

**Penerapan Model Pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV UPT SDN 190 Pinrang.**

Zaid Zainal<sup>1</sup>, Nanda Aryana Dewi<sup>2</sup>, Musfirah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

[1zzaid@unm.ac.id](mailto:1zzaid@unm.ac.id), [2nandaaryana978@gmail.com](mailto:2nandaaryana978@gmail.com), [3musfirah@unm.ac.id](mailto:3musfirah@unm.ac.id)

**ABSTRACT**

*The main problem in this study is the low learning activity of grade IV students. The purpose of this study is to determine how the process of implementing the *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) learning model Based on Gamification is to improve student learning activity in mathematics subjects in grade IV UPT SDN 190 Pinrang. This research is a classroom action research (CAR), the approach used in this study is a qualitative approach. Data collection techniques used are observation and documentation. The subjects of this study were 17, namely 1 grade IV teacher and 16 students. The study was carried out in two cycles. In cycle I, the results of the study on the learning process were in sufficient qualifications (C) and student learning activity was in quite good qualifications (C). While in cycle II, the results of the study on the learning process were in good qualifications (B) and learning activity was in good qualifications (B). The conclusion of this study is that the application of the *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) learning model based on Gamification can improve the learning process and activeness of students in mathematics subjects in class IV of UPT SDN 190 Pinrang.*

*Keywords: *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) Based on Gamification, Learning Process and Learning Activeness.*

**ABSTRAK**

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik kelas IV. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) Berbasis Gamifikasi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas IV UPT SDN 190 Pinrang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 17 yaitu 1 guru kelas IV dan peserta didik yang berjumlah 16 orang. Penelitian dilaksanakan dua siklus. Pada siklus I hasil penelitian pada proses pembelajaran berada pada kualifikasi cukup (C) dan keaktifan belajar peserta didik berada pada kualifikasi cukup baik (C). Sedangkan siklus II hasil penelitian pada proses pembelajaran berada pada kualifikasi baik (B) dan keaktifan belajar berada pada kualifikasi baik (B). Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan model

pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE)* Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan proses dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas IV UPT SDN 190 Pinrang.

Kata Kunci : *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE)* Berbasis Gamifikasi,, Proses Belajar dan Keaktifan Belajar.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh serta informasi terkini. Untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, interaktif dan menyenangkan, diperlukan berbagai faktor pendukung, seperti peran pendidik, model serta metode pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas, serta kesiapan peserta didik. Sebagai tenaga profesional yang bertanggung jawab dalam mencerdaskan serta mendidik generasi bangsa, guru perlu memiliki kompetensi yang mendukung tugas tersebut (Syofnidah, 2019). Guru menghadapi tantangan dalam merancang dan mengatur proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai komponen perangkat yang diperlukan untuk mendukung aktivitas belajar, sesuai dengan kurikulum nasional yang mencakup berbagai mata pelajaran, termasuk matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar dan merupakan bagian dari ilmu pengetahuan. Pembelajaran matematika perlu diberikan sejak tingkat sekolah dasar agar peserta didik memiliki keterampilan berfikir logis, analitis, sistematis, serta kemampuan bekerja sama. Passinggi & Tuken (2019) matematika merupakan mata pelajaran yang berkontribusi dalam membentuk kepribadian peserta didik karena bersifat mengasah kemampuan bernalar. Melalui proses tersebut, peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan. Selain itu, pembelajaran matematika juga membantu membangun pola pikir yang logis dan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Oleh sebab itu matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki peranan yang sangat penting pada era globalisasi

saat ini. Namun, disamping itu bagi mayoritas anak pada jenjang sekolah dasar sering menganggap pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, kompleks dan menakutkan. Akibatnya, dalam proses belajar, peserta didik cenderung mudah merasa putus asa.

Oleh karena itu, guru diharapkan dapat lebih kreatif dan dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik agar dapat memperoleh kenyamanan serta meningkatkan minat serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Akan tetapi fakta dilapangan menunjukkan bahwa keaktifan tingkat belajar peserta didik tergolong rendah, yang dapat dilihat dari kebanyakan peserta didik di kelas IV UPT SDN 190 Pinrang yang kurangnya konsentrasi saat kegiatan belajar berlangsung. Salah satunya pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung.

Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru diduga belum mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dalam pembelajaran konvensional, aktivitas belajar masih terfokus pada guru, dan belum terdapat kegiatan yang dapat

menarik perhatian serta membangkitkan antusiasme peserta didik dalam proses belajar. Salah satu cara untuk memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) berbasis gamifikasi.

Model pembelajaran CORE adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik, mengeksplorasi dan menemukan ide sambil mempelajari, sedangkan dengan gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Nasriyanti et al, (2021) model CORE merupakan model pembelajaran inovatif yang memerlukan kolaborasi antar peserta didik. Ketika munculnya sebuah permasalahan, serta menekankan kemampuan berfikir kritis untuk menghubungkan, mengorganisasikan, mengeksplorasi, mengelola dan mengembangkannya. Sedangkan gamifikasi menurut (Jusuf, 2016) merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan atau video game dengan tujuan meningkatkan

motivasi, kesenangan, serta partisipasi dan proses belajar.

