

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V
SDN 17 GUNUNG PANGILUN KOTA PADANG**

Elsa Tionita¹, Mansurdin², Leni Zahara³, Hamimah⁴

^{1,2,3,4}PGSD Universitas Negeri Padang

¹elsationita92@gmail.com, ²mansurdin@fip.unp.ac.id, ³lenizahara@fip.unp.ac.id,

⁴hamimah@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students at SDN 17 Gunung Pangilun, Padang, in the Natural and Social Sciences subject (IPAS), as shown by an initial classical mastery rate of only 26.32% (5 of 19 students) and a class average of 65.74. This condition was accompanied by teacher-centered instruction, low learning motivation, and limited student participation. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes through the implementation of the gamification learning model. This research employed Classroom Action Research (CAR) with qualitative and quantitative approaches, consisting of planning, action, observation, and reflection, and was conducted in two cycles across three meetings (two meetings in Cycle I and one meeting in Cycle II). The subjects were the teacher and 19 fifth-grade students in the 2026/2027 academic year. Data were collected through observation, tests, and non-test techniques. The results showed improvement across the cycles. The lesson module implementation score increased from 87.50% in Cycle I Meeting I to 95.83% in Cycle II, teacher activity from 92.86% to 96.43%, and student activity from 85.71% to 92.86%. Student learning outcomes also improved: the average attitude score rose from 72.69 to 89.14; knowledge from 75.57 (47.37% mastery) to 85.52 (89.47% mastery); and skills from 78.50 to 91.66. All research success indicators were achieved in Cycle II, indicating that the gamification learning model is effective in improving fifth-grade students' learning outcomes in IPAS.

Keywords: *Learning Outcomes, Gamification Learning Model, Natural and Social Sciences (IPAS)*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN 17 Gunung Pangilun Kota Padang pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal pada kondisi awal yang hanya mencapai 26,32% (5 dari 19 peserta didik) dengan nilai rata-rata kelas 65,74. Kondisi tersebut disertai pembelajaran yang masih berpusat pada guru, motivasi belajar yang belum optimal, dan terbatasnya keterlibatan

peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan (Siklus I dua kali pertemuan dan Siklus II satu kali pertemuan). Subjek penelitian adalah guru dan 19 peserta didik kelas V tahun ajaran 2026/2027. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Persentase keterlaksanaan modul ajar meningkat dari 87,50% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 95,83% pada Siklus II, aktivitas guru dari 92,86% menjadi 96,43%, dan aktivitas peserta didik dari 85,71% menjadi 92,86%. Hasil belajar peserta didik juga meningkat: nilai rata-rata sikap dari 72,69 menjadi 89,14; pengetahuan dari 75,57 (ketuntasan 47,37%) menjadi 85,52 (ketuntasan 89,47%); dan keterampilan dari 78,50 menjadi 91,66. Seluruh indikator keberhasilan tercapai pada Siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Gamifikasi, IPAS

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka membawa perubahan cara pandang terhadap proses belajar. Pembelajaran dirancang lebih fleksibel dan kontekstual, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang menyesuaikan strategi, model, dan media dengan kebutuhan peserta didik (Ramadhani et al., 2024). Kurikulum juga berfungsi sebagai pedoman yang mengarahkan seluruh proses pembelajaran agar terencana dan sistematis (Rahayu et al., 2023). Salah satu pembaruan pada jenjang sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS). Zakarina et al. (2024) menjelaskan bahwa integrasi ini bertujuan memperkuat literasi sains dan sosial secara bersamaan, sehingga peserta didik mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang.

Pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Pemahaman konsep tidak cukup dibangun melalui kegiatan mendengar dan mencatat, tetapi perlu melalui interaksi, eksplorasi, dan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, hasil observasi di kelas V SDN 17 Gunung Pangilun Kota Padang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih

didominasi penjelasan guru. Peserta didik cenderung menerima informasi, jarang bertanya, dan hanya sebagian kecil yang berpartisipasi dalam diskusi. Motivasi belajar juga belum berkembang optimal, ditandai antusiasme yang rendah dan respons terhadap pertanyaan guru yang tidak merata.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar. Data nilai ulangan harian IPAS menunjukkan bahwa dari 19 peserta didik, hanya 5 orang (26,32%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, dengan nilai rata-rata kelas 65,74 dan nilai terendah 40. Rendahnya ketuntasan ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

