minat belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.
3	Penerapan Media Pembelajaran <i>Gamification</i> Berbasis <i>Word Wall</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (BUDDAYAH)	Tita Diah Alia Putri, Ramadhan Wahyudi, Chailla Sabrina, Mutiara Putri Nabila, M. Anwar Azhari Lubis, Eka Yusnaldi (2024)	Metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi media pembelajaran berbasis <i>Word Wall</i> dapat meningkatkan dorongan siswa untuk belajar IPS. Dengan menggunakan teknologi dan elemen interaktif, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Pada gilirannya, siswa dapat lebih memahami materi pelajaran yang kompleks seperti IPS.
4	Efektivitas Penggunaan <i>Game</i> Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur <i>Review</i> (Milenial)	Yovita, Winda Fajar Qomariah, Alaniyah Syafaren (2022)	Metode <i>Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses</i> atau yang biasa disebut PRISMA.	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa pada tingkat sekolah dasar seperti kemampuan komunikasi matematis siswa, aktivitas belajar hasil belajar, kemampuan berpikir kritis siswa, motivasi, keterampilan menulis dan masih banyak lagi.
5	Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar (Edukatif)	Muh. Syilfa Nooviar, Vaira Indah Wahyuni, Selvia Deviv (2024)	Jenis penelitian yang diadopsi dalam penelitian ini adalah Kuantitatif <i>Pre-Experimental</i> dengan desain <i>One - Group Pre-test Post-test</i>	Penerapan strategi gamifikasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar dan motivasi siswa SDN Inpres 231 Nipa Kelas V. Strategi gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga

				memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.
6	Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik (JTIEE)	Ainin Shofiyah, Khoirul Anwar (2024)	Metode campuran (<i>mixed methods</i>) dalam pendekatannya. yaitu memadukan kuantitatif dan kualitatif	Penggunaan gamifikasi pada kelas II berpengaruh positif pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan pemberian gamifikasi peserta didik lebih antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menggabungkan PBL dengan gamifikasi dan Setelah pemberian gamifikasi peserta didik lebih aktif, Lebih percaya diri, Lebih aktif dan berani bertanya, Lebih semangat dalam pembelajaran, Bisa bekerjasama dengan teman, Lebih mudah memahami materi, Lebih fokus dalam memperhatikan guru. penelitian ini telah memberikan kajian yang konkrit tentang aspek pentingnya keaktifan belajar peserta didik.
7	Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD	Helena May Sela, Maharani Oktavia, Puji Ayurachmawati (2023)	<i>Research and Development (RnD)</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan pemahaman mereka terhadap materi.

8	Penerapan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 31 Lau Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar	Drs. Lutfi, Nasaruddin, Suci (2023)	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil belajar siswa meningkat dalam mata pelajaran IPS melalui penerapan media congklak di kelas IV SD Negeri 31 Lau Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar.
9	Penerapan <i>Game</i> Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia (Berajah)	Fitriani Anis Fuadah	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan <i>game</i> edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
10	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis <i>Game</i> Edukatif IPS di Sekolah Dasar (BASICEDU)	Desi Yulianti, Minsih (2022)	Penelitian pengembangan atau R&D (<i>Research and Development</i>)	Media Kartu Pak Alam dapat dipakai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran materi kenampakan alam. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Azizah, 2019) bahwa media kartu bermanfaat dengan terciptanya suasana pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Dampaknya peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta menambah hidupnya peran peserta didik dalam pembelajaran.
11	Penerapan <i>Game</i> Quizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi ASEAN Pada Siswa Kelas VI SD Negeri	PURWANTI (2023)	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil belajar pembelajaran IPS materi ASEAN pada peserta didik kelas VI SD Negeri Sanggrahan dapat meningkat dengan menggunakan media <i>Game</i> Quizz, dibuktikan dengan

	Sanggrahan (Elementary)			adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar mencapai kategori nilai yang telah ditetapkan.
--	----------------------------	--	--	--

PEMBAHASAN

Penerapan gamifikasi dengan menggunakan *Wordwall*, khususnya fitur *labelled* diagram, sebagai media pembelajaran IPS berbasis STEM telah terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Dalam pembelajaran materi letak geografis Indonesia, pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, tetapi juga memacu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan metode ini, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga diajak untuk berpikir lebih mendalam dan menganalisis informasi secara kritis. Pendekatan berbasis gamifikasi ini juga mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan.

Hasil penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan jauh lebih efektif dibandingkan metode ceramah, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Studi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Bayan pada siswa kelas III menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar yang jauh lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan menyenangkan. Interaktivitas yang ditawarkan oleh metode ini membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Gamifikasi berbasis media pembelajaran, seperti *Wordwall*, memberikan kontribusi yang besar dalam membangun motivasi siswa untuk belajar IPS. Penggunaan teknologi ini mengintegrasikan elemen-elemen interaktif yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media seperti *Wordwall* dirancang untuk memanfaatkan rasa ingin tahu dan dorongan bermain siswa, sehingga mereka merasa pembelajaran menjadi lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran IPS, yang sering dianggap kompleks dan membosankan oleh sebagian siswa, dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami melalui pendekatan yang kreatif ini.