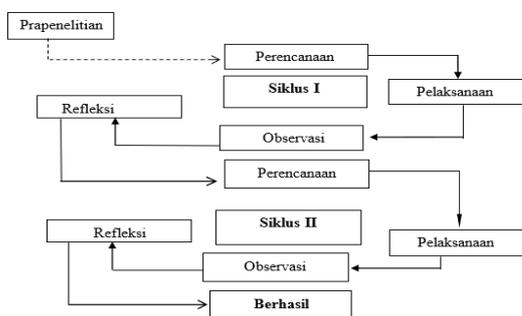
Hasil penelitian Nasrulloh et al., (2022) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran CORE dalam mata pelajaran matematika dapat meningkatkan proses belajar peserta didik. Selain itu, model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis. Selain itu dalam penelitian Nooviar et al., (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah disebutkan adalah bahwa penelitian ini mengombinasikan model pembelajaran CORE dengan gamifikasi, yang belum pernah diterapkan dalam penelitian terdahulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika peserta didik kelas IV UPT SDN 190 Pinrang melalui penerapan model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) Berbasis Gamifikasi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu aktivitas yang dilaksanakan di dalam lingkungan kelas yang kegiatannya berbentuk rangkaian siklus kegiatan bertujuan untuk menambah dan meningkatkan praktik dan mutu pembelajaran (Zainal et al., 2024). Alasan penelitian tindakan kelas ini untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan atau mengatasi masalah-masalah atau mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar di kelas dalam bentuk tindakan nyata agar meningkatkan proses dan hasil belajar lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Penelitian ini menerapkan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart dengan tahapan sebagai berikut; (1) pra penelitian, (2) perencanaan, (3) pelaksanaan, (4) observasi, (5) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang bertujuan untuk menganalisis proses serta keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika pada

materi pembagian dengan bilangan satu angka.



Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart (Jusrianti et al., 2021)

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 190 Pinrang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada bulan November 2024. Penelitian ini melibatkan guru dan peserta didik kelas IV UPT SDN 190 Pinrang sebagai subjek. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 17 orang, terdiri dari 1 guru dan 16 peserta didik, dengan rincian 9 laki-laki dan 7 perempuan.

Penelitian ini bermula dari kondisi awal dimana guru hanya memfokuskan pembelajaran kepada guru (*Theacher Center*). Selain itu ditemukan bahwa faktanya partisipasi belajar peserta didik masih tergolong rendah, yang terlihat dari banyaknya peserta didik yang kurang berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan penelitian ini diukur melalui dua indikator, yaitu indikator keberhasilan proses dan indikator keberhasilan keaktifan belajar peserta didik. Proses pembelajaran dianggap berjalan dengan baik apabila tingkat keberhasilannya berada dalam rentang 76%-100% dengan kualifikasi baik. Sementara itu, keaktifan belajar dikatakan berhasil jika 75% atau lebih dari total peserta didik mencapai kategori “Baik” atau “Sangat Baik”, hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (Wibowo, 2016) bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya Sebagian besar 75% atau lebih peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mencakup data mengenai proses dan keaktifan belajar matematika, yang disajikan dalam table 1 dan 2 berikut :

**Tabel 1 Perbandingan Proses Belajar Guru dan Peserta Didik Siklus 1 dan 2**

PROSES	SIKLUS I		SIKLUS II	
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
	Guru	66,66 % (C)	72,22 % (C)	88,88 % (B)
Peserta Didik	63,24 % (C)	61,85 % (C)	77,03 % (B)	83,33 % (B)

**Tabel 2 Perbandingan Keaktifan Belajar Siklus 1 dan 2**

KEAKTIFAN BELAJAR	SIKLUS I	SIKLUS II
Peserta Didik Yang Berhasil	9	10
Jumlah Peserta Didik	15	12
Presentase Kualifikasi Taraf Keberhasilan	60% Cukup Baik	83,33% Baik

Merujuk pada table 1, terlihat adanya peningkatan dalam proses belajar baik pada guru maupun peserta didik melalui penerapan model pembelajaran CORE. Pada siklus 1 masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya sebagian besar peserta didik masih sulit memahami materi dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Mengacu pada table 2, hambatan atau kekurangan yang muncul pada siklus 1 kemudian diperbaiki pada siklus 2 dengan cara guru lebih tegas dalam memberikan teguran pada peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran, serta guru harus memberikan motivasi atau

*ice breaking* untuk menarik perhatian peserta didik dan guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas secara efektif, yang berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik serta membantu menarik perhatian mereka agar tetap fokus pada materi yang disampaikan. Presentase pada siklus 2 mencapai target yang ditetapkan, yaitu 75% atau lebih, sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nasrulloh et al., (2022) dengan kesimpulan bawah model pembelajaran CORE mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar serta menciptakan suasana kelas yang dinamis. Serta penelitian dari Nooviar et al., (2024) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar matematika pada materi pembagian dengan bilangan satu angka peserta didik kelas IV UPT SDN 190 Pinrang mengalami peningkatan melalui penggunaan model pembelajaran CORE.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) berbasis gamifikasi telah meningkatkan proses serta keaktifan belajar matematika pada materi pembagian dengan bilangan satu angka dikelas IV UPT SDN 190 Pinrang. Peningkatan ini terjadi karena langkah-langkah dalam model pembelajaran CORE mendorong peserta didik untuk berfikir mandiri dan kritis. Selain itu, penggunaan metode gamifikasi membantu menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Jusrianti, Yulia & Ilmi, N. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Preview Question, Read, Reflect, dan Recite (PQ4R) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, 1(1), 1-14.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. 5
- Passinggi, Y. S., & Tuken, R. (2019). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Pada Penjumlahan Pecahan Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9(1), 72-76.
- Nasriyanti, R., Cahyaningsih, U., & Nahdi, D. S. (2021). *Pentingnya Model Core Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Ipa*.
- Nasrulloh, M. F., Maulana, S., Satiti, W. S., & Khotimah, K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Ditinjau Dari Karakter Matematika. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(5), 7-13. <https://doi.org/10.32764/joems.v5i5.797>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan

Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>

Syofnidah, I. (2019). *Teori Dan Praktik Microteaching*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>

Zainal, Z., Djabba, R., & Mukhallad, W. (2024). Implementation Of The Cooperative Learning Model Of Index Card Match Type To Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Eduscience*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.3421>