Salah satu alternatif yang relevan adalah model pembelajaran gamifikasi. Nurtanto et al. (2021) mendefinisikan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk memengaruhi perilaku belajar, khususnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar. Meta-analisis Sailer dan Homner (2020)

menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat berpengaruh positif terhadap motivasi dan performa akademik. Jusuf (2022) menambahkan bahwa gamifikasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong peserta didik menyelesaikan tugas, dan membantu mereka lebih fokus pada materi. Model ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V yang masih dekat dengan aktivitas bermain dan menyukai tantangan. Pada pembelajaran IPAS, Wibisono dan Wahyudin (2024) melaporkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 17 Gunung Pangilun Kota Padang. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, setelah penerapan model tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran dan respons peserta didik, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar (Lubis & Murhayati, 2025; Parjaman & Akhmad, 2019). PTK dilaksanakan secara siklis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memperbaiki praktik pembelajaran (Nurhayati et al., 2024).

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 17 Gunung Pangilun, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, pada tahun ajaran 2026/2027 dalam dua siklus. Siklus I terdiri atas dua pertemuan (4 dan 7 September 2026) dan Siklus II satu pertemuan (14 September 2026), masing-masing dengan alokasi waktu 2×35 menit. Subjek penelitian adalah guru kelas V sebagai kolaborator dan observer serta 19 peserta didik, terdiri atas 9 laki-laki dan 10 perempuan. Peneliti bertindak sebagai praktisi pembelajaran.

Model gamifikasi diterapkan mengikuti tahapan yang dikemukakan Rahmawati (2023), yaitu: (1) menentukan tujuan pembelajaran; (2) mendesain elemen permainan; (3) membuat alur permainan (*game flow*); (4) mengintegrasikan media dan platform pendukung; (5) melaksanakan pembelajaran gamifikasi; serta (6) evaluasi dan refleksi. Elemen yang digunakan meliputi misi, tantangan, poin, level, kuis berwaktu, dan papan peringkat (*leaderboard*) kelas.

Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan non tes. Instrumen berupa lembar wawancara, lembar penilaian modul ajar, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, lembar penilaian sikap dan keterampilan, serta tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan rumus $\text{Nilai} = (\text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$. Kriteria ketuntasan minimal (KKTP) adalah 80, dan taraf keberhasilan mengacu pada Kemendikbudristek (2022) seperti pada Tabel 1.

Predikat	Nilai
Sangat Baik (A)	$89 < A \leq 100$
Baik (B)	$79 < B \leq 89$
Cukup (C)	$70 < C \leq 79$
Perlu Bimbingan (D)	$D < 70$

Tabel 1. Kriteria Taraf Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila: (1) keterlaksanaan pembelajaran oleh guru $\geq 80\%$; (2) aktivitas peserta didik $\geq 80\%$; (3) minimal 80% peserta didik memperoleh nilai pengetahuan ≥ 80 (KKTP); (4) rata-rata nilai sikap berpredikat Baik atau Sangat Baik; dan (5) rata-rata nilai keterampilan ≥ 80 .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penerapan model pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 17 Gunung Pangilun Kota Padang.

Kondisi Awal

Sebelum tindakan, hanya 5 dari 19 peserta didik (26,32%) yang mencapai KKTP, sedangkan 14 peserta didik (73,68%) belum tuntas.

Nilai rata-rata kelas adalah 65,74. Pembelajaran berpusat pada guru, peserta didik kurang aktif bertanya dan berdiskusi, serta kemampuan berpikir kritis dan bekerja sama belum berkembang.

Siklus I

Siklus I mengangkat materi Bab 2 “Majulah Daerahku” sub bab “Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?” tentang kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Pada tahap perencanaan, modul ajar berbasis gamifikasi memperoleh persentase 87,50% (Baik) pada Pertemuan I dan meningkat menjadi 95,83% (Sangat Baik) pada Pertemuan II. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik bekerja dalam kelompok menyelesaikan misi, antara lain mengelompokkan kartu bergambar kegiatan ekonomi ke dalam kategori produksi, distribusi, dan konsumsi, serta mengerjakan LKPD “Detektif Ekonomi” pada level ahli. Aktivitas guru mencapai 92,86% (Sangat Baik) pada kedua pertemuan, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 85,71% (Baik) menjadi 92,86% (Sangat Baik).