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui gamifikasi, juga mempermudah siswa untuk memahami materi yang selama ini dianggap sulit. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung yang didukung oleh visualisasi yang menarik dan interaktif. Dengan metode ini, pembelajaran tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan, melainkan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Pada akhirnya, siswa tidak hanya lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, tetapi juga mampu memahami dan menguasai materi IPS dengan lebih baik.

Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan edukasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan dampak positif pada berbagai aspek pembelajaran lainnya di tingkat sekolah dasar. Beberapa aspek yang mendapat peningkatan signifikan meliputi kemampuan berpikir kritis siswa, motivasi belajar, keterampilan menulis,

kemampuan komunikasi matematis, hingga hasil belajar secara keseluruhan. Media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa untuk lebih tertarik dalam belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif seperti *Wordwall*, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era teknologi saat ini. Selain itu, gamifikasi mampu menjawab tantangan pembelajaran materi yang membutuhkan pemikiran kritis, seperti IPS, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara mendalam, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian memberikan hasil berupa media pembelajaran berbentuk permainan monopoli untuk mata pelajaran IPS dengan fokus materi Kebudayaan Indonesia. Penelitian dilakukan di SD Negeri 144 Palembang dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat untuk mendesain media permainan. Setelah desain selesai, produk ini dicetak dan divalidasi oleh tiga ahli, yang terdiri dari dua dosen dan satu guru. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran perbaikan guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran tersebut.

Pengembangan permainan monopoli ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Tahap pertama, yaitu analisis, dilakukan dengan mengamati kebutuhan siswa di SD Negeri 144 Palembang pada bulan Desember 2022. Observasi mengungkapkan adanya masalah dalam pembelajaran IPS, seperti kurangnya variasi media pembelajaran dan metode pengajaran yang cenderung konvensional, seperti ceramah dan diskusi. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang antusias terhadap pembelajaran. Meskipun sekolah memiliki beberapa alat bantu pembelajaran seperti boneka, kartu kwartet, dan gambar pahlawan, media ini jarang digunakan secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media permainan monopoli sebagai solusi alternatif. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi Kebudayaan Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pada tahap analisis, peneliti juga mengkaji isi materi pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP). Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami keberagaman budaya Indonesia, sehingga penting untuk mengenalkan mereka pada materi ini dengan pendekatan yang kreatif.

Tahap selanjutnya adalah desain, di mana peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk membuat prototipe media permainan monopoli. Desain ini mencakup berbagai komponen permainan seperti papan monopoli, kartu informasi, kartu pertanyaan, kartu petunjuk, kartu aset, uang mainan, dan elemen pendukung lainnya. Setiap komponen dirancang untuk mendukung interaksi siswa selama permainan berlangsung. Peneliti juga menyusun *storyboard* dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran visual yang jelas tentang cara permainan ini akan digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, pengembangan permainan ini mengintegrasikan aspek-aspek pembelajaran berbasis proyek untuk melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan ini melibatkan siswa dalam proses pembuatan proyek kreatif, mulai dari perencanaan hingga evaluasi hasil. Salah satu contohnya adalah penggunaan metode permainan *Mystery Box* dalam pembelajaran berbasis diferensiasi. Pendekatan ini diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV dalam dua siklus penelitian, di mana setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, dan lembar kegiatan siswa. Modul ajar disusun berdasarkan topik keinginan dan kebutuhan, dengan aktivitas yang dirancang untuk mendorong siswa bekerja secara kelompok. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai aktivitas menarik, seperti bermain *Mystery Box*, menjawab pertanyaan pemantik, dan menyusun proyek kelompok. Observasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara pelaksanaan pembelajaran dengan rencana yang telah dibuat. Tahap refleksi menjadi bagian penting untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Pada siklus pertama, ditemukan beberapa kendala, seperti siswa yang kurang fokus dan tidak aktif dalam kelompok. Namun, melalui perbaikan pada siklus kedua, guru mampu menjadi fasilitator yang lebih efektif, dan siswa menunjukkan peningkatan partisipasi serta kreativitas dalam menyelesaikan proyek.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa. Pada tahap pra-siklus, hanya 33,33% siswa yang tergolong kreatif tinggi, tetapi angka ini meningkat menjadi 83,33% pada siklus kedua. Peningkatan ini dicapai melalui penerapan metode pembelajaran berbasis diferensiasi yang dirancang untuk mengakomodasi gaya belajar dan minat siswa. Metode ini juga terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, membuat keputusan, dan bekerja secara kolaboratif. Lebih jauh, penerapan media pembelajaran inovatif seperti permainan *Mystery Box* telah terbukti mampu memotivasi siswa untuk belajar. Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan diferensiasi tidak hanya meningkatkan keterampilan kreatif tetapi juga minat belajar siswa. Guru yang menggunakan pendekatan ini bertanggung jawab untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan perkembangan siswa, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi aktif.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan tantangan dalam pelaksanaannya, seperti sulitnya menjaga kondusivitas kelas selama pengerjaan proyek dan adanya siswa yang masih bergantung pada guru. Oleh karena itu, perbaikan dalam pembagian tugas dan pengelolaan waktu diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, pengembangan media permainan monopoli dan penerapan metode pembelajaran berbasis diferensiasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas dan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS. Temuan ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran di sekolah dasar terus mengalami inovasi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan media dan metode pembelajaran inovatif dapat memberikan dampak signifikan terhadap aktivitas, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Artikel ini mengintegrasikan hasil dari tiga penelitian