Hasil belajar meningkat pada seluruh aspek. Nilai rata-rata sikap meningkat dari 72,69 menjadi 76,64. Nilai rata-rata pengetahuan meningkat dari 75,57 (9 dari 19 peserta didik tuntas, 47,37%) menjadi 81,68 (12 dari 19 tuntas, 63,16%). Nilai rata-rata keterampilan meningkat dari 78,50 menjadi 79,82. Ketuntasan klasikal pengetahuan belum mencapai 80%, sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

Refleksi Siklus I menemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki. Pertama, peserta didik dari kelompok lain belum memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok penyaji. Kedua, peserta didik belum optimal dalam mengevaluasi jawaban dan menyimpulkan hasil diskusi secara mandiri. Ketiga, pertanyaan pemantik belum sepenuhnya bersifat terbuka. Keempat, petunjuk pengerjaan LKPD pada setiap misi perlu disusun lebih jelas.

Siklus II

Perbaikan Siklus II dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I, yaitu menyusun pertanyaan pemantik yang lebih terbuka, memperjelas petunjuk LKPD, serta memberi kesempatan

kepada kelompok lain untuk menanggapi dan mengevaluasi jawaban. Materi yang dibahas adalah Bab 4 “Kegiatan Ekonomi Masyarakat dan Ekonomi Kreatif” sub bab “Aku Pelaku Ekonomi yang Bijak”. Peserta didik dibagi ke dalam tim melalui undian, kemudian memainkan kuis berwaktu 30 detik per soal. Poin setiap kelompok diperbarui pada papan peringkat kelas, dan kelompok dengan poin tertinggi dinobatkan sebagai “Tim Ekonomi Terbaik”.

Modul ajar memperoleh 95,83% (Sangat Baik), aktivitas guru 96,43%, dan aktivitas peserta didik 92,86%, seluruhnya berkategori Sangat Baik. Nilai rata-rata sikap mencapai 89,14 (Sangat Baik), dengan 16 dari 19 peserta didik berpredikat Sangat Baik. Nilai rata-rata pengetahuan mencapai 85,52 dengan 17 dari 19 peserta didik tuntas (89,47%). Nilai rata-rata keterampilan mencapai 91,66 dengan nilai terendah 83,00. Seluruh indikator keberhasilan tercapai sehingga tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Aspek	Siklus I Pert. I	Siklus I Pert. II	Siklus II
Modul Ajar	87,50% (B)	95,83% (SB)	95,83% (SB)
Aktivitas Guru	92,86% (SB)	92,86% (SB)	96,43% (SB)
Aktivitas Peserta Didik	85,71% (B)	92,86% (SB)	92,86% (SB)

Tabel 2. Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran Antar Siklus

Aspek	Siklus I Pert. I	Siklus I Pert. II	Siklus II
Sikap	72,69	76,64	89,14
Pengetahuan	75,57	81,68	85,52
Ketuntasan Pengetahuan	47,37%	63,16%	89,47%
Keterampilan	78,50	79,82	91,66

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Antar Siklus

Pembahasan

Berdasarkan analisis antar siklus, seluruh indikator keberhasilan tercapai pada Siklus II: (1) aktivitas guru mencapai 96,43% (Sangat Baik), melampaui target 80%; (2) aktivitas peserta didik mencapai 92,86% (Sangat Baik), melampaui target 80%; (3) ketuntasan pengetahuan

mencapai 89,47%, melampaui target 80%; (4) rata-rata nilai sikap mencapai 89,14 dengan predikat Sangat Baik; dan (5) rata-rata nilai keterampilan mencapai 91,66, melampaui target 80.

Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran sejalan dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi pada setiap pertemuan, terutama pada pertanyaan pemantik, petunjuk LKPD, dan pemberian kesempatan bagi peserta didik untuk menanggapi hasil kerja kelompok lain. Perlu dicatat bahwa persentase modul ajar tidak berubah dari Pertemuan II Siklus I ke Siklus II (95,83%), dan aktivitas guru pada Siklus I relatif sama pada kedua pertemuan. Demikian pula aktivitas peserta didik bertahan pada 92,86% di Siklus II. Artinya, setelah Pertemuan II Siklus I peningkatan lebih tampak pada hasil belajar daripada pada skor keterlaksanaan.