berbeda yang semuanya berfokus pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di sekolah dasar.

Penelitian pertama menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Fokusnya adalah pada penerapan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada beberapa aspek: aktivitas guru meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 100% pada siklus III; aktivitas siswa meningkat dari 51,5% pada siklus I menjadi 85,5% pada siklus III. Dengan penggunaan *game* edukasi, siswa lebih termotivasi untuk belajar IPS. Hasil kerja kelompok menunjukkan kenaikan skor rata-rata dari 73 (siklus I) menjadi 87,5 (siklus III), dengan persentase kelulusan KKM mencapai 100%. Sementara itu, nilai tes formatif rata-rata meningkat dari 67 (siklus I) menjadi 83 (siklus III), dengan persentase kelulusan 92,5%. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian kedua mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Pak Alam, yang dirancang menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*). Media ini merupakan kartu edukasi yang dilengkapi dengan QR code dan website untuk memberikan informasi interaktif mengenai kenampakan alam, yang merupakan salah satu materi IPS kelas IV. Penelitian ini melibatkan lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi, aspek kepenulisan, tampilan, kemampuan, efisiensi, dan penyajian media masing-masing mendapatkan skor rata-rata di atas 85%, yang berkategori "sangat layak". Penilaian dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan materi pembelajaran. Seluruh siswa yang diuji coba merasa senang menggunakan media ini karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, memudahkan siswa memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan motivasi belajar. Kartu Pak Alam menjadi contoh bagaimana media berbasis teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif.

Penelitian ketiga mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran berbasis *Game Quizizz* pada materi IPS tentang ASEAN. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pada pra-siklus, pencapaian indikator siswa hanya 42%, meningkat menjadi 54% pada siklus I, dan mencapai 81% pada siklus II. Media ini mempermudah guru dalam memberikan tugas, melakukan penilaian, dan menyediakan evaluasi berbasis data statistik. Dengan format kuis interaktif, siswa lebih tertarik untuk belajar dan aktif selama proses pembelajaran.

Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan media dan metode inovatif. *Game* edukasi seperti Marbel Budaya Nusantara mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sementara Kartu Pak Alam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *Game Quizizz* menunjukkan efektivitasnya dalam memberikan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan dan penerapan media serta metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Guru perlu memanfaatkan teknologi dan pendekatan kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian,

hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan, khususnya pada mata pelajaran IPS yang sering dianggap kurang menarik oleh sebagian besar siswa. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk menguji keefektifan media ini pada skala yang lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis studi literatur ini dapat diketahui bahwa gamifikasi dan media permainan edukatif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan interaktif seperti gamifikasi menawarkan solusi nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Hal ini tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ke depan, penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi perlu terus dikembangkan untuk materi-materi lain di luar IPS dan melibatkan lebih banyak subjek penelitian agar hasilnya dapat lebih generalis. Dengan penelitian yang berkelanjutan, pendekatan ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang inklusif, relevan, dan sesuai dengan tantangan pembelajaran di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyati, K. A., & Sriyanto. (2023). STEM-Based Wordwall Labeled Diagram Gamification Learning Media for Elementary Students' Critical Thinking in Social Studies Learning. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 93-95.
- Fuadah, A. F. (2023). PENERAPAN GAME EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA. *Berajah Journal*, 170.
- Kusmawati, S., Riana, & Yulianti. (2024, Januari 1). Penerapan Permainan Mystery Box Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi IPAS Fase B (Kelas IV) SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, pp. 971-972.
- Lutfi, D., Nasaruddin, & Suci. (2023). Penerapan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri 31 Lau Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, 3-4.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2870.
- Purwanti. (2023). PENERAPAN GAME QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI ASEAN PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI SANGGRAHAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 61-63.
- Putri, T. D., Wahyudi, R., Sabrina, C., & dkk. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Gamification Berbasis World Wall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Antropologi*, 54.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 507-519.

- Shofiyah, A., & Anwar, K. (2024). GAMIFIKASI: PENGARUH GAMIFIKASI BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 78-80.
- Yofita, Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Jurnal for teachers and learning*, 90-92.