Peningkatan hasil belajar sejalan dengan karakteristik gamifikasi yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung melalui misi, kuis, poin, dan kerja sama kelompok. Ukgoda (2025) menyatakan bahwa tujuan gamifikasi adalah meningkatkan keterlibatan,

motivasi, dan hasil belajar melalui elemen permainan yang terstruktur, dan Kaya dan Ercag (2023) melaporkan dampak positif program gamifikasi berbasis tantangan terhadap prestasi akademik dan motivasi. Temuan ini juga sejalan dengan Wibisono dan Wahyudin (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta dengan Rahmawati (2023) yang meneliti model pembelajaran berbasis gamifikasi pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan 19 peserta didik sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan. Alokasi waktu 2×35 menit menuntut pengaturan waktu yang cermat agar seluruh tahapan gamifikasi terlaksana, dan pelaksanaan bergantung pada sarana seperti proyektor atau smart TV. Pengamatan dilakukan oleh satu observer sehingga interpretasi deskriptor mungkin berbeda, dan peneliti berperan ganda sebagai praktisi dan peneliti. Selain

itu, gamifikasi dapat kurang optimal jika terlalu menekankan hadiah atau kompetisi dan tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Mirzaie et al., 2022; Rokhmat et al., 2025). Desain PTK tanpa kelas pembanding juga membuat peningkatan yang ditemukan belum dapat dipisahkan sepenuhnya dari faktor lain, seperti perbedaan materi antar pertemuan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan, penerapan model pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 17 Gunung Pangilun Kota Padang. Dari aspek perencanaan, keterlaksanaan modul ajar meningkat dari 87,50% menjadi 95,83%. Dari aspek pelaksanaan, aktivitas guru meningkat dari 92,86% menjadi 96,43% dan aktivitas peserta didik dari 85,71% menjadi 92,86%. Hasil belajar meningkat pada seluruh aspek: nilai rata-rata sikap dari 72,69 menjadi 89,14, pengetahuan dari 75,57 (ketuntasan 47,37%) menjadi 85,52 (ketuntasan 89,47%), dan keterampilan dari 78,50 menjadi

91,66. Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan pada Siklus II, model pembelajaran gamifikasi dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih dari satu kelas atau sekolah, waktu yang lebih panjang, serta lebih dari satu observer.

DAFTAR PUSTAKA

- Jusuf, H. (2022). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. 5(1), 1–6.
- Kaya, O. S., & Ercag, E. (2023). The impact of applying challenge-based gamification program on students' learning outcomes: Academic achievement, motivation and flow. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11585-z>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*.
- Lubis, R., & Murhayati, S. (2025). Karakteristik Penelitian Kualitatif Tujuan dan Manfaat Penelitian Kualitatif. 9, 13066–13073.
- Mirzaie, B., Abadi, F., Samani, N. K., Akhlaghi, A., & Najibi, S. (2022). Pros and Cons of Tomorrow's Learning: A Review of Literature of Gamification in Education Context. 3(10), 543–554. <https://doi.org/10.22034/meb.2022.350941.1063>
- Nurhayati, S. S., Savitri, R. A., & Kunci, K. (2024). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) PAUD, Apa dan Bagaimana? 1(1), 22–27.
- Nurtanto, M., Kholifah, N., Ahdhianto, E., Samsudin, A., & Isnantyo, F. D. (2021). A Review of Gamification Impact on Student Behavioral and Learning Outcomes. 1, 22–36.
- Parjaman, T., & Akhmad, D. (2019). Pendekatan Penelitian Kombinasi: Sebagai “Jalan Tengah” atas Dikotomi Kuantitatif-Kualitatif. 5(November), 530–548.
- Rahayu, Hasan, & Asmendri. (2023). Relevansi Kurikulum dan Pembelajaran dalam Pendidikan. 4(1), 108–118.
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. 1–12.
- Ramadhani, A. P., Setyawati, S. S., Candra, D. A., Wuri, N. S., Santoso, H. J., & Hakim, A. R. (2024). Perkembangan Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka di SMK N 2 Magelang. 13(3), 170–179.
- Rokhmat, J., Gunawan, G., Sukarso, A. A., Rahmatiah, R., Mahmudah, H., & Amanah, P. D. (2025). Revealing the Weaknesses of Applying

Gamification in Science Learning and Overcoming It: A Systematic Review. 14(3), 2462–2471.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. 77–112.

Ukgoda, H. (2025). Gamification in Education: Its Impact on Engagement, Motivation, and Learning Outcomes. 18(3), 41–66.

Wibisono, & Wahyudin. (2024). *Educational Studies and Research Journal*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.12579237>

Zakarina, Ramadya, & S. (2024). Kurikulum Merdeka. 4, 50–56.
<https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.248>